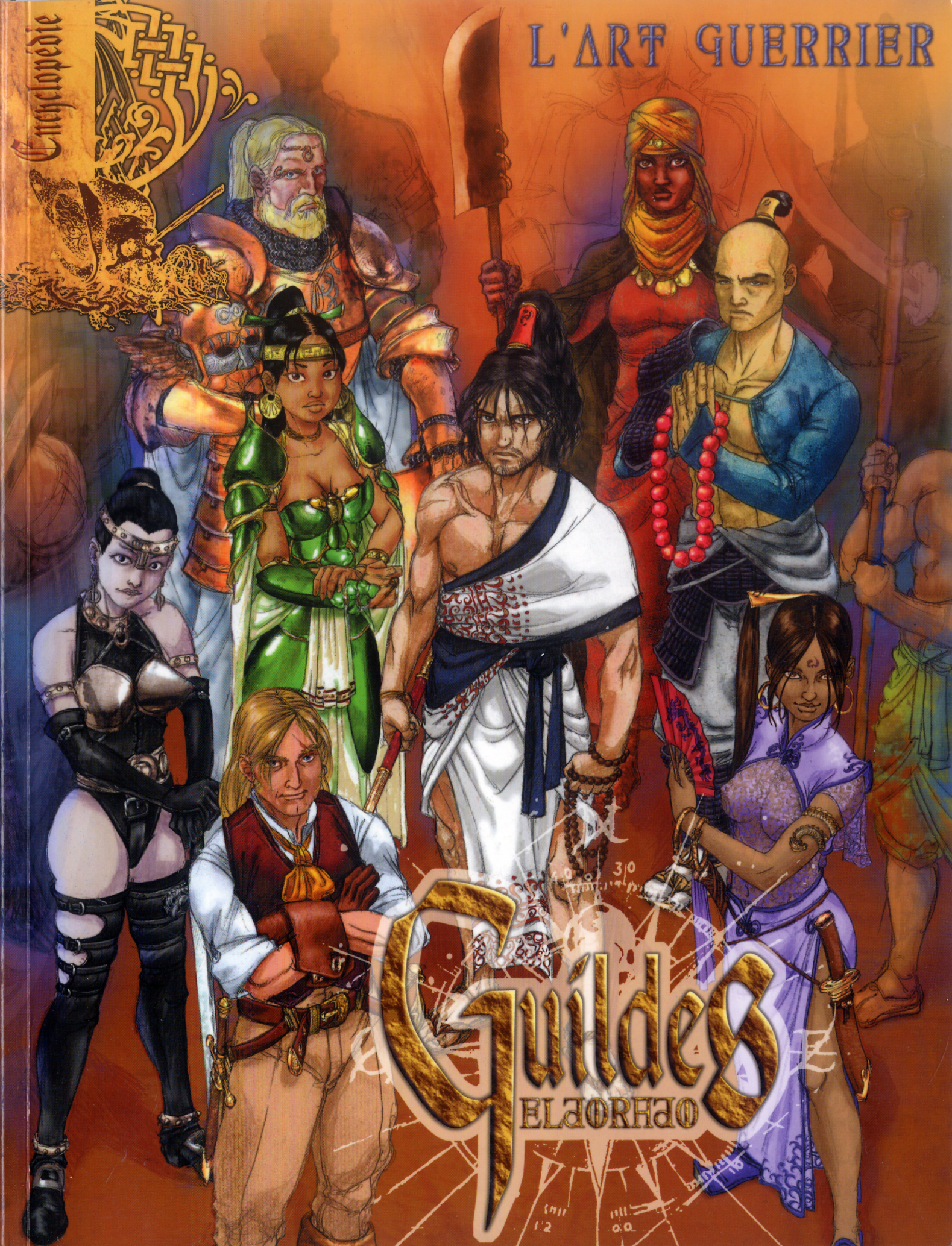


Encyclopédie

L'ART GUERRIER



Guildes

ELPORHIO



Crédits

TEXTES

*Raphaël Bardas, Stéphane Jullian,
Jean-Baptiste Lullien & Willem Peerbolte.*

COUVERTURE

Florent Maudoux

ILLUSTRATIONS

Florent Maudoux

CORRECTIONS

Audrey Namias & Tristan Lhomme

MAQUETTE

Patrick Mallet

DIRECTION DE PRODUCTION

Nicolas Hutter

DIRECTION ARTISTIQUE

Franck Achard

DIRECTION ÉDITORIALE

Sébastien Célerin & Frédéric Weil

REMERCIEMENTS

*Jean-Baptiste Lullien remercie Willem, pour son sale caractère, son amour de
Guildes : El Dorado et son infatigable zèle. Il nous manquera.*

Willem Peerbolte remercie son premier Senseï, Ghislaine.

*Raphaël Bardas remercie sa maman pour lui avoir offert un punching-ball en cachette le jour de ses huit ans...
Ainsi que Guillaume Messenger et Sébastien Simonet, pour tous les coups qu'ils ont reçus et donnés.*



MULTISIM ÉDITIONS

32, boulevard de Ménilmontant

75020 PARIS

info@multisim.com

www.multisim.com

www.guildes-rpg.com

Guildes : El Dorado est un jeu de rôle MultiSim © 2000

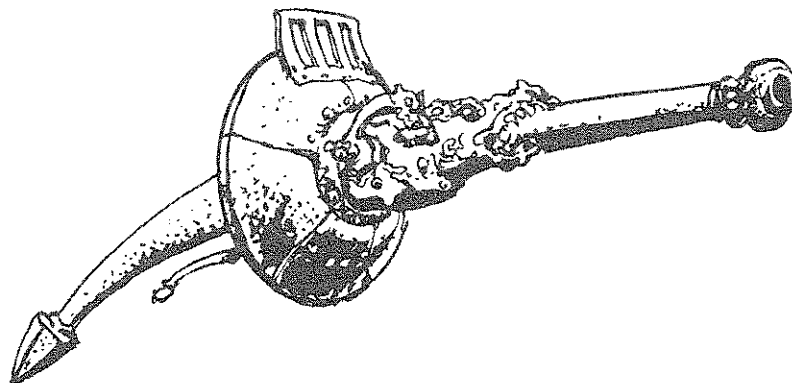
Imprimé par PubliPrint 57155 MARLY

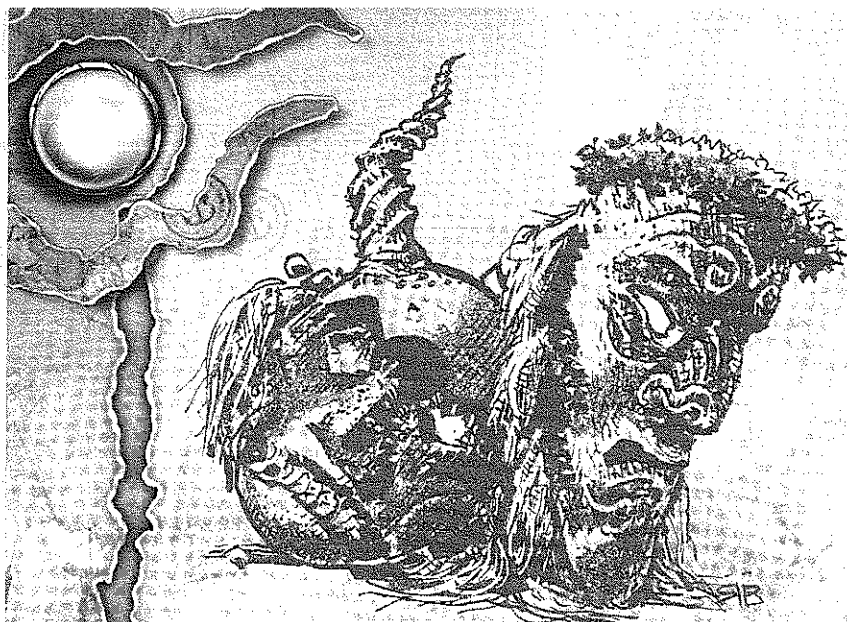
Sommaire

L'ART DE LA GUERRE	4
Les Draks	5
Les Lores	17
Les Arkhés	28
Les Urbis	38
Interlude	46
Les Wishs	46
Les Transients	59
 LA NOUVELLE VOIE	68
Maîtriser la bête	68
La fureur des Felsins	83
 LES GUILDIENS DE L'OMBRE	103
Expérimenté	103
Les Guildiens	107
Les autochtones	113
Les « nouveaux » métiers	119
 MACHINATIONS	123

LES ENCARTS « L'ART DE LA GUERRE ET LES MAISONS » :

Les Ashragors	37
Les Danjins	67
Les Felsins	4
Les Gehemdals	27
Les Kheyzas	59
Les Ulmeqs	17
Les Venn'dys	45





L'ART DE LA GUERRE

« **L**a guerre est un sujet universellement connu au sein de toutes les civilisations, qu'elles soient continentales, transiennes ou même natives.

Que ce soit pour en démontrer l'horreur ou parce qu'il s'agit d'un thème fondamental, tous ceux qui le peuvent s'exprime abondamment sur le sujet.

Nous allons nous aussi nous plier à cette règle (rires dans la salle).

Notre objectif va être de décrire plus précisément les techniques militaires qu'emploient les

différents continentaux afin de vous donner un aperçu si ce n'est exhaustif, du moins minimal, de ce à quoi vous devez vous attendre de la part des différentes civilisations continentales : drakes, lores, arkhées, urbies, wishes et transiennes.



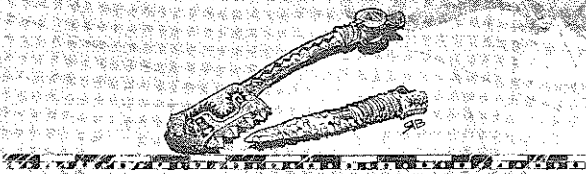
LA MAISON DES FELSINS

Rendons-nous à l'évidence, les felsins sont les meilleurs guerriers des Rivages et se placent en tête parmi les combattants du Continent.

Ils ont inventé le Sheï et s'en servent mieux que toutes les autres Maisons. Ils ont les plus mortels pratiquants des Arts Martiaux. Nous ne pouvons que remercier la Dame qu'ils n'aient aucune volonté belliciste et que, en conséquence, leur organisation militaire laisse fortement à désirer.

Si d'aventure un conflit devait les opposer à un adversaire quelconque — et ils l'ont prouvé face aux Danjins — l'issue de celui-ci serait pratiquement connue d'avance. Car même si les armées felsines laissent à désirer, les individus qui sont susceptibles de se battre au sein de celles-ci sont les meilleurs guerriers qu'il se puisse concevoir, dotés non seulement d'un sens inné du combat, parfois capables de se métamorphoser en bêtes aussi féroces que terrifiantes, mais aussi parfaitement conscients de ce qu'ils peuvent faire et des nécessités tactiques d'un affrontement.

En fait, les Felsins sont capables d'aligner sur un champ de bataille une armée d'un type nouveau : non pas composée d'unités et de regroupements d'hommes, mais d'individus agissant d'eux-mêmes, s'organisant comme une sorte de gigantesque meute, quasiment de manière instinctive... Un processus Monstrueusement Belliqueux qui fait froid dans le dos. »



LES DRAKS

Les Draks possèdent plusieurs spécificités propres à leur niveau de civilisation. Pour nombre de ceux qui me liront, les Draks sont au bas de l'échelle de l'évolution du haut de laquelle vous les jugez, aussi extraordinaire que cela puisse paraître, cette civilisation est très capable d'en jouer, pour peu qu'on lui laisse le temps de comprendre comment les guildiens les considèrent.

Les opinions défavorables, en ce qui concerne les capacités militaires des Draks, ne sont pas complètement sans fondement cependant. La structure simple et le mode de fonctionnement de leur société s'opposent, par définition, aux grands rassemblements d'hommes qui font les armées. Ils ne pourraient ni les nourrir ni les entretenir, et ils ont trop besoin des bras qui composeraient un tel rassemblement de guerriers. Mais la guerre ne se résume pas qu'au fracas des armées...

PAS BELLIQUEUX

La structure sociale de base des Draks, la tribu, peut se réduire à une demi-douzaine d'individus au bord de l'extinction. Leur seul objectif est alors la survie, ce qui laisse peu de temps pour la guerre.

Que ce soit parce que les conditions sont trop difficiles pour leur laisser le temps de penser à la guerre, parce que leurs outils sont encore inadaptés, voire parce qu'ils n'en ont pas, parce qu'ils ne sont pas assez nombreux ou à cause de toute combinaison des facteurs que nous venons d'énoncer, les tribus les plus réduites de Draks ne sont effectivement Pas Belliqueuses. Le voudraient-elles seulement, elles n'en auraient de toute façon pas les moyens.

L'archétype de ce type de tribus est représenté par les Selji'jija. Cette tribu danéenne, formée de Selkjids sédentarisés, a disparu pendant la

tourmente de la destruction de Jonril, aux environs de l'année deux cent quatorze (cf. *L'Automne des mages*).

Bien qu'ayant créé un système de castes complexe reposant sur une stupéfiante maîtrise du chant et des contes, cette tribu, empêtrée dans ses rites et ses problèmes de castes trop rigides, parvenait tout juste à assurer sa survie. Lors de sa sédentarisation, sur les premiers contreforts des monts Sisyl, elle avait de plus perdu un certain nombre de techniques artisanales, de sorte qu'elle ne disposait plus que d'outils en bois. Composée de douze membres, un chiffre considéré par les chamanes comme extrêmement positif, elle survivait tout au plus. Très attachée aux Lois du Continent, elle accueillait, en dépit de ses maigres moyens, tous les voyageurs. Les membres de la tribu avaient bien compris qu'en échange de leurs histoires, ils pouvaient obtenir la nourriture qui leur manquait.

Les Selji'jija ne disposaient que d'armes de chasse, des épieux dont la pointe avait été durcie au feu. La Figure 1 fournit un exemple de ce qui a été récupéré après la destruction de la tribu.

Leur réaction en face de n'importe quelle situation impliquant un combat était la fuite. S'ils étaient incapables de se mettre à l'abri de leurs adversaires, ils se rendaient immédiatement. Le seul cas où la tribu fit front concerna l'enlèvement d'un de leurs chamanes. Avec maladresse, mais enflammés par une rage téméraire, ils attaquèrent sauvagement les recruteurs d'Almara qui pensaient avoir la situation en main. Il en résulta un carnage effroyable. Les douze Draks furent tous tués par les trois recruteurs de la guilde. Cela démontre assez, s'il en était encore besoin, à quel point l'entraînement et l'équipement peuvent être importants dans ce genre de situations.

PEU BELLIQUEUX

Les peuples Peu Belliqueux sont majoritaires parmi les Draks : la plupart des tribus se classent dans cette tranche. D'une part, leur mode de

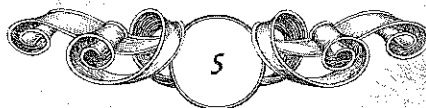


FIGURE 1 : ÉPIEU DE BOIS SELJI'JUA (DRAK)

Cette arme de chasse est composée d'un manche de deux mètres terminé par une pointe durcie au feu. Un facile exercice de travail du bois permet d'en fabriquer une par heure, ce qui comprend la recherche des matériaux.

Armes	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Épieu de bois	+ 4	+ 3	+ 1	Superficielle	3	3	-	-	-
Épieu (lancé)	-	+ 1	-	Superficielle	3	4	1	15	30

FIGURE 2 : CHASSEUR SELJI'JUA (DRAK)

Cet homme maigre et hirsute, encombré de colifichets de bois et d'os, armé d'un petit épieu de bois, présente, vous pouvez le constater, des signes évidents de malnutrition. Les peaux qui le vêtent sont vieilles et fatiguées, ce qui démontre la rareté des proies susceptibles de fournir cet indispensable matériau. Cet homme n'est pas un guerrier, mais ce qui s'en approche le plus : un chasseur.

Compagnon Chasseur, Peu Expérimenté

Caractéristiques physiques : Agile, Fort, Très Observateur et Très Résistant.

Caractéristiques mentales : Assez Charmeur, Assez Rusé, Assez Savant et Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 4.

Loom : aucun.

Compétences

Armes de jet : Initié.

Artisanat (travail du cuir) : Initié.

Chasse : Expert.

Discretion : Expert.

Orientation : Novice.

Survie : Expert.

Vigilance : Initié.

Sheï : aucun.

Armes : épieu de bois.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

vie ordinaire implique des groupes restreints composés au plus d'une vingtaine d'individus, en comptant les non combattants, c'est-à-dire les femmes, les enfants et les vieillards. Il ne faut pas perdre de vue que, contrairement aux guildiens, les Draks ne passent pas par une Académie qui leur inculque des rudiments de combat. Leur vie quotidienne est souvent suffisamment paisible pour qu'ils n'aient pas besoin de se former à la guerre, sinon par des usages indirects comme la chasse. D'autre part, les Draks sont relativement désorganisés et manquent de moyens pour gérer une véritable armée. S'ils sont capables de livrer des engagements occasionnels, ils n'ont pas la capacité de se lancer dans une véritable guerre. Même si certaines tribus particulièrement puissantes atteignent cent ou deux cents individus, ce qui leur offre une puissance impressionnante, la pêche et la cueillette, voire, dans

certain cas, l'agriculture primitive que pratiquent ces Draks leur réclame des efforts quotidiens et ne leur permet pas de consacrer d'importantes ressources à l'entretien d'une armée qui ne produit rien. La majorité des combattants étant d'abord des chasseurs, il leur est impossible d'abandonner leur activité pour de longues périodes.

Pour finir, l'équipement des Draks est nécessairement limité et de qualité médiocre. Les armes ou les armures de métal sont très rares. En général, elles proviennent du commerce, les Draks étant incapables de les produire eux-mêmes. Ils ne sont pas non plus capables de les entretenir, ce qui limite leur durée de vie. Au final, les Draks doivent d'abord compter sur leur endurance et leurs propres qualités plutôt que sur le matériel dont ils disposent... Ce qui limite aussi leur efficacité au combat.

FIGURE 3 : LES ARMES DE BOIS (DRAKES)

Les armes de bois sont plus fragiles et moins efficaces que les armes de métal. Pour rendre ces faiblesses, il suffit de considérer qu'elles occasionnent un niveau de dommage de moins que leurs homologues métalliques et de réduire leur DEF d'un point pour représenter leur trop grande fragilité. De plus, chaque fois qu'une Schikoumoune est obtenue avec cette arme, celle-ci est brisée.

FIGURE 4 : CHASSEUR-GUERRIER DRAK

Cet homme trapu et musclé est typique des Draks. Son équipement comprend un arc et un épéon à pointe de métal mou. Les peaux qui le vêtent sont ajustées avec soin, mais ne sont visiblement pas destinées à amortir les coups. Au côté, il porte un petit casse-tête cranté destiné au combat et non à la chasse.

Compagnon Chasseur-guerrier, Peu Expérimenté

Caractéristiques physiques : Très Agile, Très Fort, Observateur et Très Résistant.

Caractéristiques mentales : Peu Charmeur, Très Rusé, Peu Savant et Peu Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 3.

Loom : aucun.

Compétences

Armes contondantes : Initié.

Armes d'hast : Novice.

Armes de jet : Expert.

Armes de trait : Initié.

Chasse : Initié.

Survie : Initié.

Vigilance : Initié.

Sheï : aucun.

Armes : arc long, masse de bois et lance.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

ASSEZ BELLIQUEUX

Les tribus Assez Belliqueuses représentent le meilleur de ce que l'on peut, sans toucher à l'exception, trouver comme organisation militaire chez les Draks. Contrairement aux tribus Peu Belliqueuses, ce type de Draks possède quelques avantages qui permettent de livrer des combats relativement équilibrés avec un groupe de guildiens armés. La liste en est infinie, mais les capacités les plus courantes sont les techniques de dressage, que ce soit à des fins de déplacement ou d'attaque, le développement d'une panoplie d'armes comparables à celles des guildiens en quantité et en efficacité, une connaissance supérieure du terrain appliquée à la création de pièges et d'embuscades ou tout simplement un état de guerre suffisamment présent pour que les membres de la tribu aient tous reçu des rudiments d'enseignements martiaux.

Les Draks qui habitent les entrailles de la Mère Ancestrale (cf. *Guildes: El Dorado*) sont des exemples typiques de ce type de tribus Assez Belliqueuses. Bien que relativement primitifs, ils ont dû développer quelques intéressantes techniques de combat afin de survivre aux guerres permanentes qui opposent les tribus entre elles. Entre autres, les ancestraux ont créé le propulseur, un substitut à l'arc, moins précis et d'une portée plus courte, mais qui ne nécessite pratiquement aucun matériau pour sa fabrication et est très simple à manier. Dans le labyrinthe de ravines et de canyons qui constitue l'environnement naturel des Ancestraux, la courte portée n'est pas un problème et l'imprécision est largement contrebalancée par la facilité avec laquelle les propulseurs sont fabriqués.

BELLIQUEUX

On trouve dans cette quatrième catégorie deux types de Draks : les guerriers par nécessité et les guerriers culturels primitifs.

Les guerriers par nécessité sont les adversaires les plus insidieux des guildes. Leur culture les

pousse à exceller dans les armes pour divers motifs, dont le plus fréquent est le cannibalisme. Ces tribus ont l'apparence de groupes de chasseurs ordinaires qui maîtrisent souvent quelques techniques avancées, comme le bronze ou le cuivre, et qui vivent dans un environnement suffisamment favorable pour leur laisser le temps de développer des croyances religieuses fortes et structurées. Mais sous cette apparence paisible se cachent des ennemis insidieux qui pratiquent l'anthropophagie à des fins rituelles. De ce fait, tous les chasseurs, même s'ils n'utilisent pas d'équipement militaire, sont entraînés à se battre contre des hommes afin de les capturer, vivants ou morts selon les coutumes, pour les dévorer. Le danger, dans ce cas de figure, provient moins des qualités de combattant des Draks que de leur inoffensive apparence. Ils peuvent parfaitement tuer et dévorer un de leurs invités, au nom de leurs croyances, sans considérer qu'ils rompent la loi de l'accueil : n'auraient-ils pas fait de même pour honorer un des leurs ? Il n'y a pas d'exemple de ce type de civilisations dans les écrans côtiers : en règle générale, les guildiens les ont si complètement anéantis qu'il n'en reste plus aucune trace.

Comme je l'ai déjà mentionné, il existe un autre cas de figure possible : les tribus guerrières. En règle générale, il s'agit d'un impératif culturel qui pousse les Draks à développer soit des embryons de forces militaires ne servant qu'à la guerre, soit à fournir un entraînement particulier et des armes spécifiquement adaptées à tous les membres de la tribu. Les justifications culturelles sont innombrables : rites guerriers déterminant le statut au sein de la hiérarchie tribale, état de guerre permanent avec des voisins, Transients hostiles tentant de détruire la tribu, faune dangereuse et intelligente... Ces Draks ont développé des techniques de combat, souvent basées sur la connaissance du terrain et l'embuscade. L'essentiel du danger dans ce cas de figure provient de ce que les autochtones sont très au fait des manières de défaire un ennemi supérieur en nombre. Embuscades, pièges, attaques de harcèlement, empoisonnement des ressources,

FIGURE 5 : PROPULSEUR

Il s'agit d'un simple bâton d'un mètre de long pourvu d'un manche garni de cuir à une extrémité, d'un renforcement ou la flèche doit se nicher à l'autre bout. Le propulseur, une fois garni d'une flèche, permet d'allonger la longueur du bras et donc de propulser le projectile plus loin et plus fort. Fabriquer un propulseur est une tâche Facile pour n'importe quel artisan versé dans le travail du bois.

Armes	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Propulseur	-	+ 1	-	Légère	0	3	1	20	80

FIGURE 6 : GUERRIER ANCESTRAL

Contrairement à la figure drake typique, cet homme est fin, élancé, la peau claire et les cheveux nattés avec soin. Il est vêtu d'un vêtement de peau rembourré qui, bien qu'il ne soit pas prévu pour cela à la base, lui offre une certaine protection. Son armement comprend une lance, un propulseur et une dizaine de flèches à pointes de métal.

Apprenti Chasseur et Compagnon Archer, Assez Expérimenté

Caractéristiques physiques : Agile, Fort, Observateur et Très Résistant.

Caractéristiques mentales : Peu Charmeur, Rusé, Assez Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 4.

Loom : aucun.

Compétences

Armes d'hast : Novice.

Armes de trait : Expert.

Armes tranchantes : Initié.

Athlétisme : Initié.

Bagarre : Initié.

Chasse : Novice.

Premiers soins : Novice.

Survie : Novice.

Vigilance : Expert.

Shēi : aucun.

Armes : propulseur, couteau et lance.

Armure : cuir rembourré — équivalent à des vêtements rembourrés.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

les tribus Belliqueuses, bien que leur développement se soit arrêté à un stade que nous considérons comme très primitif, peuvent connaître l'art de la guerre aussi bien que n'importe lequel des généraux Natifs.

L'exemple le plus frappant de ces tribus est les Gunderans. Leur mode de vie est basé sur la maîtrise d'un lézard extrêmement agressif, le gundar noir, qui leur sert d'arme vivante. Les cérémonies d'initiation typiques consistent à s'enfermer avec un de ces lézards non dressé pendant

plusieurs jours, sans nourriture, afin non seulement de survivre à la créature, mais de la dresser. Autant dire que les membres de cette tribu sont des dresseurs hors pair et des guerriers d'exception. La dangerosité du gundar noir les rend d'autant plus redoutables. Véritable petite arme vivante, ce lézard peut aisément maîtriser un ou deux guildiens en une dizaine de secondes à plusieurs mètres de distance, grâce à de puissants jets d'acide qu'il leur tire dans les yeux afin de les aveugler.

FIGURE 7 : ARMURE DE PEAU (GUNDERANE)

L'armure de peau est une solution typiquement drake à un double problème : le risque de blessure et les conditions climatiques hostiles. Chaude et étanche, cette tunique de peau est souvent portée fourrue vers l'intérieur. Très ajustée, elle a cependant l'inconvénient de ne pas pouvoir être réglée en fonction des variations de taille ou de corpulence de son propriétaire : il lui faut découtre et recoudre entièrement le vêtement. Sans son aspect primitif, cette armure aurait pu devenir le standard guildien. Mais voilà : les Draks ont une réputation tenace d'incapacité à ne rien faire de bon...

Armure	INIT	ATT	DEF	Protection	Enct	Fort
Armure de peau	-	-	+2	-	2	2

Tous les tests de survie effectués en portant cette armure voient leur difficulté baisser d'un niveau.

FIGURE 8 : DRESSEUR GUNDERAN

Bien qu'il ne paye pas de mine, ce dresseur gunderan porte les marques des nombreux combats qu'il a livrés. Cicatrices, musculature bien développée, le signe le plus évident de son statut de guerrier entraîné, ce sont ses peaux ajustées avec soin et couvertes de petits ossements, équivalent drak de notre armure cloutée.

Compagnon Chasseur et Compagnon Dresseur, Expérimenté

Caractéristiques physiques : Super Agile, Assez Fort, Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Très Charmeur, Assez Rusé, Assez Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 3.

Loom : aucun.

Compétences

Armes articulées : Expert.

Artisanat (travail du cuir) : Expert.

Biologie : Initié.

Chasse : Expert.

Dressage : Initié.

Survie : Initié.

Bagarre : Initié.

Discretion : Initié.

Orientation : Initié.

Vigilance : Initié.

Sheï : aucun.

Armes : fouet et bagarre. Armure : cuir clouté.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

Les gunderans sont accompagnés d'un gundar noir (voir plus loin).

TRÈS BELLIQUEUX

Les tribus très Belliqueuses sont la hantise des guildiens. Leur puissance militaire ne dérive toujours pas du nombre ou de la qualité de leur équipement, mais d'un mode d'organisation sociale que ne renierait pas un maître du chapitre de la guerre...

L'entraînement à la maîtrise des armes est quotidien, le statut de chaque membre dépend

nécessairement de sa capacité à se battre, non seulement contre les éventuels prédateurs, mais aussi contre les ennemis humains.

Il n'y a rien d'impossible à ce que la tribu ait développé un embryon d'art martial souvent violent. Tout membre de la tribu capable de tenir une arme est un combattant redoutable si ce n'est chevronné. Le fait d'être vieux ou d'attendre un enfant ne dispense pas de se battre.

Cela implique, inévitablement, un cadre de vie



relativement propice, qui offre des ressources suffisamment abondantes et accessibles pour laisser du temps à l'entraînement militaire.

Bien souvent, ces draks ont aussi développé quelques machines de guerres surprenantes. Les figures 8 et 9 en offrent des exemples intéres-

sants. Le premier appartient à la défunte tribu des Groombom, détruite lors de la construction de Gouffre, le second vient des fameux « adorateurs du grand dragon », qui intéressèrent les Gehemdals pendant plus de dix ans, avant que la machine de guerre ne soit découverte.

FIGURE 9 : LE BOHOUMBOHOM (DRAK, TRIBU DES GROOMBOM)

Le Bohoumbohom est un ensemble de trente tambours d'une taille exceptionnelle, liés entre eux par un complexe système de tiges destinées à être plantées dans le sol. Il faut au minimum une dizaine d'instrumentistes pour l'utiliser, mais au plus fort de la guerre, trente Draks l'actionnaient simultanément.

Le roulement de ces tambours est particulièrement grave. Il faut d'ailleurs une force exceptionnelle pour les faire vibrer.

Les instrumentistes sachant manier le Bohoumbohom sont capables de l'accorder avec le sol, de sorte que celui-ci, par un phénomène que les doctes venn'dys nomment « résonance », vibre en retour. Frappés avec suffisamment de violence, les tambours font onduler le sol à la manière d'un petit tremblement de terre.

Les maîtres du Bohoumbohom étaient capables d'orienter ces vibrations afin de les centrer sur une zone précise. Dans la région instable de Gouffre, il en résultait des affaissements de terrain, des avalanches et de petits tremblements de terre, suffisants pour envoyer les troupes guildiennes au fond des précipices qui jalonnent les environs.

FIGURE 10 : LE VERMIFORME

Le vermiforme est une gigantesque réplique de dragon, couverte d'écailles de bois. Il mesure huit mètres de long pour une hauteur de deux mètres cinquante. Ce quadrupède possède une longue queue garnie de piquants cruels, une tête massive à la gueule allongée d'où s'échappe, de temps en temps, un long jet de flammes. En fait de dragon, il s'agit bel et bien d'une machine actionnée par dix chamanes. Bien qu'ils aient su que cette machine était artificielle, les adorateurs du dragon étaient convaincus de sa nature divine. Lorsqu'elle s'avancait pesamment sur le champ de bataille, apparemment invulnérable aux blessures, projetant sang et flammes dans toutes les directions, ils pensaient sincèrement que le dieu dragon l'habitait. Les dix chamanes qui actionnent cet engin, invisibles dans les entrailles de la bête, ont collectivement une force impressionnante. Les écailles de bois qui protègent la bête, d'une belle épaisseur, les mettent à l'abri de tout, à part d'un boulet de canon. La supercherie fut découverte plus de dix ans après que le dragon ait été découvert, par un anthropologue ulmèque qui souhaitait découvrir les rites de contrôle permettant de maîtriser la bête.

FIGURE 11 : GUERRIER GROOMBOM

Cet homme grand et musclé est un guerrier, cela ne fait pas de doute. Il arbore quelques cicatrices probablement gagnées au combat et son visage est peint afin d'impressionner ses adversaires. Son équipement comprend un arc long, un épieu à pointe de métal mou et une hache à tête de métal sans doute achetée auprès des guildiens. Les peaux qui le vêtent sont ajustées et cousues avec art : elles sont nettement destinées à servir autant de protection contre les intempéries que contre les coups.

COMPAGNON FANTASSIN ET COMPAGNON ÉCLAIREUR, EXPÉRIMENTÉ

Caractéristiques physiques : Très Agile, Très Fort, Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Charmeur, Rusé, Savant et Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 4.

Loom : aucun.

Compétences

Armes combinées : Initié.

Armes de jet : Initié.

Armes de trait : Expert.

Armes d'hast : Initié.

Armes tranchantes : Expert.

Athlétisme : Expert.

Bagarre : Initié.

Discretion : Initié.

Premiers soins : Initié.

Survie : Initié.

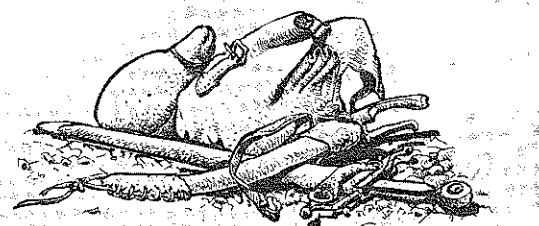
Vigilance : Initié.

Shēi : aucun.

Armes : lance, arc long et hache.

Armure : cuir souple.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.



SUPER BELLIQUEUX

Les tribus drakes capables d'atteindre ce niveau d'agressivité sont rarissimes. Les seuls exemples connus sont issus d'une collusion de facteurs imprévisibles. Ces tribus sont d'une part dotées d'une très forte tradition guerrière, qui implique soit un système de castes ou de puissances étroitement liées aux aptitudes martiales, soit une situation politique maintenant un état de guerre.

Un Drak est tout aussi capable d'apprendre que n'importe quel ressortissant d'un autre peuple. Si son cadre de vie implique un entraînement au combat permanent, s'il peut se permettre de consacrer ses journées à cet entraînement, n'importe quel Drak peut devenir un guerrier très performant, doté si ce n'est de l'art de la guerre élaboré de civilisations prétendument plus avancées, du moins d'une vitalité et de ressources que ces civilisations ne possèdent pas ou plus.

FIGURE 12 : POISONS TYPIQUES

Le poison est l'arme de prédilection des Draks les plus belliqueux car il multiplie le pouvoir destructeur des armes. De plus, il suffit parfois de le récolter, ce qui n'implique rien de plus que de bien connaître son milieu naturel et les méthodes pour obtenir la substance sans s'y exposer, deux domaines dans lesquels les Draks n'ont pas de problème. Les poisons que nous vous exposons sont génériques : on en trouve dans de nombreux écrins — même si nous précisons les particularités de ceux qui sont exploités par les mangeurs de guildiens.

Le paral

Origine : variable — les poches à venin de l'oiseau toc-toc.

Mode : inoculation.

Virulence : Très Difficile.

Latence : 1 P.A.

Durée : quinze minutes.

Description : le paral, comme vous l'aurez sans doute compris, induit une paralysie musculaire. Dans le cas de la variété connue de mangeurs de guildiens, elle se traduit par un spasme musculaire qui durcit toute la musculature pendant une dizaine de minutes. Les conséquences du gigantesque effort que cela implique sont sensibles plusieurs minutes après la fin de l'effet du poison, de sorte que la victime sort épuisée et parcourue de crampes de cette épreuve.

À dose raisonnable, ce poison n'a pas d'effet notable sur la santé — pas de perte de point de santé, même si le test de Résistant est un échec : dans ce cas, la victime est simplement paralysée — ; cependant, à haute dose, il peut s'avérer mortel — un doublement des doses expose la victime aux effets ordinaires d'un poison en plus de la paralysie.

Le somnol

Origine : variable — le musc d'un rat local surnommé « ronge-bide ».

Mode : contact.

Virulence : Difficile.

Latence : cinq minutes.

Durée : six heures.

Description : le somnol provoque un profond sommeil — d'où son nom générique. Il n'a pas d'autre effet, des doses plus importantes ne faisant que provoquer un sommeil plus long et plus profond, au point que ses victimes deviennent insensibles à la douleur. Il suffit d'échouer à un test de Résistant pour être envahi d'une irrépressible somnolence.

FIGURE 13 : MANGEUR DE GUILDIENS

« Les yeux... Tout ce qu'on peut voir. [...] à la pleine lune, en ai vu un dans la lumière. Avait fait exprès, je crois. [...] Trapu, moins d'un mètre soixante, mais très trapu. Nombreuses cicatrices, blessures et scarifications. Visage et corps peints en nuances de vert. Peu de vêtements : un simple pagne et une ceinture de cuir. Ô Astramance, cette ceinture ! Que le Fils de la Terre me protège, je sais d'où vient le cuir... [...] »

Armes : arc composite, flèches à pointe d'os, épée courte formée d'une dent de cette créature que nous avons rencontrée hier et baptisée « écraseur à pointe ». [...]

Je sais, parce qu'ils nous l'ont fait comprendre le premier soir, que tout ce qu'ils ont, les pointes de flèches en os d'oiseau toc-toc, les poisons de rongé-bide, la dent d'écraseurs à pointe... Tout cela ils doivent se le fournir tout seul, comme une épreuve, un rite de passage. [...] Doit être un guerrier ordinaire. Les chefs ont des armures d'écailles en scarabée racle-os. »

Maître Chasseur d'homme, Maître Fantassin et Maître Stratège, Super Expérimenté

Caractéristiques physiques : Super Agile, Assez Fort, Observateur et Super Résistant.

Caractéristiques mentales : Assez Charmeur, Super Rusé, Savant et Pas Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 6.

Art Étrange : 3.

Loom : aucun.

Compétences

Armes articulées : Expert.

Armes contondantes : Expert.

Armes de jet : Expert.

Armes tranchantes : Expert.

Athlétisme : Expert.

Chasse : Expert.

Diplomatie : Expert.

Intimidation : Expert.

Premiers soins : Expert.

Vigilance : Initié.

Armes combinées : Expert.

Armes d'hast : Expert.

Armes de trait : Expert.

Artisanat (piège) : Expert.

Bagarre : Expert.

Commandement : Expert.

Discrétion : Expert.

Poisons : Expert.

Stratégie : Expert.

Sheï : aucun.

Armes : lance, arc composite et hache.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

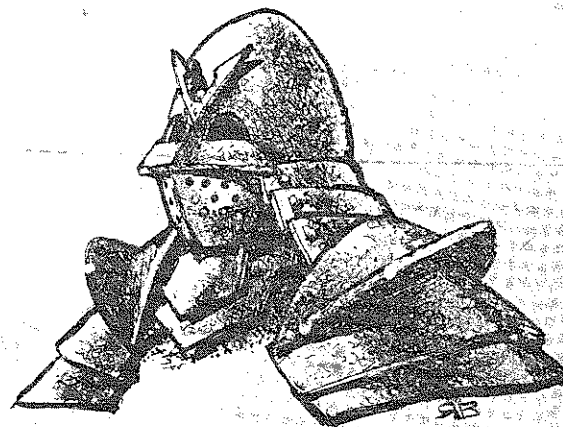
Note : les mangeurs de guildiens reçoivent un niveau de difficulté de moins lorsqu'ils doivent se camoufler dans la jungle en raison de leurs peintures corporelles.

Cela nous mène à la seconde impérieuse nécessité pour que s'épanouisse une nation drake de ce type : le manque de moyens logistiques des Draks doit être contrebalancé d'une manière ou d'une autre. Ce peut être par un développement inattendu de techniques sans doute primitives mais efficaces destinées à fournir les denrées indispensables à la survie de guerriers qui ne produisent rien de plus que du sang, de la violence et des victoires. Ce peut aussi être simplement permis par un environnement si riche que les guerriers n'ont qu'à se baisser pour récolter la nourriture et les matériaux dont ils ont besoin.

L'exemple le plus frappant de ce type de civilisations est constitué par les mangeurs de guildiens, une tribu de féroces guerriers résidant dans une jungle de la Terra Incognita qui s'étend au-delà de la barrière. Les quelques récits qui nous sont parvenus de l'unique expédition qui ait échappé à leur goût pour la bataille ont fait état d'un véritable pays de cocagne où les arbres fournissaient des fruits toute l'année, où une large variété d'animaux se laissait capturer sans peur, mais où vivaient aussi plus de deux cents espèces animales extraordinairement agressives. Dans ce milieu étrangement contrasté, les mangeurs de guildiens — les très rares contacts avec ces terribles indigènes n'ont pas permis de savoir comment ils se désignaient eux-mêmes — ont développé un goût pour le combat et des aptitudes martiales extraordinaires. Les récits leur prêtent des capacités de camouflage surnaturelles qui leur permettraient de disparaître dans le paysage sous les yeux de leurs ennemis, de continuer de se battre alors qu'ils sont coupés en deux, de tirer leurs flèches au travers des arbres et des lianes avec la précision d'un archer de compétition etc. La Loi de l'Accueil leur semble étrangère ou du moins leur interprétation est-elle suffisamment éloignée des critères ordinaires pour qu'aucun docte n'ait compris les raisons de leur incroyable agressivité. Quoi qu'il en soit, dans leur jungle, ils sont des guerriers imbattables, au sens propre du terme, encore que, vivant du mauvais côté de la barrière, les nécessités de la logistique n'aient pas permis d'envoyer de vraies armées.

MONSTRUEUSEMENT BELLIQUEUX

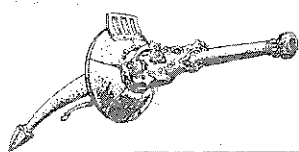
Il n'existe tout simplement pas de regroupement permanent de Draks capables de se targuer de ce niveau de développement. La logistique que nécessitent des rassemblements de cette importance réclame des ressources dont les Draks ne disposent pas. Leur équipement de piètre qualité ne leur permet pas de rivaliser avec une armée moderne. Dix fusiliers venant d'arrêteraient sans difficulté deux cents Draks. Par ailleurs, le nombre de guerriers que peut faire vivre une tribu est nécessairement limité par les techniques d'agriculture primitive des Draks. Il leur est impossible de subvenir aux besoins d'une armée digne de ce nom : une centaine de guerriers est l'extrême limite de ce qui n'a jamais pu être observé sur le Continent. Enfin, les Draks n'ont tout simplement pas la mentalité pour ce genre d'organisation. Elle implique un état d'esprit contraire à de nombreuses lois du Continent, une organisation sociale qu'ils n'ont aucun intérêt à développer et un niveau de civilisation à l'extrême limite des classifications regroupant les Draks. Ceux d'entre eux qui seraient capables d'un tel exploit seraient sans doute considérés comme des Lores un peu arriérés ou des Arkhès.



LA MAISON DES ULMÈQS

Les Ulmèques sont, d'un point de vue militaire, les seuls Draks possédant une structure militaire Monstrueusement Belliqueuse. Pour bon nombre de Natifs, le terme « drak » est une insulte et peu de gens se rendent donc compte que l'organisation sociale et les techniques qu'utilisent quotidiennement les Ulmèques sont pourtant typiques de ces peuples.

Les Ulmèques utilisent essentiellement des matériaux naturels peu ou pas traités — élytre de Kriln, insectes-bijoux, etc. — ; leurs armes et plus généralement tous les objets formés de métaux complexes sont importés : ils ne travaillent que les métaux mous et donc précieux, ce qui leur a valu la réputation de bijoutiers et de joailliers hors pair... Bref, de nombreux signes désignent les Ulmèques comme des Draks. Il se trouve simplement que personne ne les a jamais remarqués. Ou que ceux qui l'ont fait ne sont plus là pour en parler... D'un autre côté, le système de commerce élaboré que les Ulmèques ont créé leur permet de masquer bien des choses, notamment en important de nombreuses denrées qui leur permettraient, s'ils le revendiquaient, de se proclamer les seuls Draks à disposer d'une armée Monstrueusement Belliqueuse : supérieurement entraînée, équipée avec ce que les Rivages peuvent leur proposer de mieux, nombreuse grâce aux importations qui leur offrent la logistique nécessaire, l'armée ulmèque, si elle n'est pas aussi redoutable que les troupes du Doge ou de l'Empereur, est Monstrueusement Belliqueuse.



LES LORES

Les Lores sont les archétypes de la civilisation militaire, autoritaire, toujours sur le pied de guerre. Complètement à l'inverse des Draks, on leur prête une sauvage énergie guerrière qui les mettrait systématiquement si ce n'est dans le camp des vainqueurs, du moins parmi les ennemis les plus dangereux.

En fait de danger, certaines civilisations lores sont si paisibles que les guildiens les ont exterminées sans s'en rendre compte. Comme d'habitude, la part de rumeurs et de légendes entre largement en compte dans cette réputation très exagérée de guerriers impitoyables. Si toutes les sociétés lores reposent sur une stricte hiérarchie sociale quasi-féodale, toutes ne sont pas structurées autour d'une élite guerrière.

PAS BELLIQUEUX

Votre premier réflexe devrait être de dire que ce chapitre va être rapidement conclu. Des Lores qui ne seraient Pas Belliqueux, cela n'existe tout simplement pas. Vous avez raison, en un sens : ce chapitre serra rapidement conclu, non pas parce que ce type de civilisations n'existe pas, mais parce que celles-ci n'existent plus.

On a connu, sur la bordure des écrins côtiers, au moins deux exemples de civilisations typiquement lores qui n'étaient Pas Belliqueuses. Contrairement à ce que nous avons présenté concernant les Draks, ce qui fait la puissance militaire d'une civilisation lore n'est pas la facilité de son cadre de vie, mais bien, tout au contraire, les difficultés de celui-ci. Plus le climat est rude, plus la faune est sauvage, moins les terres arables sont productives et plus les civilisations lores sont rudes, sauvages et militaristes — ce qui revient, par bien des côtés, à être improductif...

Les Lores peuvent donc être pacifiques, totalement ignorants des usages de la guerre. Lorsque leurs terres les laissent vivre et fournissent en abondance tout ce dont ils ont besoin, ils ne développent pas,

ou très peu, leur potentiel militaire. La constante des civilisations lores est, moins que leurs armées, le haut niveau de développement de l'artisanat et la structure sociale féodale, laquelle implique certes une élite dirigeante basée sur la défense des intérêts de leurs vassaux et servants, mais pas forcément par le biais des armes. Lorsque aucune guerre, aucun affrontement ne force au développement d'une force armée et de techniques militaires,

les Lores peuvent être aussi dépourvus de moyens que la plus faible des tribus drakes; ils ont suffisamment de moyens pour se passer complètement des techniques susceptibles de servir, même indirectement, à la guerre. La pêche ou l'agriculture n'ont pratiquement aucune application dans ce domaine: on peut être paysan ou pêcheur sans avoir jamais fait pire que de donner quelques coups de poing dans une taverne.

FIGURE 1 : HARPON SASLAAS

Bien qu'il ne s'agisse pas d'une arme, ce harpon a trouvé des applications martiales inattendues. Malheureusement, les « harponniers » sont morts avec les derniers saslaas, il y a bien des années. C'est regrettable car le travail qu'ils fournissaient sur ces outils les rend inestimables. Les quelques exemplaires qui ont survécu au pillage se négocient des centaines de guilders auprès d'amateurs avertis qui savent ce qu'ils valent: plus léger et mieux équilibré qu'une lance, ce harpon saslaas est nettement plus mortel qu'un javelot. Et en plus, il peut servir à la chasse ou à la pêche.

Armes	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Harpon saslaas	+4	+3	+2	Moyenne	2	3	-	-	-
(Lancé)	-	+3	-	Moyenne	2	3	1	25	50

FIGURE 2 : PÊCHEUR SASLAAS

Pour leur malheur, en plus d'être riches, les saslaas étaient beaux. Grands, bien découplés, musclés sans excès, la peau brunie par le grand air, ils eurent la malchance d'être au goût du jour. Cela donna lieu aux viols et aux massacres les plus abominables que l'histoire guildienne ait jamais occultés. Ce que les soldats laissèrent intact fut ensuite détruit par les guildes sans scrupule qui suivirent les pillards et réduisirent en esclavage les rares survivants.

Compagnon Pêcheur, Peu Expérimenté

Caractéristiques physiques: Agile, Assez Fort, Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales: Très Charmeur, Rusé, Assez Savant et Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier: 4.

Art Étrange: 3.

Loom: aucun.

Compétences

Armes de jet: Initié.

Artisanat (cordage): Initié.

Canotage: Initié.

Équilibre: Initié.

Météo: Initié.

Navigation: Initié.

Pêche: Initié.

Sheï: aucun.

Armes: harpon saslaas.

Armure: aucune.

Tours, sorts et sortilèges: aucun.

Dans les écrins côtiers, l'exemple le plus flagrant était les Saslaas, une petite mais prospère civilisation de lores pêcheurs qui vivaient à l'écart de tout dans une anse paisible nommée Imshlasal, au nord de Honford. Leur seul tort fut d'exploiter la mer de toutes les manières possibles et d'être abrités de leurs ennemis par un puissant rempart montagneux. Quelques guildiens aventureux finirent par découvrir qu'ils exploitaient des huîtres perlières d'une taille exceptionnelle. Ils envoyèrent une trentaine de Gehemdals aguerris contre l'unique ville saslaasse. Elle abritait à l'époque deux milles âmes vivant de la pêche et de l'exploitation d'une mine à flanc de montagne. En dépit de la nécessité de débarquer les troupes par la mer, les guildiens prirent la ville sans coup férir, la pillèrent et anéantirent la civilisation saslaasse presque sans s'en apercevoir tant la résistance à l'occupation fut mince.

PEU BELLIQUEUX

Il n'existe pas de cas de civilisations lores Peu Belliqueuses. Naturellement portés à l'extrême, les Lores, lorsqu'ils ont besoin d'une force armée, ne font pas les choses à moitié. Le système féodal s'accommode fort bien d'un pouvoir militaire, et c'est donc ce qui s'instaure le plus fréquemment. Cela implique, inévitablement, une société basée sur des rapports de force, lesquels réclament d'avoir des soldats pour faire face aux ambitions de leur propriétaire, à celle de ses ennemis et, éventuellement, lutter contre les prédateurs et autres dangers « naturels » du Continent.

Au final, on ne connaît pas les circonstances permettant à des Lores de n'être que Peu Belliqueux, et il n'entre pas dans notre propos de hasarder des hypothèses incertaines.

ASSEZ BELLIQUEUX

Même s'il est rare de trouver des Lores aussi dépourvus, cela arrive. Il s'agit parfois d'une civilisation restreinte, dont le développement s'est

arrêté — quel qu'en soit la raison : écrin trop petit dans lequel les autochtones ne peuvent pas se développer à volonté, conditions de vie aux limites du possible, etc. L'autre possibilité, que nous traiterons plus en profondeur, est le déclin de la civilisation. Les Lores aiment les guerres et celles-ci n'ont pas toujours que des conséquences positives — même si elles sont gagnées. Les Lores sont de grands familiers des calamités qui suivent ce genre d'activités : famine, épidémie, effondrement du pouvoir central... Les Lonedals sont les exemples les plus patents de cette situation.

Sans l'armistice inattendu qui empêcha la guerre de se poursuivre, il ne fait pas de doute qu'ils auraient perdu au profit du Royaume d'Orzar. Mais la paix est intervenue et le pays commence à panser ses plaies. Si c'est encore possible... Les domaines frontaliers ne sont plus que ruines, cimetières et poussière. On n'y trouve que des bandes de pillards affamés par la paix et rendus d'autant plus hardis. Les fiefs centraux, autrefois les plus riches, sont exsangues. Les campagnes sont vides, et les récoltes pourrissent sur pied faute d'être moissonnées. Les grandes villes s'asphyxient faute de nourriture tandis que les paysans, rendus audacieux par la faim, se muent en bandits de grand chemin. Le roi, qui aurait pu remettre son pays sur pied, manque à l'appel et l'armée, en dépit de son expérience, ne sait que faire. Les nobles survivants de la guerre, qui comptaient sur le butin des pillages, sont désargentés et se transforment en barons brigands. Restent les provinces côtières que la guerre a épargnées. Mais celles-ci pratiquent un isolationnisme total pour contenir la marée des miséreux qui tentent de franchir leurs frontières... Un isolationnisme prudent, car les riches fiefs du centre, dont les armées ont acquis une inestimable expérience pendant la guerre, cherchent des fonds, de la richesse... Ce n'est qu'une question de temps avant que la guerre civile n'éclate. À moins que le vent de l'épidémie et de la famine ne balaye tout cela avant que l'affrontement ne soit inévitable.

FIGURE 3 : ARMURE DE BATAILLE LONEDALE

Ce très rare fruit de l'âge d'or des Maisons lonedales fut forgé pour un noble de haut rang. Les meilleurs artisans y ont mis un savoir-faire pratiquement disparu aujourd'hui afin de créer une forteresse de métal qui n'encombrerait pas, ou si peu, son propriétaire. Vous noterez les décors, richement rehaussés d'écume, qui couvrent tout le corps sauf le heaume. Vous constaterez aussi, particularité de l'artisanat lonedal, que le heaume ne représente pas le faciès horrifant d'un monstre destiné à impressionner l'ennemi, mais le visage de son propriétaire, afin qu'on le reconnaisse sans erreur.

Armure	INIT	ATT	DEF	Protection	Enct	Fort
Armure de bataille lonedale	- 1	0	+ 2	Absorbe	4	4

FIGURE 4 : GUERRIER LONEDAL

Bien musclé, encore que visiblement un peu efflanqué, ce soldat ne paye pas de mine avec son équipement de bric et de broc, pillé sur les cadavres de ses ennemis. Et pourtant... Formé à manier pratiquement toutes les armes, il privilégie la lance, facile à entretenir et à fabriquer. Cet exemple est figuré avec une épée au côté, fait rarissime : bien que l'épée soit la reine des batailles, il est peu fréquent qu'un homme du rang parvienne à s'en procurer une et à la conserver.

Compagnon Fantassin et Compagnon Éclaireur, Expérimenté

Caractéristiques physiques : Agile, Fort, Très Observateur et Très Résistant.

Caractéristiques mentales : Assez Charmeur, Rusé, Assez Savant et Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 4.

Loom : aucun.

Compétences

Armes combinées : Initié.

Armes d'hast : Expert.

Armes tranchantes : Initié.

Bagarre : Initié.

Premiers soins : Expert.

Vigilance : Initié.

Armes contondantes : Initié.

Armes de jet : Initié.

Athlétisme : Expert.

Discrétion : Initié.

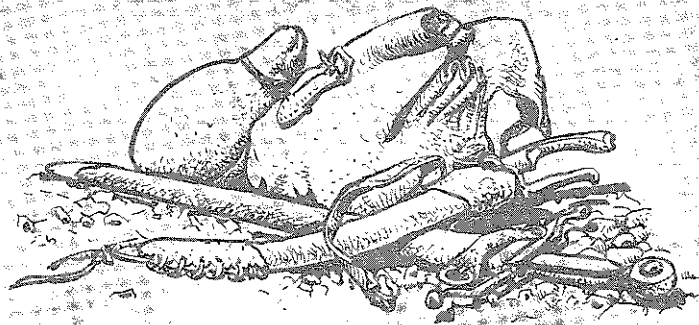
Survie : Initié.

Sheï : aucun.

Armes : lance, épée et bouclier.

Armure : cotte de mailles.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.



BELLIQUEUX

Les Lores Belliqueux sont, en dépit des a priori guildiens, les plus fréquemment rencontrés. Quoi que leur civilisation ait des facilités à verser dans le militarisme, ce mode de gestion n'est valable qu'en temps de guerre. Celles-ci ne sont pas si fréquentes, notamment parce que la Loi de l'Accueil s'oppose à ce que les autochtones luttent contre d'éventuels envahisseurs. Et il est difficile de concevoir une société viable basée sur la guerre civile.

La société lore évolue souvent dans une direction moins belliqueuse que celle à laquelle on pourrait s'attendre. Si la noblesse base ses prétentions au pouvoir sur une certaine puissance militaire, celle-ci tend à disparaître au profit de valeurs plus productives, tel que l'argent ou la compétence dans les travaux artisanaux, voire la possession d'un savoir-faire indispensable, comme la forge ou le dressage. Il n'empêche qu'il existe toujours une classe, minoritaire dans le cas qui nous préoccupe, de guerriers superbement entraînés et très motivés à livrer bataille : c'est pour eux une manière de servir la société qui les a portés au pouvoir. C'est un mode de vie, une manière d'exister... Même si dans leur société, le combat est mal vu — valeur non productive par excellence, les guerres incommodes les marchands dès qu'elles durent trop longtemps —, ils continuent de s'entraîner et de se juger à l'aune de leurs compétences martiales.

Orzar en est le meilleur exemple. Sa demi-victoire contre les Maisons Lonedales a propulsé sur le devant de la scène politique une nouvelle classe de personnages, auparavant méprisée et

considérée comme une simple bourgeoisie, une classe bâtarde et sans importance. Tandis que les grands domaines fournissaient hommes et matériel pour démontrer leur valeur, une classe de la population s'est mise à exploiter certains fruits des victoires d'Orzar, essentiellement l'esclavage des Lebds. Les profits, en tant de guerre et alors que le sort des armes tournait visiblement en faveur d'Orzar, furent exceptionnels. Le pouvoir de l'argent y'a acquis une nouvelle légitimité en concédant, au nom de « l'effort de guerre », des prêts démesurés à tous les grands du royaume. Lorsque la guerre cessa, le pouvoir politique et administratif reposait pratiquement entre leurs mains. Les familles de la haute noblesse qui s'attendaient à pouvoir rembourser les sommes dues en exploitant les terres prises aux lonedals en firent les frais, la guerre s'étant arrêtée avant la moindre capture. En une petite année, les grands du royaume furent pris entre leurs obligations financières, le travail de sape des guildes qui préfèrent toujours traiter avec des marchands, et mis devant le fait accompli de la révolution en douceur des nouveaux maîtres d'Orzar. Les nobles n'eurent d'autre choix que de faire contre mauvaise fortune bon cœur et de permettre aux parvenus d'entrer dans leur famille par un jeu complexe d'alliances, perdant par là même tout espoir d'accéder de nouveau au pouvoir. Depuis, les familles militaires rongent leur frein, muselées par un pouvoir basé sur la fortune. De nombreuses familles ont vendu leur nom pour survivre. Les armées peu rentables ont vu leurs effectifs baisser de moitié. L'argent a instauré le règne de la rentabilité aux dépens des forces militaires.

FIGURE 5 : ARROWL

L'arrowl est la créature la plus commune des champs de bataille d'Orzar. Ce félin mesure d'un mètre vingt à un mètre cinquante au garrot pour un poids variant entre soixante-dix et quatre-vingt kilogrammes. Il n'a pas de pelage, mais une sorte de duvet qui se transforme, sur l'échine, en un plumage fin pouvant varier du gris souris au gris anthracite. Féroce, sans peur ou presque, l'arrowl est depuis toujours le compagnon du guerrier, auquel il se lie aisément et de manière indéfectible pour peu qu'il soit dressé assez jeune.

Indice de danger : Dangereux.

Caractéristiques physiques : Monstrueusement Agile (7), Super Fort, Peu Observateur et Très Résistant.

Instinct : 5.

Attributs

Art Guerrier : 6.

Art Étrange : 5.

Compétences

Athlétisme : Expert.

Bagarre : Expert.

Chasse : Novice.

Discretion : Initié.

Équilibre : Expert.

Escalade : Initié.

Intimidation : Initié.

Natation : Novice.

Orientation : Novice.

Survie : Novice.

Vigilance : Initié.

Armes : grandes griffes.

Armure : aucune.

FIGURE 6 : CHIEN DE GUERRE ORZAR

Le chien de guerre est le guerrier orzar « de base ». Il est systématiquement accompagné d'un arrowl, qui couvre ses arrières et lui prête main-forte en cas de besoin. La cotte de mailles est de rigueur, car quand un arrowl joue, il est parfois dangereux sans le vouloir. L'armement standard comprend un fouet et une masse. Le guerrier représenté ici doit être issu de la petite noblesse ou avoir participé aux guerres contre les Lonedals, car il porte l'épée à la place de la masse.

Compagnon Dresseur et Apprenti Noble, Assez Expérimenté

Caractéristiques physiques : Très Agile, Assez Fort, Assez Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Très Charmeur, Rusé, Assez Savant et Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4. Art Étrange : 4.

Loom : aucun.

Compétences

Armes Articulée : Initié.

Armes tranchantes : Novice.

Artisanat (travail du cuir) : Initié.

Bagarre : Initié.

Biologie : Initié.

Botanique : Initié.

Chasse : Initié.

Dressage : Initié.

Escalade : Novice.

Étiquette (noblesse orzar) : Novice.

Étiquette (armée) : Novice.

Sheï : aucun.

Armes : fouet et épée.

Armure : cotte de mailles.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

Note : le chien de guerre est inévitablement accompagné de son arrowl (voir plus haut).

TRÈS BELLIQUEUX

Il s'agit de la civilisation lore typique, telle, du moins que se la représentent les guildiens. Leur culture est basée sur la guerre. À la tête de l'État, une élite guerrière, supérieurement entraînée, règne sans partage. Grâce à l'organisation de la société, tout converge vers les militaires : les paysans leur fournissent les moyens de subsistance et les réserves de nourriture, les artisans fa-

briquent tout ce que leur quotidien réclame, quelques artisans spécialisés, d'un rang supérieur aux autres quant il ne s'agit pas tout simplement de nobles, consacrent leur existence à fabriquer des armes et à améliorer les techniques de fabrication pour fournir un travail toujours plus parfait. Quant à l'élite militaire, elle passe son temps en entraînement, et surtout, en batailles, ne développant que ses capacités martiales et se jaugeant en fonction de celles-ci.

FIGURE 7 : ARC SUR MESURE

Bien qu'il ne s'agisse pas d'une arme spécifique aux Whejins, ceux-ci sont exemplaires car ils y apportent un soin particulier et leurs productions sont d'un niveau rarement atteint ; il faut dire que la rareté du bois est telle, que leurs artisans doivent se surpasser et fournir des pièces absolument parfaites.

Utiliser un arc alors qu'il n'a pas été spécifiquement réalisé pour soi requiert d'être aussi Fort et aussi Résistant que son propriétaire originel, sans quoi l'arme est considérée comme un arc court — alors qu'il s'agit systématiquement d'un arc composite.

Au lieu d'ajouter l'Art Guerrier lorsqu'il tire, l'utilisateur peut additionner son niveau de Fort ou de Résistant — il choisit.

FIGURE 8 : PILLARD WHEJIN

Les junji hajji — littéralement « ceux qui vont capturer ce qui est dû » — ne sont ni plus ni moins que des pillards pour les guildiens, même si, dans leur société basée sur la loi du plus fort, leurs actions ne constituent en aucun cas un acte illégal. Ce sont les combattants de base de la société whejine. Leur équipement comprend un cimenterre ou une hache, un petit bouclier et un arc. Ils portent, sous leurs amples vêtements, une cuirasse, en dépit des conditions climatiques du désert. Celui-ci est plus gradé — entendez : plus habile au combat — que la moyenne, car il possède un zabram — la monture typique locale, aussi nommée « pentadère » par les guildiens — et un arc sur mesure.

Compagnon Pillard et Compagnon Éclaireur, Expérimenté

Caractéristiques physiques : Agile, Fort, Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Charmeur, Rusé, Assez Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4. Art Étrange : 4.

Loom : aucun.

Compétences

Armes tranchantes : Expert.

Armes de trait : Expert.

Athlétisme : Initié.

Cavalerie : Initié.

Discrétion : Expert.

Équitation : Initié.

Marchandage : Initié.

Premiers soins : Initié.

Vigilance : Expert.

Survie : Initié.

Sheï : aucun.

Armes : Arc sur mesure, cimenterre et targe.

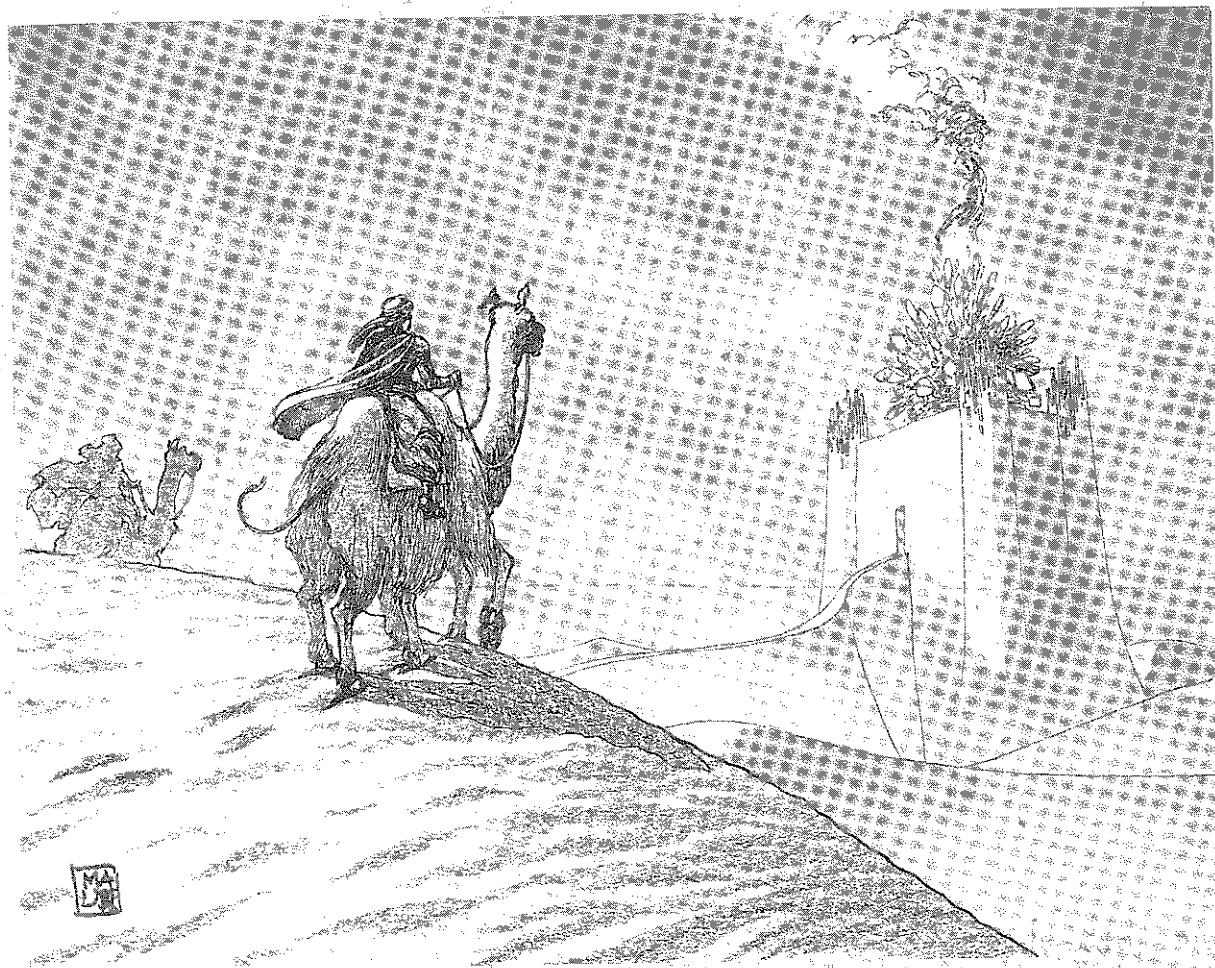
Armure : cuirasse — équivalente à une cotte de mailles.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

Dans de nombreuses civilisations lores, ce système se double d'une possibilité de mobiliser les immenses masses d'hommes nécessaires à l'entretien des militaires, ce qui fournit d'un coup de formidables armées, manquant d'entraînement et de matériel certes, mais disposant d'effectifs énormes. Fort heureusement, le fait de lever cet ost est nécessairement limité par les réserves alimentaires de la civilisation : les hommes qui sont envoyés à la guerre ne produisent plus rien... Cet effort militaire est donc nécessairement limité.

La parfaite illustration nous est parvenue depuis l'autre côté de la barrière : les Whejins, une société installée au sein d'un désert hostile, découverte il y a peu par une poignée de guildiens courageux. Leur mode de vie repose sur le combat. L'essentiel de la population ne possède

d'autres droits que d'essayer d'affronter une élite guerrière afin d'y être admis. Tout se règle par les armes, depuis les querelles de pouvoir jusqu'aux imbroglios juridiques. Un homme n'a de valeur que grâce à ses capacités martiales. S'il possède un chameau, c'est qu'il l'a conquis de haute lutte, s'il a une arme, c'est qu'on peut, à tout moment le défier pour l'incorporer dans un groupe de pillards, lui prendre ce qu'il possède, et ainsi de suite. Si le désert, si mortel, n'était pas là pour limiter les possibilités d'entraînement de la population, les Whejins constitueraient un des plus dangereux rassemblements de guerriers que l'on puisse concevoir. Fort heureusement, les nécessités de la vie dans ce milieu ne permettent qu'à une petite élite de s'entraîner et donc de se maintenir au pouvoir. Il n'en reste pas moins qu'un homme sur trois est un guerrier compétent et que tous les Whejins ont des notions de combat.



SUPER BELLIQUEUX

Les Lores capables de parvenir à ce stade de développement sont heureusement assez rares. En fait, on n'en connaît qu'un seul exemple, les moyens nécessaires pour atteindre ce niveau sont tout à fait disproportionnés. Il faut tout simplement créer un mode de vie qui implique le combat, la guerre. Celle-ci doit être si ce n'est permanente, du moins endémique. Et en même temps, il faut que ces Lores parviennent à maintenir une certaine cohésion sociale, non seulement au travers d'institutions suffisamment solides pour supporter des conditions aussi extrêmes, mais aussi de compenser les inévitables morts, fréquents et nombreux pendant les batailles...

Les Davan op'Unvan — ce qui peut se traduire par « porteurs de combat » — sont parvenus à ce tour de force. On les connaît assez mal, alors qu'ils résident au bord de la barrière des Enfants-Cyclones, en face du kilomètre soixante-cinq de la barrière. Leur société se développe autour d'un système de castes strictement hiérarchisées et pourtant étrangement changeantes d'une année sur l'autre. Au sommet de l'État règnent sans partage les Davan op'kilan — littéralement les « porteurs d'épée ». Ils régissent entièrement la vie des Davan op'Unvan. Nul ne s'exposerait à discuter leurs ordres, sans parler de leur désobéir. Un homme sur cent est davan op'kilan. Les Davan op'Unvan contrôlent strictement les naissances afin d'être toujours un nombre divisible par cent. Devenir davan op'kilan réclame qu'un autre meure ou perde son poste ou encore que soit décidée une augmentation de la population. La deuxième épreuve dont il faut triompher consiste à battre les champions de chaque davan op'kilan, généralement choisis parmi l'élite de la caste immédiatement inférieure. Enfin, il faut tuer en combat singulier un être-miroir dans l'enfer des vents hurlants de la barrière des Enfants-Cyclones. Inutile de préciser que les davan op'kilan sont, à juste titre, considérés comme des guerriers d'exception et des stratèges de génie.

Juste sous cette première caste viennent les davan op'kunkan, les « porteurs de hache ». Leur rôle est celui de lieutenant ou d'ordonnance des Davan op'kilan. Ils ont la charge d'un petit groupe auquel ils transmettent les ordres de leur maître. Un homme sur dix peut accéder à la dignité de Davan Op'Kilan. Pour ce faire, il suffit de battre en duel à mort le Davan op'kunkal d'un autre groupe.

Viennent ensuite les Davan op'dilva et les Davan op'slivvan, respectivement « porteurs de lance » et « porteurs d'arc ». Deux Davan op'Unvan sur trois font partie de ces castes. Ils assurent le gros du travail, sous les ordres de leur davan op'kunkan. Devenir l'un ou l'autre réclame simplement de participer et de survivre à une des grandes cérémonies annuelles qui sont organisées afin de maintenir les troupes en forme.

Reste un petit quart des Davan op'Unvan, les Je'op'davan — « qui ne portent rien ». Cette non-caste, ignorée, regroupe les vieillards, les enfants et les handicapés. Ils vivent de l'aumône des autres castes et ne rêvent que de s'extraire de cette triste condition, que ce soit par le combat ou par la mort.

Une fois par an, l'opportunité est donnée de se distinguer à tous ceux qui en ont le courage. Refuser de participer à cette grande cérémonie provoque immédiatement la déchéance du lâche, qui devient un Je'op'davan. Pendant un mois entier, des tournois, des batailles simulées et des épreuves martiales de toutes sortes sont organisés. C'est le moment de défier un davan op'kunkan, de désigner un champion des Davan op'kilan et ainsi de suite. À la fin de ce mois d'épreuves, les nouvelles castes sont attribuées en fonction des résultats de chacun. Il en résulte régulièrement de petits changements, tel perdant son titre ou étant tué, tel autre, estropié, rejoignant les rangs des Je'op'davans, etc. L'extrême brutalité de ces épreuves laisse une large place pour les nouveaux venus, au point que personne n'est sûr d'en sortir vivant : s'inscrire est un test de courage que tous ne passent pas victorieusement. Il n'est pas rare de voir tomber un Davan op'kilan, pourtant normalement intouchable.

FIGURE 9 : TRANCHEUR À RESSORT

Le trancheur à ressort est un bouclier très nettement amélioré. Rond, d'un mètre de diamètre, il s'orne de pointes cruelles et d'une couronne de dents métalliques. Au centre du bouclier, déclenché par une simple pression de la main qui tient cette espèce de rondache, un mécanisme à ressort fait tourner la couronne à grande vitesse. Les blessures occasionnées par cette arme sont terribles. Malheureusement, il faut une P.A. pour que le mécanisme arrive à pleine vitesse et le ressort ne permet de la faire fonctionner que cinq P.A. d'affilée.

Armes	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort
Trancheur	+ 2	+ 3	+ 2	Moyenne	3	3

lorsque le mécanisme est lancé à pleine vitesse, les dommages du trancheur passent à Blessure Grave.

FIGURE 10 : DAVAN OP'KUNKAN

La hache d'une main, le trancheur dans l'autre, couvert d'une lourde cotte de mailles, le davan op'kunkan typique, tel qu'il est représenté ici, est une brute qui fait respecter sa loi par la force. La règle qui interdit de défier son propre davan op'kunkan n'est pas seulement un gage que ces derniers entraîneront leurs troupes au mieux, sans craindre pour leur place ; c'est aussi une protection qui leur permet de faire ce qu'ils veulent sans craindre de représailles, tant que le travail est fait.

Maître Fantassin, Compagnon Archer et Apprenti Stratège, Très Expérimenté

Caractéristiques physiques : Agile, Très Fort, Très Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Très Charmeur, Rusé, Assez Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 4.

Loom : aucun.

Compétences

Armes combinées : Expert.

Armes d'hast : Expert.

Armes de trait : Initié.

Athlétisme : Expert.

Commandement : Novice.

Intimidation : Expert.

Stratégie : Novice.

Armes contondantes : Expert.

Armes de jet : Initié.

Armes tranchantes : Expert.

Bagarre : Expert.

Diplomatie : Novice.

Premiers soins : Expert.

Vigilance : Initié.

Sheï : aucun.

Armes : hache, trancheur et arc composite.

Armure : cotte de mailles.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

MONSTRUEUSEMENT BELLIQUEUX

Ultime aboutissement de la machine de guerre lore, les civilisations Monstrueusement Belliqueuses disparaissent aussi vite qu'elles sont apparues. Il y a deux conditions nécessaires pour permettre leur apparition.

Il faut un terrain favorable, c'est-à-dire une société déjà lourdement militarisée. Assez souvent, c'est la fusion de deux peuples antagonistes qui donne l'élan nécessaire à la naissance de ce monstre.

En second lieu, il faut une raison majeure. Accéder à ce stade de combativité implique en général l'effondrement de la ou des civilisations concernées. Cela donne aussi à une poignée d'hommes au pouvoir une puissance énorme, qui nécessite d'immenses efforts pour se maintenir en l'état. Il faut des visionnaires tentant de réaliser un rêve hors de portée pour assister à ce déploiement de force.

Mais une fois assemblée, la force ainsi créée se répand telle un tsunami et anéantit tout sur son passage. Peu de tactiques, sinon la force du nombre, peuvent être déployées dans des cir-

constances aussi difficiles... Et, quoi qu'il en soit, cela suffit amplement. Le simple fait de déployer l'armée est un tour de force, mais rares sont les troupes assez disciplinées pour tenir leur position lorsqu'elles sont confrontées à ces hordes de guerriers.

Un exemple frappant se constitua et s'effondra en l'espace d'une année sous les auspices de la Guilde du Point Rouge. Pratiquement un million d'autochtones furent convertis à une religion construite de toutes pièces, uniquement des Lores. Indépendamment, ils n'auraient jamais fait alliance par-delà les frontières de leurs écrins respectifs, mais sous l'impulsion des guildiens, ils s'affranchirent des lois du Continent et constituèrent une énorme force armée, prête à envahir l'Empire des Trois Lunes : à l'apogée de la croisade, la Guilde du Point Rouge contrôlait deux cent cinquante mille guerriers. Ils n'eurent même pas à livrer bataille, puisque la Guilde des Lames d'Or prit la fuite avant que les hostilités ne débutent. Cet énorme rassemblement d'armées ne fut possible que par l'usage immodéré d'une religion fédératrice et dans le but de mener une croisade. Sans cela, jamais un résultat pareil n'aurait pu être obtenu.

LA MAISON DES GEHEMDALS

Les Gehemdals, cela n'aura échappé à personne, sont des Lores. Comme de nombreuses autres maisons, ils entretiennent une colossale puissance militaire sous des apparences paisibles. Il suffit d'observer leur système social, lourd, imparfait, inadapté à une telle population pour comprendre que l'objectif premier de cette civilisation n'est pas d'assurer un maximum de confort à ses membres, mais de maintenir sur le pied de guerre une machine de combat impressionnante : les grandes familles se découpent exactement comme les différents corps d'armée. Les Yelixwehnn en sont le tout puissant service de renseignement ; les Ertilmal fournissent les éclaireurs et les groupes de harcèlement ; les Idarmor Moïr'na forment le gros de la troupe, soutenus par les machines de siège et la cavalerie Rallgholm. Protégeant tout cela, les toutes puissantes forteresses Llywsilien assurent les arrières et fournissent la logistique. Si un conflit devait éclater, en quelques jours un Gehemdal pourrait se transformer en une gigantesque machine de guerre Monstrueusement Belliqueuse.





LES ARKHÉS

Les Arkhés sont parmi les pires ennemis que l'on puisse avoir. Qu'ils soient souvent de piètres combattants n'est qu'une apparence. Après tout, de nombreux peuples du Continent n'ont pas les moyens ou la volonté de développer leurs aptitudes martiales. Ce qui rend dangereux ces autochtones, c'est la ferveur qu'ils mettent à faire la guerre. D'une manière générale, les Arkhés ont l'avantage d'être relativement prévisibles et de privilégier des tactiques simplistes, basées sur une foi aveugle en la justesse de leur cause et en l'iné-

luctabilité de leur victoire : leur (s) dieu (x), démon (s) et autres forme de puissance (s) supérieure (s) ne sont-ils pas avec eux ?

Le discours ordinaire d'un Arkhé en guerre consiste donc en de longues considérations sur le résultat de l'affrontement — « les rues seront pavées des ossements des étrangers, les crânes des ennemis vaincus composeront l'architecture des colonnes glorieuses de cette bataille inévitablement victorieuse... » Quant aux moyens qu'il faudra déployer pour obtenir ce résultat, il s'agira de hordes fanatiques ravies de mourir au nom d'une foi aveugle.

Mon conseil : méfiez-vous du prêtre sympathique qui attend que vous fassiez le moindre faux-pas, une légère erreur qu'il lui permettrait d'invoquer la fureur d'un saint ou d'un démon oublié de tous mais qui sert de bannière à ces bandes d'illuminés.

LA GUERRE SAINTE

En raison du système politique arkhé, la théocratie, les autochtones qui les dirigent sont prêts à tout pour conserver le pouvoir. Ils agissent ainsi moins par ambition que parce qu'ils sont sincèrement persuadés d'avoir été Choisis ou Désignés, ou la Dame sait quoi, mais, au final, parce qu'ils sont les élus de leur foi.

Or, cela implique aussi la confiance absolue des fidèles sur lesquels ils règnent. Cette foi aveugle peut transformer un peuple pacifique en une machine de guerre d'autant plus implacable que le fanatisme des Arkhés les rend moralement très résistants. Ils sont capables de supporter des revers militaires presque indéfiniment plutôt que de se retourner contre les autorités religieuses.

Un tel changement signifie qu'un peuple arkhé, lorsqu'il lance une opération à outrance basée sur le Belliqueux augmente de deux paliers sa caractéristique Belliqueux. Cette augmentation n'est pas automatique : c'est une sorte de machination à l'échelle d'un peuple entier ; pour la mettre en place, les prêtres — ou quel que soit le titre que les élites religieuses se donnent — doivent fournir un travail énorme. Cela consomme beaucoup de ressources, de temps et d'énergie, au détriment de la société arkhée et, dans une moindre mesure, du culte.

Enfin, cette opération est très déstabilisante pour les guildiens. Les religieux arkhés n'hésitent pas à utiliser les femmes civiles, les enfants, les personnes âgées dans des opérations suicidaires. Combien de guildiens seraient prêts à frapper une femme enceinte ou un enfant ? Eux n'hésiteront pas. Mais il faut reconnaître que c'est souvent la seule solution qu'ont les régimes arkhés pour résister à des guildiens malveillants.



PAS BELLIQUEUX

La religion de ces civilisations prône l'absence de violence. Leur fanatisme religieux les met dans l'incapacité d'accomplir des actes agressifs volontairement, le simple fait de se livrer par mégarde ou par maladresse à un acte violent a des conséquences spirituelles terribles — le coupable n'ira pas dans le séjour des dieux, se réincarnera en insecte répugnant, etc. Quel que soit le fondement théologique de ce refus de la violence, il aboutit à des conséquences particulièrement propices à l'établissement des guildiens.

Les opérations militaires chez ces Arkhès sont facilitées par une collusion de facteurs favorables. Ainsi, les métiers de la guerre sont inconnus ou sous le coup d'un interdit religieux, de même que les armes sont proscrites. La simple vue d'un acte de violence déclenche des réactions hystériques de soumission, voire des suicides collectifs — toujours par des méthodes douces et non violentes : noyades, poison...

D'autre part, il ne faut pas croire que ces Arkhès soient sans danger. À défaut d'utiliser eux-mêmes la violence, ils peuvent utiliser des créatures ou des individus qui, pour une raison ou une autre, sont susceptibles de le faire à leur place. Créatures de toutes sortes, souvent dan-

gereuses et carnivores, esclaves mis au ban de la société, phénomènes étranges... Les religieux, en exorcisant par ce moyen la violence que leur peuple ne doit jamais connaître, se fabriquent finalement des armes d'une portée réduite.

Les Khoutha Mouba sont un bon exemple de ce type d'Arkhès. Ils adorent le dieu-plante carnivore, dont la cruauté divine n'est maintenue en sommeil que parce qu'il ne voit jamais rien qui pourrait l'exacerber. En fait de dieu, il s'agit d'une immense forêt infestée d'une variété de lianes-tueuses, dont le cœur serait constitué d'une fleur carnivore de dix mètres de large. Les morts sont offerts en sacrifice aux lianes, qui les entraînent dans la jungle, sans doute pour nourrir la fleur monstrueuse. La ville est envahie de ces lianes, qui se tiennent tranquilles pour une raison inconnue. Cependant, dès qu'un acte de violence est commis, les lianes frappent le coupable et le traînent, hurlant, dans la forêt impénétrable. C'est en tout cas ce que dit le dogme du culte, selon les récits des guildiens, qui eurent l'audace de se rendre sur place, les lianes interviendraient lorsque quelqu'un meurt, lorsqu'un combat est livré et de temps en temps, au hasard. Mais bien sûr, les prêtresses ont toujours une explication sur ce qui a pu faire réagir les membres végétaux du dieu-plante.

FIGURE 2 : LIANE-TUEUSE

Les spécimens ici représentés sont respectivement des exemples moyens des lianes « jeunes pousses », des « pousses adultes » et des « anciens sarments ». Plus grosse est la liane, plus lent est son déplacement ; à l'inverse, les plus fines agissent avec moins de force, mais plus de célérité. Pour ce qui est de leur Art Guerrier, on utilise celui de la prêtresse la plus proche, qui entre immédiatement en transe et guide le monstre.

Armes	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Jeune pousse	+ 7	+ 5	-	Superficielle	-	-	-	5	5
Pousse adulte	+ 5	+ 4	-	Légère	-	-	-	7	7
Ancien sarment	+ 2	+ 3	-	Critique	-	-	-	15	15

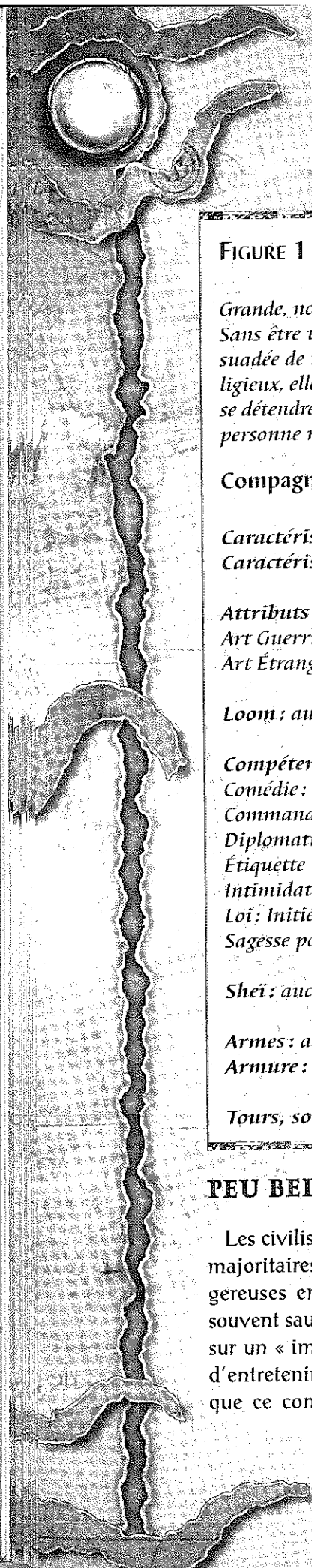


FIGURE 1 : PRÊTRESSE KHOUTHA MOUBA

Grande, noire de peau, la principale caractéristique de cette prêtresse est d'être discrète et aux aguets. Sans être une guerrière, elle est surtout experte à faire réagir le dieu. Si elle est sincèrement persuadée de ne rien faire de plus que d'attirer l'attention de son dieu sur un comportement anti-religieux, elle n'en reste pas moins un redoutable danger pour les guildiens. D'un geste, elle peut faire se détendre une liane, qui fera disparaître l'infortuné pécheur dans les profondeurs d'une forêt d'où personne n'est jamais revenu.

Compagnone prêtresse, Peu Expérimentée

Caractéristiques physiques : Assez Agile, Peu Forte, Très Observatrice, Résistante.

Caractéristiques mentales : Très Charmeuse, Rusée, Très Savante, Peu Talentueuse.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 3.

Loom : aucun.

Compétences

Comédie : Initiée.

Commandement : Initiée.

Diplomatie : Initiée.

Étiquette (religieuse) : Initiée.

Intimidation : Initiée.

Loi : Initiée.

Sagesse populaire : Initiée.

Sheï : aucun.

Armes : aucune — quelle horreur !

Armure : idem.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

PEU BELLIQUEUX

Les civilisations arkhées Peu Belliqueuses sont majoritaires. Si elles restent extrêmement dangereuses en raison des mesures de rétorsions souvent sauvages qu'elles peuvent faire s'abattre sur un « impie », elles ont rarement la volonté d'entretenir une véritable armée, d'autant plus que ce contre-pouvoir est presque systématiquement

synonyme de troubles et de pratiques religieuses déviantes.

L'Empire des Trois Lunes est un parfait exemple de civilisations arkhées Peu Belliqueuses. Sa religion, un culte astrologique basé sur des présages sensément délivrés par les apparitions des lunes, mobilisait l'essentiel de leurs ressources dans la construction de temples-observatoires. Le seul corps d'armée était soigneusement maintenu

dans des proportions modestes afin de ne pas constituer un contre-pouvoir trop puissant qui pourrait menacer les prêtres : ceux-ci ont en effet dû, à deux reprises, faire face à une petite révolution de palais lorsque les Chevaliers lunaires, menés par un illuminé qui prétendait avoir vu dans les lunes que leur pays allait être écrasé sous les bottes d'étrangers venus d'au-delà des mers, se sont soulevés. Lors de l'implantation des guil-

diens, puis lorsque les premiers éclaireurs de la Guilde des Lames d'Or vinrent faire leurs repérages, les Chevaliers lunaires tentèrent de prendre le pouvoir et échouèrent grâce au soutien populaire dont jouissaient les prêtres. Ces derniers, depuis longtemps corrompus par le luxe venu des guildes, refusèrent d'écouter les avertissements des astrologues militaires. On connaît la suite...

FIGURE 3 : CHEVALIER LUNAIRE

Compagnon Fantassin et Apprenti prêtre, Assez Expérimenté

Caractéristiques physiques : Assez Agile, Fort, Assez Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Assez Charmeur, Assez Rusé, Assez Savant et Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 3.

Loom : aucun.

Compétences

Armes combinées : Initié.

Armes contondantes : Initié.

Armes de trait : Initié.

Armes tranchantes : Initié.

Art sémantique : Novice.

Athlétisme : Initié.

Bagarre : Initié.

Comédie : Novice.

Étiquette (religieuse) : Novice.

Intimidation : Novice.

Premiers soins : Initié.

Sagesse populaire : Novice.

Sheï : aucun.

Armes : arc composite, épée et bouclier.

Armure : Armure de plate complète.

Tours, sorts et sortilèges : Songe-étoile.

FIGURE 4 : UN TOUR VIOLET INSPIRÉ DES CHEVALIERS LUNAIRES

Ce tour était utilisé par les Chevaliers lunaires pour prévoir le futur. Bien que son efficacité soit soumise à caution, il s'est rapidement répandu dans les milieux guildiens, toujours avides de pratiques superstitieuses.

Songe-étoile

Portée : personnelle.

Cible : -

Durée : instantanée.

Effet : ce tour permet de connaître le nombre de lunes présentes dans le ciel actuel si elles ne sont pas visibles, par exemple dans le cas d'une forte couverture nuageuse. Alternativement, au choix du Maître Étrange, il permet de prévoir combien de lunes seront présentes le lendemain. Le Sémanticien obtient juste une vision des lunes dans le ciel, au moment où la dernière d'entre elles se lève. Leur lumière est nettement visible, mais le reste est très flou. Certains prétendent pouvoir déduire le temps qu'il fera au soir, ou être capables de reconnaître les fumées des incendies voilant le ciel... Mais en fait, rien de tout cela n'est vérifiable.

ASSEZ BELLIQUEUX

Quoique, comme nous avons eu l'occasion de le constater précédemment, l'aspect militaire de la société arkhée soit souvent laissé de côté pour satisfaire les impératifs religieux toujours complexes de leurs dogmes, il arrive que le culte ait besoin d'une force armée. A ce stade, c'est eux qui en ressentent la nécessité, de sorte que les soldats, miliciens et autres troupes de fanatiques ne sont guères performantes : elles n'en ont tout simplement pas besoin.

L'exemple le plus flagrant est constitué par les Pêcheurs de Draks. Leur société est basée sur une stricte adoration d'un dieu aimable et bienveillant, mais qui leur réclame un certain nombre de sacrifices humains réguliers. De plus, leur organisation sociale implique qu'il existe une sous-classe d'êtres considérés comme impurs, à forme humaine sans en avoir les attributs spirituels. Des guildiens appelleraient cela, sans se tromper beaucoup, des esclaves. En réalité, dans leur écriin — et sans vouloir faire l'apologie de l'es-

clavagisme — les Pêcheurs de Draks sont confrontés à un réel problème de démographie. Toujours bloqués par des impératifs religieux, ces Arkhès ont une natalité extrêmement faible. A l'inverse, les Draks avec lesquels ils partagent cet écriin relativement bienveillant sont particulièrement prolifiques. C'est donc pour les Pêcheurs de Draks un impératif de survie que de restreindre cette population. Par chance ou par suite d'une évolution inévitable, leur culte réclame que chaque adulte de plus de quarante ans sacrifie un être tous les ans. Tous les ans, un millier de Draks sont ainsi livrés au couteau sacrificiel. Pour obtenir ces prisonniers, les Pêcheurs de Draks ont donc monté une armée qui fournit à la fois des prisonniers pour le sacrifice et des serviteurs pour le tout venant. Cette troupe est hautement spécialisée et ne ferait guère le poids en face de combattants aguerris, mais elle possède tout de même des effectifs assez importants, de l'ordre de deux mille hommes, qui compensent leur manque de compétence par une excellente connaissance de la région.

FIGURE 5 : PÊCHEUR DE DRAK

Vêtus d'armures légères et équipés d'armes courtes, ces guerriers font plutôt penser à des chasseurs. Ils possèdent cependant des arcs composites et des flèches de guerre qui ne sont destinées qu'à repousser les Draks trop agressifs. Et, bien entendu, tous ces pêcheurs d'un genre inattendu portent le filet de chasse.

Compagnon Éclaireur et Compagnon Chasseur, Expérimenté

Caractéristiques physiques : Agile, Fort, Très Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Charmeur, Rusé, Assez Savant et Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 4.

Loom : aucun.

Compétences

Armes de jet : Initié.

Armes de trait : Initié.

Armes contondantes : Initié.

Artisanat (travail des peaux) : Initié.

Athlétisme : Initié.

Chasse : Initié.

Discretion : Expert.

Orientation : Initié.

Premiers soins : Initié.

Stratégie : Initié.

Survie : Expert.

Vigilance : Expert.

Sheï : aucun.

Armes : Filet de chasse, masse d'arme et arc composite.

Armure : cuir clouté.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

FIGURE 6 : FILET DE CHASSE

Armes	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Filet de chasse	-	+ 0	-	égratignure	3	1	2	3	5

Note : si le filet touche sa cible, celle-ci doit faire un jet de Fort Extrême ou un jet d'Agile Très Difficile pour se dépêtrer. Si elle échoue à ce jet ou si une Baraka est obtenue sur le jet de lancer, la cible est capturée et ne peut rien faire, sinon s'emmêler un peu plus en tentant de se libérer. À noter que le filet est renforcé de mailles métalliques : il ne faut pas espérer les trancher. Par ailleurs, un filin le relie au poignet du lanceur. En cas de tir manqué, il peut donc le tirer à lui et réessayer de le lancer — ce qui explique sa cadence.

BELLIQUEUX

Certains Arkhès vivent dans un milieu vraiment hostile, qui leur réclame de créer des forces armées compétentes. Dès lors, ils ne sont pas moins efficaces que n'importe quel autre type de civilisations. Mieux, leurs troupes, si elles ne sont

pas toujours de grande qualité, sont dotées d'un moral inflexible et d'une motivation qui surpasse, de loin, le simple patriotisme : le fanatisme religieux. Qui, sinon des croyants persuadés que leur mort leur fera connaître ce merveilleux destin que leur promettent les prêtres, sacrifierait allégrement sa vie, sans arrière-pensée ni regret ?

FIGURE 7 : PUR RATAK

Ce guerrier n'est pas un parangon de vertus militaires ; en fait, il serait plus efficace dans un temple que sur un champ de bataille. Toutefois, ne connaissant pas la peur de mourir, il compense les lacunes de son savoir-faire martial par un zèle fanatique. Il est vêtu d'une cotte de mailles — il pourrait utiliser une armure de plaques, mais il considère que ce serait une manière de s'habiller richement. Il utilise la masse — l'épée est proscrite, car elle constitue un signe de richesse —, un bouclier sans ornementation et une paire de javelots.

Compagnon Fantassin et Compagnon Stratège, Expérimenté

Caractéristiques physiques : Agile, Fort, Observateur et Super Résistant.

Caractéristiques mentales : Pas Charmeur, Rusé, Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 4.

Loom : aucun.

Compétences

Armes de jet : Initié.

Armes Combinées : Initié.

Armes contondantes : Expert.

Armes tranchantes : Initié.

Athlétisme : Expert.

Bagarre : Initié.

Commandement : Initié.

Intimidation : Novice.

Diplomatie : Initié.

Premiers soins : Initié.

Stratégie : Initié.

Sheï : aucun.

Armes : bouclier, masse d'arme et javelot.

Armure : cotte de mailles.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.



Nietirke se préparant à mourir « pure »

FIGURE 8 : TOUR ROUGE SUPPLÉMENTAIRE

Par le courage des purs

Portée : toucher.

Cible : -

Durée : AE P.A.

Effet : en brandissant un pendentif de Yielix à la face de la cible, le Maître Étrange lui communique une intense ferveur religieuse. L'individu ciblé est alors persuadé de se battre pour une cause sainte qui mérite qu'il meure pour elle. Sous l'effet de ce tour, il ne compte que la moitié des malus de blessures. En retour, il ne peut pas utiliser de point de Destin pour survivre.

Les Rataks, qui adorent un collège de cinq dieux parfaits, par exemple, entretiennent une puissante armée pour se garder des invasions périodiques des Lores voisins, les Nietirks. Ces derniers sont motivés essentiellement par le goût du pillage et l'appât de terres plus vastes, ainsi que par une très antique querelle religieuse. Les Rataks, persuadés d'être les seuls autochtones purs et les seuls à adorer les vrais dieux, par opposition aux seigneurs dégénérés et impies qui peuplent le royaume voisin, considèrent comme une horrible profanation l'idée de voir seulement un Nietirk poser le pied sur leur territoire. La guerre dure donc depuis plusieurs dizaines d'années, sans réellement tourner à l'avantage de l'un ou l'autre des deux camps. Ce que les Nietirks affichent en supériorité numérique — les Rataks estiment que l'acte sexuel est impie, ce qui limite de fait leur population — est compensé par la férocité des guerriers rataks. Ces derniers pensent qu'il est bon de mourir « pur » en défendant la foi, ce qui leur donne un inestimable avantage sur leurs adversaires nietirks. Par « pur », ils entendent sans avoir ni fornicé — accomplir un acte sexuel pour le plaisir, pas dans un objectif de reproduction —, ni accompli aucune des dizaines de choses interdites par leur religion. Il est par exemple interdit de prendre du plaisir en mangeant, d'afficher sa fortune, de s'habiller richement. Une mort « pure » en défendant la foi leur permettrait d'accéder à une sorte de séjour divin indéfini mais nettement plus agréable que l'enfer quotidien du Ratak moyen.

TRÈS BELLIQUEUX

Il n'existe qu'un exemple de civilisations archéées Très Belliqueuse. La contemplation religieuse de réalités supérieures s'accommode mal de l'entraînement nécessaire à assurer une puissance militaire digne de ce nom. Cependant, lorsque l'on adore un dieu guerrier, la « contemplation religieuse de réalité supérieure » devient étrangement proche d'une séance particulièrement intense auprès d'un maître d'arme.

Les Élus — il s'agit bien du nom d'une civilisation ! — sont des adorateurs d'un concept religieux qu'ils nomment simplement « Destruction ». Lorsque les sept mille sept cent soixante-dix-sept années que le monde est destiné à durer arriveront à leur terme, viendra. Un peuple d'élus — les Élus espèrent bien qu'il s'agit d'eux — se dressera alors devant lui. S'il parvient à le défaire, il n'empêchera pas la destruction du monde, mais pourra choisir la forme qu'il prendra lorsqu'il renaîtra de ses cendres.

La vie d'un Élu se passe donc en méditation sur la nature de Destruction — sept heures par jour —, ces séances étant entrecoupées de débats avec d'autres Élus — sept heures par jour —, pour l'instant, les discussions portent sur la meilleure arme à employer. Les Saints Guerriers à la Masse sont en passe de l'emporter sur les Maîtres Élus Adorateurs de l'Épée, mais les Gardiens des Techniques de Hache ont effectué quelques percées impressionnantes, entendez par là que lors d'affrontements tout ce qu'il y a

de plus profanes, les différents champions de ces ordres se sont entre-tués joyeusement, la victoire penche en direction des utilisateurs de la masse d'armes.

Sans les innombrables interdits religieux qui inhibent grandement ces guerriers, les Élus se-

raient une puissance militaire exceptionnelle. Mais les interdictions qui frappent toutes les armes à distance, les armures légères, les armes d'hast, le combat à deux armes, et ainsi de suite, font que ces Arkhès sont nettement moins efficaces que ce à quoi on pourrait s'attendre...

FIGURE 9 : SAINT GUERRIERS À LA MASSE

Résultat de dizaines d'années d'entraînement ininterrompu, ce Saint Guerrier à la Masse est un colosse à la musculature d'acier. Il porte l'armure comme un Natif porterait une chemise; il faut reconnaître que, n'ayant le droit de la retirer, que sept heures par jour, il passe tout son temps engoncé dedans.

Maître Éclaireur, Compagnon Lutteur et Apprenti prêtre, Très Expérimenté

Caractéristiques physiques : Agile, Super Fort, Peu Observateur et Super Résistant.

Caractéristiques mentales : Assez Charmeur, Pas Rusé, Assez Savant et Super Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 6.

Art Étrange : 3.

Loom : aucun.

Compétences

Acrobaties : Initié.

Armes articulées : Expert.

Armes contondantes : Expert.

Armes tranchantes : Initié.

Athlétisme : Expert.

Bagarre : Initié.

Comédie : Novice.

Contorsion : Initié.

Discrétion : Expert.

Équilibre : Initié.

Étiquette (religieuse) : Novice.

Intimidation : Novice.

Premiers soins : Initié.

Sagesse populaire : Novice.

Sheï : Expert.

Vigilance : Expert.

Sheï : six points.

Armes : arc composite, bagarre, épée et bouclier.

Armure : Armure de plate complète — n'appliquer que les bonus, pas les malus.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

FIGURE 10 : L'ENTRAÎNEMENT CHEZ LES ÉLUS

Il est exclu de faire quoi que ce soit avec les Élus, à part s'entraîner. En fait, c'est un péché capital — entendez : passible d'exécution immédiate — que de s'entraîner moins de sept heures par jours aux armes... En revanche, pour ce qui est de l'entraînement, les Élus sont probablement parmi les meilleurs professeurs du Continent.

Chaque mois passé parmi eux permet :

- *de changer de métier en direction de celui d'Éclaireur ou de Lutteur;*
- *d'augmenter n'importe quelle compétence faisant partie de ces deux métiers, exceptions faites de celles touchant aux Armes de traits, aux Armes d'hast, aux Armes de jet, aux Armes combinées.*

SUPER BELLIQUEUX

Les civilisations super Belliqueuses n'existent que le temps d'une croisade. On ne connaît aucun exemple d'Arkès se maintenant à ce niveau de dangerosité. Ce n'est tout simplement pas dans la mentalité de ces autochtones, qui sont trop tournés vers l'adoration de principes théologiques pour voir l'intérêt qu'il y a à s'entraîner à la guerre des années durant. Il faut

aussi reconnaître que les Arkès ont souvent une attitude extraordinairement soumise face aux coups du destin qui ne sont que l'expression de la volonté d'un principe supérieur tout puissant, qui juge utile de les éprouver, les punir, etc.

Pour être parfaitement exhaustif, il faudrait tout de même donner en exemple les Ashragors, qui entretiennent un corps d'armée assez vaste pour leur valoir ce statut.

LA MAISON DES ASHRAGORS

La machine de guerre mortifère est aujourd'hui tout juste Super Belliqueuse. Depuis la découverte du Continent et la nouvelle Doctrine d'Ashragor, l'armée ronge son frein, ses effectifs sont en chute libre au profit de l'effort fourni en direction du Continent. De plus, sa nature religieuse en fait un instrument très difficile à mettre en place, extrêmement sensible aux problèmes d'hérésie qui frappent le clergé. Le seul corps d'armée encore suffisamment organisé et prêt à faire mouvement est celui des Templiers, fer de lance de cette armée, largement minoritaire.

Mais reste les deux grandes inconnues : le clergé et le Pan-démon.

Le clergé peut, s'il unit ses efforts, relever les cadavres des marais mortuaires. Cet host est estimé par les stratèges gehemdals à plus d'un million de cadavres dans le meilleur des cas ; si les conditions de putréfaction dans les marais sont inférieures à celles prévues, ne serait-ce que d'un quart, ce chiffre grimperait de manière exponentielle, pour attendre entre cent et deux cent cinquante millions de morts-vivants... Quand on sait que certains sortilèges de phylum, que les prêtres Ashragors maîtrisent bien entendu, peuvent relever tous les cadavres dans un rayon de dix mètres autour du maître Étrange, il y a de quoi frémir, car la densité des morts dans les marais mortuaires est colossale.

Le Pan-démon quant à lui, peut facilement inverser le cours d'une bataille, voire d'une guerre ; il l'a déjà prouvé. Reste à savoir s'il accepte d'intervenir...

Dans les deux cas, la Maison ashragor est assurée de lever une armée Monstrueusement Belliqueuse, voire pire.





LES URBIS

Indubitablement, les Urbis sont la première puissance militaire du Continent. Comme c'est le cas pour toutes les civilisations encore à découvrir sur cette immense étendue de terre que les Rivages s'obstinent à tenter de cartographier, les Urbis sont bien entendus présents sous une variété de sociétés, de modes de vie, de cultures et donc d'organisations militaires presque infinies. Cependant, s'ils sont de ce fait susceptibles de réserver quelques surprises aux explorateurs occasionnels, ils offrent aussi quelques certitudes, dont celle-ci : en ce qui concerne l'armée, rien que par le poids des concentrations de populations, les Urbis sont toujours redoutables. En fait, l'exception, dans le cas des Urbis, est plutôt l'absence ou le développement limité des forces armées que l'inverse, comme chez les Draks. Les Urbis ont bien souvent des forces armées conséquentes, capables de tenir tête à n'importe quelle guild. Seule, leur manque parfois la motivation pour le faire.

PAS BELLIQUEUX

Il n'existe pas de civilisation urbie Peu Belliqueuse. Par définition, les Urbis vivent dans de vastes ensembles, cités, villes, métropoles, ensembles d'habitations troglodytes, réseaux de structures indescriptibles. Quel que soit l'endroit où ils se réunissent, l'une des constantes de la civilisation urbie est de réunir de vastes masses d'individus.

La conséquence immédiate est que, étant nombreux, ils sont toujours potentiellement plus dangereux que les maigres tribus drakes, par exemple.

Par ailleurs, le nombre réclame l'organisation et, les Urbis n'étant que des Urbis, pas encore

des Wishs, ils ont les qualités et surtout les défauts de l'homme... Ce qui réclame des forces spécifiques dédiées à lutter contre les fléaux que l'homme déchaîne sur lui-même : le meurtre, le vol, l'agression, etc. Inévitablement, les villes sont donc patrouillées par des forces de police, ou du moins destinées à maîtriser ce type de situation, quel que soit le nom que les autochtones donnent à ce corps d'armée.

Enfin, l'existence même de vastes ensembles de population réclame des moyens techniques importants. La technologie ne se développant pas que dans les domaines de l'agriculture ou de l'élevage, les civilisations urbies ont souvent des moyens d'attaque et de défense modernes, voire plus que modernes, dignes de l'imagination débordante des auteurs de romans ven'n'dys à quatre sables...

PEU BELLIQUEUX

Rares et souvent exploité par des guidiens ambitieux, les Urbis Peu Belliqueux sont en général des individus extraordinairement paisibles, qui comprennent mal l'intérêt d'agresser leurs voisins. Non contents de n'être pas des foudres de guerre, ils sont de plus relativement primitifs, en tout cas en ce qui concerne les armes. Ils ne sont cependant pas complètement dépourvus : qu'il s'agisse de forces de police ou de contingents de mécontents rendus agressifs par la solitude, ils disposent d'une petite force, armée de bric et de broc, manquant d'entraînement, chargée de livrer combat en cas de besoin.

En fait, bien encadrées et supérieurement motivées, ces « petites » forces armées seraient tout à fait convenables. Mais, en dépit de leur nombre, les hommes qui la composent sont trop mal entraînés, ne veulent pas se battre et fuient toutes les situations risquant de déboucher sur un vrai combat. Bref, non seulement ils ne sont pas réellement adaptés à une situation de guerre, mais en plus ils ne veulent pas avoir à y faire face.

Les hommes de la Fédération urbande sont des représentants typiques de ce type de civilisation.

Leurs villes fortifiées étaient pratiquement auto-suffisantes et leurs forces armées se limitaient aux représentants de la loi chargés de veiller à l'ordre et de maîtriser ce que les Urbaniens avaient jamais connu de pire, c'est-à-dire quelque cas d'ébriété violente et une petite bande de citadins

en mal d'émotion qui s'était organisée en une parodie de crime organisé.

Lorsque les problèmes s'abattirent sur eux, les Urbaniens se contentèrent de disparaître, purement et simplement, refusant d'affronter les difficultés.

FIGURE 1 : POLICIER URBI TYPIQUE — PROBABLEMENT UN URBANIENNE, TIRÉ D'UN CARTON DE ROUTE ANONYME

Comme c'est souvent le cas chez les Urbis, cette représentante des forces de l'ordre est vêtue d'un uniforme terne, dans des tons verts et bruns. Elle n'est guère musclée pour un individu exerçant son métier : l'œil vif, de petite taille, elle arpente les rues de sa cité, confiante dans la force que lui procure le nombre, uniquement armée d'une petite épée aux reflets blancs et d'un sifflot pour appeler des renforts. Contrairement à ce que pourrait laisser croire son apparence tranquille, elle a cependant reçu un entraînement superficiel dans les Arts profanes Technaut (cf. La Nouvelle Voie).

**Compagnon Polispo,
Peu Expérimentée**

Caractéristiques physiques :
Agile, Assez Forte, Très
Observatrice et Assez Résistante.

Caractéristiques mentales :
Très Charmeuse, Assez Rusée,
Savante et Assez Talentueuse.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 4.

Loom : aucun.

Compétences

Armes tranchantes : Initiée.

Bagarre : Initiée.

Intimidation : Initiée.

Loi : Initiée.

Premiers soins : Initiée.

Sens de la rue : Initiée.

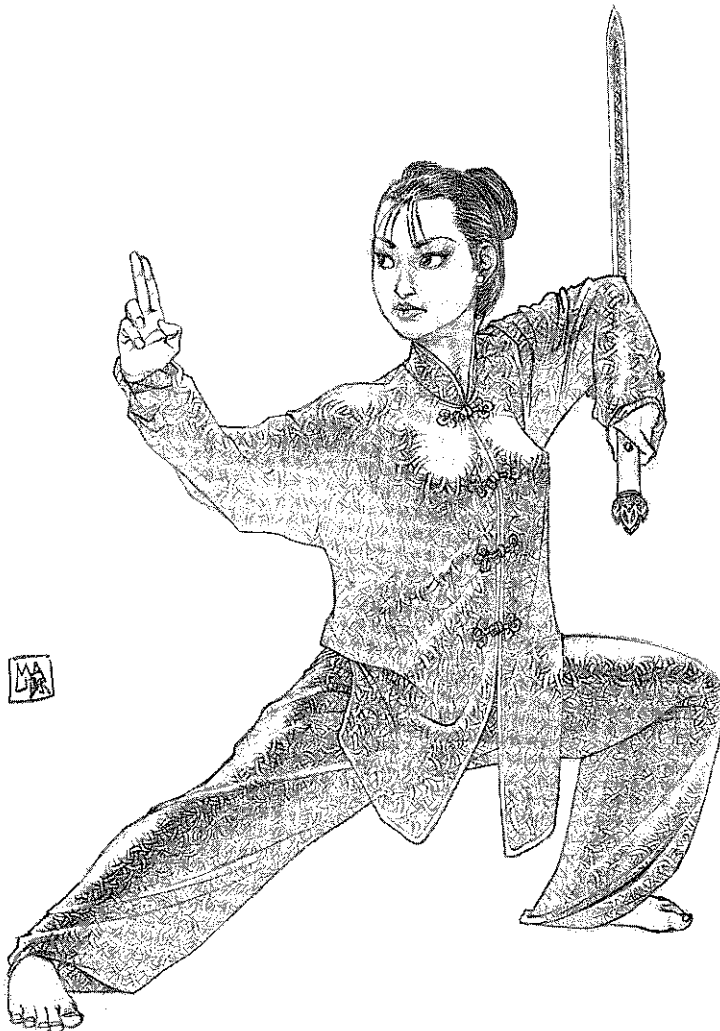
Vigilance : Initiée.

Sheï : aucun.

Armes : arts martiaux et épée.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.



ASSEZ BELLIQUEUX

Voici une petite civilisation urbie typique : une centaine de milliers d'individus vivant dans une énorme cité. Ils n'ont pas d'ennemis susceptibles de les inquiéter assez pour être considérés comme une réelle menace, mais ont connu quelques épisodes historiques suffisamment violents pour instaurer un véritable corps d'armée chargé de se battre si nécessaire, un organisme militaire ou quasi-militaire qui ne reculera pas devant son devoir, même s'il l'accomplit sans entraînement, par nécessité moins que par passion.

Ce peut être une force de police suffisamment entraînée et étoffée pour servir d'armée ou un système

de conscription à des fins d'autodéfense, mais quoi qu'il en soit cela mobilise des effectifs importants, même s'ils ne sont pas toujours correctement équipés. Le cas le plus typique est fourni par les galiléens. Leurs forces armées sont inexistantes et le calme règne dans les minarets de verre de cette cité urbie. Pourtant, chaque habitant possède une ou deux armes et est prêt à en faire usage pour défendre son bien le plus précieux : la paix et la beauté du plateau de Basternath. Chaque habitant des Fuites est tenu de suivre un entraînement annuel dans les disciplines martiales et reçoit dès sa majorité une arme de ce métal translucide semblable au verre, qui se joue des armures en raison de son tranchant terrible.

FIGURE 3 & 4 : UN GALILÉEN

Le voici dans son échoppe, penché sur son ouvrage. On ne le croirait pas capable de tenir une arme. Le dos voûté, les membres minces, il manque de muscle et de pugnacité.

La Figure 4, vous le constaterez, le montre au cours de l'entraînement annuel. S'il ne brille pas par son efficacité, il démontre cependant qu'il ne faut pas se fier aux apparences. Un vrai guerrier pourrait en venir à bout aisément en combat singulier... Mais il n'est pas seul et en une heure, mille galiléens peuvent se presser sur les remparts.

**Compagnon artisan et Apprenti Archer,
Assez Expérimenté**

Caractéristiques physiques : Agile, Assez Fort, Observateur et Peu Résistant.

Caractéristiques mentales : Charmeur, Rusé, Savant et Très Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 3. Art Étrange : 4.

Loom : aucun.

Compétences

Armes de trait : Novice.

Armes tranchantes : Novice.

Artisanat (verrerie) : Initié.

Artisanat (travail du bois) : Initié.

Athlétisme : Novice.

Bagarre : Novice.

Marchandage : Initié.

Négoce : Initié.

Sagesse populaire : Initié.

Sens de la rue : Initié.

Vigilance : Initié.

Sheï : aucun.

Armes : épée galiléenne et arc.

Armure : cuir souple.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

FIGURE 5 : ÉPÉE GALILÉENNE

Cette lame semble faite de verre, alors qu'elle est aussi solide que du métal. Son tranchant allie les qualités de ces deux substances : coupant comme du verre, mais susceptible d'être aiguisé. Parce qu'elle a été fondue et non forgée, cette lame a des lignes pures et soigneusement étudiées afin qu'elle soit à la fois bien équilibrée et légère, et qu'on l'ait bien en main.

Armes	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Épée galiléenne	+ 4	+ 4	+ 3	Moyenne	2	2	-	-	-

BELLIQUEUX

Les Urbis que l'on rencontre le plus couramment sont de ce type. Ils disposent d'une puissante force de police et d'une armée qui, sans être un parangon d'efficacité, est suffisamment redoutable pour faire réfléchir leurs ennemis. En cas d'attaque, ils peuvent rapidement mobiliser une centaine d'hommes n'importe où. Si on leur laisse un mois et qu'ils se lancent dans des

préparatifs à outrance, ce sont des milliers de soldats qui peuvent se réunir. Sur le territoire qu'ils contrôlent, cheminer une journée sans rencontrer de forces armées est peu probable. Dans toutes les concentrations de populations, la fréquence des patrouilles augmente encore.

Bref, sans être un État policier aussi fermement tenu que la Maison des Princes Mortifères, ces Urbis sont prêts à en découdre.

FIGURE 6 : UN SOLDAT-FEU GAKAC

Sa tenue est une petite merveille de technique : légère, complètement ignifugée, elle est de plus particulièrement isolante. Avec un habit de ce genre, il serait presque possible de nager dans la lave d'un volcan sans ressentir plus que quelques bouffées de chaleur. Leur équipement standard comprend une sorte de heaume étanche, une hache, un projecteur de bave et un enflammeur rapide.

Maître soldat-feu, Compagnon Polispo et Apprenti Lutteur, Très Expérimenté

Caractéristiques physiques : Agile, Assez Fort, Très Observateur et Super Résistant.

Caractéristiques mentales : Assez Charmeur, Rusé, Super Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 5.

Loom

Jaune : 30 points.

Compétences

Armes à feu : Expert.

Armes contondantes : Initié.

Armes tranchantes : Expert.

Art Sorcier : Expert.

Athlétisme : Expert.

Bagarre : Expert.

Équilibre : Novice.

Intimidation : Initié.

Loi : Initié.

Loom : Expert.

Premiers soins : Expert.

Pyrotechnique : Expert.

Sens de la rue : Initié.

Vigilance : Expert.

Sheï : aucun.

Armes : enflammeur rapide, hache et projecteur de bave.

Armure : combinaison de soldat-feu.

Tours, sorts et sortilèges : Je maîtrise les flammes, Je repousse le feu.

NOUVEAU SORTS

Les Gakacs, comme les Natifs, sont parvenus à une maîtrise du Loom suffisante pour leur permettre de créer des sorts. En voici deux exemples typiques.

Je maîtrise les flammes

Difficulté : Facile.

Type de sort : Instantané.

Portée : cinq mètres.

Cible : un feu.

Effet : le feu ciblé voit son intensité baisser ou augmenter d'un point.

Je repousse le feu

Difficulté : Très Difficile.

Type de sort : Instantané.

Portée : AE x 2 mètres.

Cible : un feu.

Effet : le feu ciblé est repoussé de AE x 2 mètres — y compris les braises, qui tombent en cendres ou sont projetées en arrière sous forme d'escarbilles. Il recommencera sa progression normalement, dès que le sort cessera de faire effet, en fonction des matériaux encore susceptibles de s'enflammer.

Les exemples ne manquent pas de ce type de civilisations urbies, les Gakacs, qui vivent dans de prodigieuses cités tissées par des araignées géantes, quelque part au cœur du désert des Mirages, pour ne citer qu'eux. Leur obsession pour le feu, qu'ils craignent presque autant qu'ils l'utilisent, c'est-à-dire à un degré difficilement concevable, les a poussés à créer plusieurs corps de métiers spécialisés dans la maîtrise de cet élément. De fil en aiguille, ces corps sont devenus aussi experts à éteindre qu'à bouter le feu, craints par tout ce qui a assez de

cerveille pour redouter de brûler vif. À cela il faut encore ajouter les patrouilles nombreuses et fréquentes destinées à prévenir tout risque d'incendie. Ces patrouilles ont aussi la charge de maîtriser les troubles toujours dangereux qui peuvent déclencher les incendies, ce qui donne presque un soldat, milicien ou autre gardien de l'ordre pour huit gakacs. Autant dire que les éviter est une gageure : il y en a à tous les carrefours des routes de toiles, d'autres en patrouille tous les deux cents mètres, d'autres encore en garnisons à chaque niveau...

FIGURE 7, 8 & 9 : COMBINAISON DE SOLDAT-FEU, PROJECTEUR DE BAVÉ ET ENFLAMMEUR RAPIDE

La combinaison est faite d'une sorte de tissu ocre terne, très solide, pratiquement impossible à déchirer, de sorte qu'elle procure, en plus de ses qualités de protection contre le feu, une certaine protection contre les coups.

Le projecteur de bave est une invention typiquement gakaque : il s'agit d'un petit animal pesant à peine plus de deux kilos qui ressemblerait à un crapaud doté d'un énorme goître sur le pourtour de la tête. Il peut cracher d'impressionnantes quantités de bave qui, en plus d'être complètement incapable de brûler, possède un extraordinaire pouvoir adhésif.

L'enflammeur rapide est une sorte de projecteur de liquide enflammé ressemblant à un crache-feu long relié par un tuyau à un lourd sac à dos. Le liquide en question, une fois qu'il est entré en contact avec une surface quelconque, s'enflamme et reste fixé dessus jusqu'à ce qu'il ait entièrement brûlé. N'importe quel individu ayant un soupçon d'intelligence est tout simplement paralysé de terreur à la vue des dommages qu'effectue cette arme.

Armure	INIT	ATT	DEF	Protection	Enct	Fort
Combinaison de soldat-feu	-	-	+2	-	2	2

Aucun dommage basé sur le feu ne peut atteindre le porteur de cette combinaison. Celle-ci dispose de filtres qui permettent de respirer même dans les fournaies les plus terribles.

Armes	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Projecteur de bave	-	+5	-	(*)	3	2	1	5	10
Enflammeur rapide	-	+5	-	(**)	4	3	1	15	100

(*) : toute cible touchée par un projecteur de bave est immobilisée. Il est impossible de se libérer de ce linceul de colle, même pour les plus Forts.

(**) : toute cible touchée par un tir d'enflammeur rapide est la proie d'un feu de potentiel 5 qui ne s'éteindra que si la cible est immergée dans un milieu dépourvu d'oxygène — plonger dans l'eau n'éteint pas les flammes... Chaque tir expédie assez de produit pour brûler pendant 5 P.A. sans perdre de son intensité, après quoi la zone touchée s'éteint soudainement. Attaquer en toute connaissance de cause le porteur d'une telle arme réclame d'échouer à un test de Rusé Facile — il faut vraiment être inconscient... — ou la dépense d'un point de Destin — il faut vraiment être un héros...

TRÈS BELLIQUEUX

Même sans le vouloir, les Urbis sont souvent Très Belliqueux. Il ne s'agit pas, pour eux, de développer une civilisation basée sur la guerre ; c'est même en contradiction avec leur mode de vie, car les combats sont certainement la meilleure manière de détruire une cité. Mais le simple poids du nombre combiné avec une technologie avancée, si ce n'est supérieure, leur offre des possibilités importantes d'un point de vue militaire. A partir du moment où des Urbis entretiennent une armée, celle-ci prend des proportions gehemdales, alors qu'ils n'y consacrent pourtant pas tant de moyens.

L'armée urbie typique se compose de cent à mille hommes employés régulièrement à seule fin de se battre pour leur patrie. Ils sont supérieure-ment entraînés et connaissent parfaitement le terrain. Leurs armes varient largement, mais le

minimum est du niveau d'un Gehemdal bien équipé, et peut surclasser les fusiliers venn dys.

En cas de besoin, les Urbis ont souvent un système destiné à lever des armées supplémentaires. Que ce soit par le biais de la conscription ou de systèmes plus compliqués, cela permet généralement de décupler les effectifs en quelques jours, quoi que l'entraînement et l'équipement ne soient pas du niveau des troupes régulières.

La tactique ordinairement employée consiste alors à envoyer les professionnels en avant nettoyer les points de résistance. Les troupes supplémentaires se contentent d'occuper le terrain et de faire face aux offensives trop vastes pour être brisées par un coup de main audacieux. Quoi qu'il en soit, les Urbis, même à ce stade de développement militaire, cherchent toujours une issue rapide, aussi peu coûteuse que possible en hommes et en matériel.

FIGURE 6 : UN SOLDAT PSAGHÉ

Vêtu d'une sorte d'uniforme brun, il excelle à se dissimuler dans la plaine et le marais, ses milieux de prédilection. Ses étranges chausses de cuir, à mi-chemin entre une véritable chaussure et une botte sont remarquablement bien pensées, bien qu'elles manquent de solidité. Son armement standard comprend un crache-feu long, un crache-feu court dépourvu de garde, une dague qu'il peut enfiler au bout de son crache-feu long pour le transformer en lance, un casque de métal et un plastron de fibres renforcées.

Maître soldat, Compagnon Stratège et Apprenti Polispo, Très Expérimenté

Caractéristiques physiques : Agile, Fort, Très Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Assez Charmeur, Rusé, Super Savant et Peu Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 3.

Loom

Jaune : 1.

Noir : 1.

Compétences

Armes à feu : Expert.

Armes contondantes : Novice.

Armes d'hast : Expert.

Armes tranchantes : Expert.

Athlétisme : Expert.

Bagarre : Expert.

Commandement : Expert.

Diplomatie : Initié.

Intimidation : Expert.

Mécanique : Expert.

Stratégie : Expert.

Vigilance : Expert.

Sheï : aucun.

Armes : Crache-feu court, crache-feu long et crache-feu-lance.

Armure : plastron de fibre étrange — équivalent à du cuir clouté avec un encombrement nul.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

FIGURE 7 & 8: CRACHE-FEU COURT, LONG ET CRACHE-FEU-LANCE

Le crache-feu court des Psaghés est uniquement destiné à tirer des projectiles. Son utilité en combat au corps à corps est plus que douteuse. Les deux crache-feu, longs et courts, tirent de minuscules projectiles propulsés par une explosion dont la provenance est inconnue. Les deux modèles contiennent dix projectiles enveloppés dans une pochette de métal très facile à changer, de sorte que les temps de rechargement sont incroyablement courts.

En mode « lance », le crache-feu long peut encore tirer, quoiqu'il ne soit plus aussi facile à manier. Il est indubitablement moins efficace qu'une vraie lance, mais constitue une honnête arme de corps, dont les dominages, dans les mains d'un individu expérimenté, sont remarquables : d'un coup, on éventre un homme !

Armes	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Crache-feu court	-	+ 4	-	Moyenne	-	2	1	15	300
Crache-feu long	-	+ 5	-	Grave	3	2	1	300	1500
Lance-feu court	+ 3	+ 3	+ 1	Moyenne	3	3	-	-	-

Les Psaghés sont de parfaits exemples de ce type de civilisations urbies. Leur population se divise en trois catégories : les soldats sont des militaires aguerris, supérieurement équipés, entraînés et motivés. Ils se chargent de toutes les tâches d'éclairage et de la défense de tous les points sensibles. Les réservistes sont des officiers chargés d'encadrer une éventuelle armée. Ils suivent tous les ans des stages de remise à niveau afin d'être capable d'assurer le commandement d'une armée. Enfin, le reste de la population effectue un simple stage d'une année dans des unités régulières afin de connaître le minimum nécessaire en cas de combat. Ce système, simple, efficace, n'est-il pas génial ? Il assure une puissance militaire restreinte pour les situations ordinaires et un déploiement de force rapide en cas de besoin.

SUPER BELLIQUEUX

Les Urbis Super Belliqueux sont le cauchemar des guildiens. Lorsqu'ils parviennent à ce résultat,

c'est en général par l'accumulation de moyens techniques ou Étranges qui leur offrent une supériorité totale sur leurs ennemis et qui, combinée avec les effectifs toujours importants de leurs forces armées, leur permettent de surclasser sans peine les meilleures armées des Natifs.

Arriver dans une civilisation de ce type est un horrible retournement de situation pour un guildien. Soudainement, le sous-développé, c'est lui. L'incompréhension craintive devant d'impénétrables techniques militaires basées sur un armement qu'il ne connaît pas est désormais son lot : les Urbis, lorsqu'ils dépassent certains stades techniques, sont tout simplement hors de portée de l'entendement militaire guildien. Leurs armes déchainent la mort sans que l'on parvienne à comprendre comment, leurs troupes se déploient selon des schémas et en vertu d'un équipement qui ne peut pas être pris en compte par nos généraux... Il ne reste plus que la force du nombre pour espérer triompher.

Les quelques exemples qui nous sont parvenus proviennent tous, fort heureusement, d'au-delà de la barrière des Enfants-Cyclone.

Les Maîtres-Mots en sont l'exemple le plus complet qui nous soit parvenu. Leur civilisation se base sur l'exploitation très intensive d'un très puissant Phylum violet. Alliée à d'énormes réserves de ce Loom, leur situation est très favorable. Malheureusement, contrairement à ce que l'on pourrait attendre, ce phylum possède des implications militaires, l'armée de ces Urbis est équipée en conséquence, lourdement et efficacement. On ne sait que peu de chose à propos des Maîtres-Mots, sinon qu'ils ne sont pas très favorables à l'implantation des guildiens depuis que ces derniers ont envoyé un petit parti d'éclaireurs armés qui a été entièrement exterminé au cours d'un accrochage avec les autochtones. Les Maîtres-Mots ont fait usage de leur phylum pour faire parvenir un compte rendu de l'affrontement aux autorités de la guilde — ce qui démontre la toute puissance de leur service de renseignement, car les destinataires étaient à plus de trois mois de marche. Leur déploiement était fait en dépit du bon sens, leurs troupes s'étaient mises dans une position intenable qui aurait dû aboutir à un écrasement inévitable. Peu armés, mal équipés, ils ont soudainement déchaîné un ouragan loomique qui n'a laissé que des cadavres sur le sol, exploitant les propriétés acoustiques de leur environnement de manière inattendue...

MONSTRUEUSEMENT BELLIQUEUX

Le croirez-vous ? J'en doute, car moi-même je ne suis pas convaincu de ce que j'avance, mais dans un souci d'exhaustivité, je tiens à vous signaler cette possibilité.

Il existe des civilisations urbies monstrueusement Belliqueuses, qui se maintiennent dans cet état indéfiniment.

Les Urbis sont des peuples plutôt pacifiques, qui évitent de sortir hors de leurs villes et préfèrent la défense à l'attaque. Mais il arrive un stade où leurs défenses sont capables de raser un écrin sans le vouloir. Quelque part loin vers le

centre, il existerait au moins une civilisation urbie disposant de forteresses disposées sur d'énormes bandes de rochers flottant dans les airs comme le bois sur l'eau. Ils disposeraient de machines volantes plus rapides que tout ce qu'il est possible d'imaginer. Ils auraient des armes si terrifiantes qu'en un éclair, elles peuvent anéantir une ville, ne laissant pas deux pierres posées l'une sur l'autre, si terribles qu'eux-mêmes les craignent. Ils auraient des armes capables de faire des dommages colossaux, si importants que leur utilisateur doit se tenir à une journée de cheval lors de leur utilisation — ils les nomment eux-mêmes sans que l'on puisse comprendre la signification de ce terme « dommages collatéraux. »

Imagination débordante, effet de la fièvre, canulars dignes d'un roman venn'dys à quatre sables ou stricte réalité ? Difficile de le savoir. Mais vous aurez été avertis.

LA MAISON DES VENN'DYS

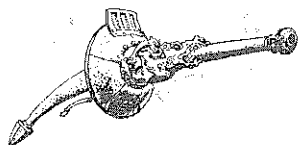
« Depuis leur dernière guerre contre les Ashragors et leurs alliés, des Venn'dys renégats, qui leur coûta de longues années de pénurie, les Venn'dys ont compris la nécessité de contrôler les abords de leurs îles. La légende qui prétend qu'ils disposent, dans des endroits soigneusement dissimulés, des milliers de coques prêtes à être armées et à se transformer en navire de guerre n'est pas exagérée. D'une source que je ne puis révéler, je tiens les informations suivantes qui démontrent indubitablement que, tant du point de vue de leur technologie militaire que du point de vue des effectifs armés qu'ils prétendent entretenir, les Venn'dys disposent de ressources très supérieures à ce qu'ils affichent, des ressources qui les propulsent sur les premiers rangs des puissances militaires Monstrueusement Belliqueuses. Ainsi... »

L'orateur n'a pu terminer son cours ; pris d'un malaise, il est décédé d'un accès de fièvre dans les heures qui ont suivi, sans reprendre conscience.



INTERLUDE

« **M**aître — le nom du maître a été effacé de la retranscription — étant définitivement indisposé, je reprendrais son ouvrage là où il s'est arrêté. Il est possible que vous trouviez des divergences de méthode dans nos deux approches. Je ne souhaite pas les justifier. Ceux qui ne sont pas satisfaits peuvent arrêter là leur lecture. »



LES WISHS

Il n'y a pas, parmi tous les autochtones du Continent, de peuple plus mystérieux et exotiques que les Wishes. Comme tout stratège le sait sans doute, « mystère » et « exotisme » sont les ennemis de tout plan de bataille. Aussi, il est difficile de faire la moindre généralisation concernant les Wishes. Ils sont toujours imprévisibles et peuvent tout aussi être des pacifistes convaincus refusant l'idée même de la violence alors qu'ils disposent du plus mortel des arts martiaux — mais uniquement afin de développer leur connaissance d'eux-mêmes — ou au contraire être des fous de guerre prêts à se déchaîner à la moindre insulte. Voici un petit florilège de Wishes classés en fonction de leur dangerosité. Contrairement au précédent conférencier, je ne fournirais pas de lignes directrices générales, ce serait présomptueux de ma part dans la mesure où ma spécialité concerne les Transients.

PAS BELLIQUEUX

Les Pahleenis seront mon exemple. Ils refusent le combat sous toutes ses formes. Ils peuvent former de grandes assemblées silencieuses et réprobatrices, ils peuvent envoyer des prostituées sacrées capables d'asservir un homme d'une carresse. Mais ils n'ont ni armes ni armées. Ils se refusent à tout acte plus violent qu'une grève ou un refus de vendre certaines denrées. D'un point de vue philosophique, moral, mental et matériel, ils sont incapables de violence physique. Cela ne les empêche pas de pratiquer la violence morale, les arts de la tromperie et de la diplomatie. Mais une armée trouverait le pays sans défense, sinon que la société phaleenien peut se replier sur elle-même à un point où rien ne peut plus l'atteindre. Si on l'avait laissé faire après les pillages de la Scabarre, elle aurait disparu au cœur de son écrin, transformant les abords de sa retraite en un désert infranchissable pour se protéger des Natifs. Les guildes sont tout juste parvenues à empêcher cela, mais n'ont désormais plus droit de cité dans le pays rouge et vert. Non pas que quiconque les empêcherait d'entrer... Simplement, on ne leur vendrait rien, on ne leur adresserait même pas la parole. Pour les Phaleenis, les Natifs n'existent plus.

PEU BELLIQUEUX

En ce qui concerne les Wishes Peu Belliqueux, je traiterais des Wanirissas et de leur remarquable Shalamari. Les Wanirissas sont des pêcheurs de corail qui vivent au bord d'une mer intérieure quelque part au-delà de la barrière des Enfants-Cyclone. Leur culture est basée sur le contrôle du corps et de l'esprit.

Ils ont, à cet effet, développé un art profane spécifique, destiné au combat sous-marin, mais qui s'est révélé tout aussi efficace, si ce n'est plus, à l'air libre.

Potentiellement, ces Wishes, qui sont tous entraînés à tuer à mains nues les Wilgarns — une sorte de pieuvre d'une rare férocité — sont des

UNE PHALEENIE

Nous fournissons cette illustration de Phaleenie, mais en fait elle n'a pas de sens : les Phaleenis n'ont pas de guerrier ou quoi que ce soit d'approchant. Cette femme, habillée de rouge et de vert, coiffée d'un haut chignon, est leur seule arme. C'est une prostituée sacrée et elle peut, d'un regard, asservir un homme... Ou une femme.

Maîtresse Espionne, Maîtresse lutteuse, Super Expérimentée

Caractéristiques physiques : Super Agile, Peu Forte, Observatrice et Très Résistante.

Caractéristiques mentales : Super Charmeuse, Assez Rusée, Assez Savante et Talentueuse.

Attributs

Art Guerrier : 3.

Art Étrange : 3.

Art Guildien : 5

Loom : aucun.

Compétences

Acrobaties : Experte.

Armes tranchantes : Experte.

Athlétisme : Experte.

Bagarre : Experte.

Contorsion : Experte.

Déguisement : Experte.

Diplomatie : Experte.

Discrétion : Experte.

Équilibre : Experte.

Étiquette : Experte.

Guildes : Experte.

Premiers soins : Experte.

Sagesse populaire : Experte.

Vigilance : Experte.

Machinations

Viens chez moi y'a du feu : Experte.

Confidence sur l'oreiller : Experte.

Sheï : aucun.

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

VIENS CHEZ MOI, Y'A DU FEU (NOUVELLE MACHINATION)

Niveau : Difficile

Description : cette Machination générique permet de séduire temporairement un homme ou une femme. Elle ne réclame qu'un regard, une caresse, bref un contact personnel quelconque : une simple bouffée de parfum peut suffire. La séduction ne dure que quelques heures après quoi ses effets s'estompent naturellement, comme un coup de folie ou une attirance soudaine qui s'est conclue, le plus souvent, au lit. On surnomme aussi cette Machination « Prélude aux confidences », pour des raisons évidentes.

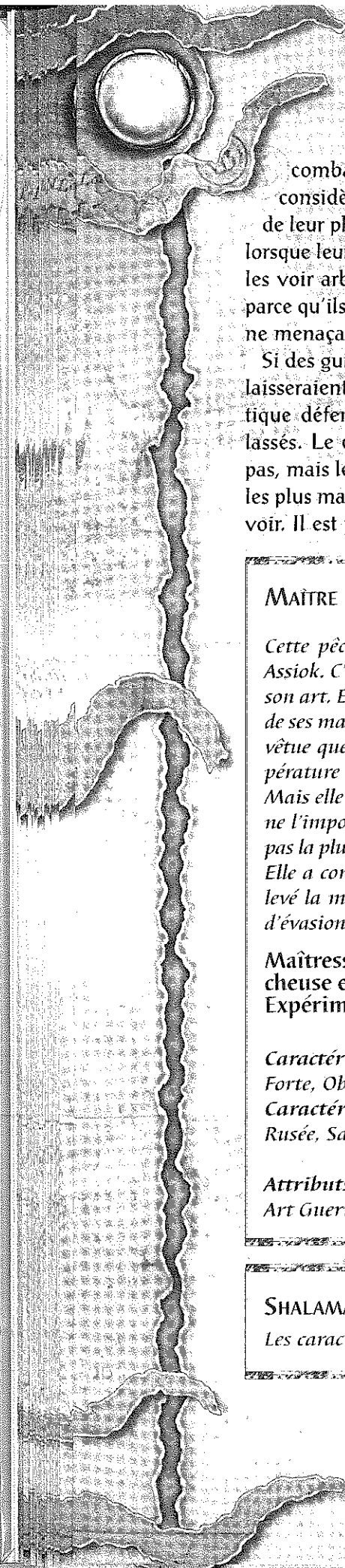
Novice : le Maître peut faire succomber une personne du sexe opposé sexuellement mature. Cette personne éprouvera un intense intérêt pour le Maître, nourri d'un fort attrait sexuel, qui se traduira par son comportement ordinaire dans ce genre de situation — depuis une cour discrète

jusqu'à l'enlèvement pur et simple, en fonction des inclinaisons de la victime.

Initié : le Maître peut faire succomber une personne sexuellement mature, peu importe son sexe et ses préférences dans ce domaine. Comme précédemment, il s'agira d'un intérêt essentiellement sexuel qui se traduira par un comportement normal de la victime, laquelle aura cependant des facilités à oublier ses serments de fidélité éternelle — comme ceux impliqués par le mariage gehemdal — pour se conformer à cette impulsion.

Expert : la victime sera prête à tout pour une nuit de plaisir entre les bras du Maître, peu importe son sexe, ses orientations sexuelles ou ses obligations.

Effets pervers : le Maître déclenche la jalousie de toutes les personnes de son entourage, une victime inattendue tombe éperdument amoureuse de lui, le Maître déclenche une émeute qui risque d'aboutir à un long et douloureux viol collectif, les visées libidineuses du Maître répugnent tellement à sa victime que celle-ci est prise de nausée chaque fois qu'elle voit le Maître...



combattants d'exception. Cependant, ils considèrent la violence comme l'antithèse de leur philosophie de vie et ne s'y livrent que lorsque leur vie est en danger. Il n'est pas rare de les voir arborer des cicatrices impressionnantes parce qu'ils ont refusé de frapper un Wilgarn qui ne menaçait pas de les tuer.

Si des guildiens tentaient de les attaquer, ils se laisseraient frapper, ou se limiteraient à une tactique défensive, jusqu'à ce que ceux-ci soient lassés. Le concept de violence ne leur échappe pas, mais leur répugne à un point tel que ce sont les plus mauvais guerriers que l'on puisse concevoir. Il est probable qu'en face d'un ennemi or-

ganisé et décidé à les éliminer tous, ils succomberaient rapidement faute de pouvoir organiser une résistance violente.

Dans un corps d'armée, ils font les plus mauvais soldats, toujours en train de demander si ce qu'ils font est absolument indispensable, s'ils doivent continuer, à discuter les ordres et finalement à désobéir.

Pourtant, d'un coup de poing, un Wanirissa peut tuer un Wilgarn de cent kilos. Pour s'entraîner, ils attaquent et maîtrisent ce dangereux prédateur sans faire une seule fois couler son sang, immobilisant cette créature dépourvue d'os à l'aide de prises d'une extraordinaire complexité.

MAÎTRE DUMDA-ASSIOK

Cette pêcheuse wanirissa est Maître Dumda-Assiok. C'est l'une des meilleures pratiquantes de son art. Elle ne se sert d'aucun outil, simplement de ses mains, dures comme de la pierre. Elle n'est vêtue que d'un pagne alors que, l'hiver, la température peut tomber à moins de dix degrés... Mais elle a un tel contrôle sur son corps que cela ne l'importune pas. Maître Dumda-Assiok n'est pas la plus dangereuse pratiquante du Shalamari. Elle a conquis son titre parce qu'elle n'a jamais levé la main sur un être vivant: ses techniques d'évasion et d'esquive sont exceptionnelles.

Maîtresse Lutteuse, Compagnone pêcheuse et Apprentie soigneuse, Très Expérimentée

Caractéristiques physiques : Super Agile, Assez Forte, Observatrice, Très Résistante.

Caractéristiques mentales : Peu Charmeuse, Rusée, Savante, Talentueuse.

Attributs

Art Guerrier : 5. Art Étrange : 3.

Loom : aucun.

Compétences

Acrobaties : Experte.

Armes d'hast : Experte.

Armes de jet : Initiée.

Artisanat (cordage) : Initiée.

Athlétisme : Experte.

Bagarre : Experte.

Botanique : Novice.

Biologie : Novice.

Canotage : Initiée.

Contorsion : Experte.

Équilibre : Experte.

Météo : Initiée.

Navigation : Initiée.

Pêche : Initiée.

Premiers soins : Experte.

Sagesse populaire : Novice.

Sheï : aucun.

Armes : arts martiaux (Shalamari) et harpon.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

SHALAMARI

Les caractéristiques sont données dans le chapitre consacré à la nouvelle voie.

ASSEZ BELLIQUEUX

Nous sortons désormais des sociétés philosophiquement opposées à la guerre pour entrer dans celles qui n'ont pas les moyens ou la volonté de s'adonner à la violence. L'exemple que je traiterais nous vient d'un écrin très récemment ouvert à la colonisation : l'écrin du Grand Fleuve Volant. Les Oompa Ooms sont des Wishes en pleine dégénérescence culturelle qui pratiquent le cannibalisme et surtout un redoutable art martial basé sur des pratiques loomiques : l'Oompsooloom.

Les Oompa Ooms pourraient être des combattants remarquables, car ils disposent d'un art Martial qui, au lieu de faire appel au Sheï, utilise de petites quantités de Loom. Accéléré par le Sheï, ce pourrait être une arme mortelle. Ils ont de plus une infrastructure sociale typique d'un peuple colonisateur, où tout leur est fourni sans

qu'ils aient besoin de faire quoi que ce soit d'autre que de s'entraîner et de combattre.

Malheureusement, les Oompa Ooms sont des jouisseurs impénitents qui se contentent de profiter de leur total temps de loisir pour chasser un peu et paresser. Ils considèrent leur art martial comme un simple jeu et ne se connaissent pas d'ennemis. Tout au plus, ils doivent affronter quelques Draks craintifs qui ne sont pas de véritables adversaires ; en fait, ils les utilisent comme gibiers.

Il ne fait aucun doute que ces quelques guerriers perdus au fin fond d'un marais accueillant constituent la tête de pont d'une armée plus importante qui n'est jamais arrivée : pour preuve, l'importance de la ville qu'ils ont construite et dont ils n'occupent même pas le dixième. Désormais, ils se contentent de laisser tranquillement dégénérer la culture militaire dont leurs lointains ancêtres sont issus.

GUERRIER OOMPA OOM

Voici à quoi ressemble un adolescent Oompa Oom, à l'apogée de son entraînement. Par la suite, il deviendra une caricature de guerrier, un peu bouffi, manquant d'exercice, ne gardant son niveau de danger qu'en raison des très intensifs cours d'Art Martiaux qu'il a pris et de son absence totale de moralité. Pour lui, le monde, ou du moins son monde, est un fruit à cueillir qu'il cueille chaque jour, sur les branches les plus basses parce que les plus hautes sont trop fatigantes à atteindre. Ce qu'il veut, il le prend : il ne conçoit même pas un monde où, en dépit des petits efforts qu'il consent, il n'obtiendrait pas ce qu'il veut.

**Compagnon Mystique Oompa Oom,
Compagnon Chasseur, Expérimenté**

Caractéristiques physiques : Agile, Fort, Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Assez Charmeur, Rusé, Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 4.

Loom

Jaune : 6 points. Noir : 40 points Rouge : 6 points.

Compétences

Acrobaties : Initié.

Armes de trait : Initié.

Artisanat (travail du cuir) : Initié.

Athlétisme : Initié.

Bagarre : Initié.

Chasse : Initié.

Contorsion : Initié.

Discrétion : Initié.

Loom : Initié.

Maîtrise de l'Oompsooloom : Initié.

Orientation : Initié.

Sheï : Initié.

Survie : Initié.

Vigilance : Initié.

Sheï : 4 points.

Armes : arc et art martial — l'Oompsooloom est équivalent aux écoles de Jutsu-Geifu qui n'utilisent pas d'arme, le coût en Sheï étant payé en Loom et le port d'armure n'étant pas interdit pour pratiquer cet art martial (cf. La Route de Syrius, pp. 60-61).

Armure : armure de céramique blanche.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

ARMURE DE CÉRAMIQUE BLANCHE

Cette armure de plaques semble être laquée. En fait, elle est faite d'une céramique plus dure que l'acier et surtout indéformable. Anthropomorphique, au point d'être moulante, elle réclame d'être ajustée avec soin sur son propriétaire. Mais le résultat est à la hauteur des efforts consentis... Le heaume, parfaitement transparent sur le devant, est fait dans la même matière et permet d'avoir un champ de vision normal. Et, bien entendu, cette armure ne rouille pas, ne pourrit pas... Tout au plus, il faut la nettoyer régulièrement. Évidemment, elle n'est pas très discrète...

Armure	INIT	ATT	DEF	Protection	Enct	Fort
de céramique	- 1	0	+ 3	Absorbe	3	3



BELLIQUEUX

Les Groms seront mon exemple de civilisation wishe Belliqueuse. Longtemps considérés, à tort, comme des Transients, les Groms mesurent plus de deux mètres en moyenne et ont tous une musculature phénoménale qui pourrait paraître surhumaine mais n'est pourtant que le fruit d'un entraînement quotidien.

Les Groms, aussi appelés rêveurs de pierre, pensent qu'ils sont issus, à une lointaine époque, de la pierre qui compose la montagne sur laquelle ils vivent. Pour preuve, ils montrent les armures de pierre vivante qu'ils portent. Leur vie se passe donc à tenter de retourner à la pierre.

Pour se faire, ils passent leur temps à transporter des pierres d'une taille absurde. Une fois qu'elles sont installées dans l'endroit qui leur paraît le plus propice à la fusion, ils les contemplent, les touchent, les analysent, bref tentent de ne plus faire qu'un avec elles.

Ces croyances farfelues ont fait rire quelque temps les maîtres de feu de la Guilde de la Montagne vivante. Ces gentils colosses, un peu dérangés, tellement perdus dans la contemplation de leurs cailloux... Il paraissait simple de les enlever les uns après les autres, de voler leurs fabuleuses armures de pierre vivante, bref de les dépouiller de toutes leurs richesses, y compris la possession de leur propre corps.

Lorsque le premier Grom fut enlevé et son armure volée, l'ensemble des rêveurs de pierre se leva tout d'un coup et se dirigea droit vers l'endroit où étaient retenus le Grom et son armure. Ils massacrèrent toute la Guilde de la Montagne vivante, restituèrent son armure à leur frère et retournèrent à leurs anciennes occupations. On ne sait pas grand-chose de plus, les maîtres de la guilde ainsi que tous ses effectifs ayant été massacrés sur place. Les archives ont été perdues et nous n'avons connaissance de ce qui leur est arrivé que par un message parvenu dans une bouteille d'écume, visiblement écrit par un survivant miraculeux qui n'a jamais été retrouvé. Mais il est vrai qu'un guildien, seul, dans l'infini de la Terra Incognita...

UN GROM COMME UN AUTRE

Il est difficile de différencier les Groms les uns des autres. En premier lieu, il n'y a que des hommes — on peut se demander comment ils se reproduisent — et en second lieu, ils sont tous également gigantesques, extraordinairement musclés et recouverts d'une armure de pierre vivante.

Compagnon Grom et Compagnon lutteur, Expérimenté

Caractéristiques physiques : Peu Agile, Super Fort, Observateur et Super Résistant.

Caractéristiques mentales : Assez Charmeur, Assez Rusé, Assez Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 3.

Loom : aucun.

Compétences

Acrobaties : Initié.

Artisanat (travail de la pierre) : Initié.

Bagarre : Expert.

Équilibre : Expert.

Grom : Initié.

Premiers soins : Initié.

Armes contondantes : Initié.

Athlétisme : Initié.

Contorsion : Initié.

Escalade : Initié.

Orientation : Initié.

Sheï : Initié.

Sheï : aucun.

Armes : bagarre.

Armure : armure de pierre vivante.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

Note : un Grom agressé est rejoint dans les 1D6 P.A. par dix autres Groms. En une heure, s'il le faut, mille Groms seront mobilisés pour sa défense. S'il faut plus d'une heure pour résoudre le problème, toute la population, c'est-à-dire trois mille Groms, se rassemblera.

ARMURE DE PIERRE VIVANTE

Voici un croquis d'une armure de pierre vivante. Elle est aussi souple que le cuir pour qui la porte, aussi dure que la pierre pour qui la frappe. En fait, on pourrait croire qu'elle n'existe pas, car elle permet à tous les sens de fonctionner sans encombre, comme si elle ne couvrait pas la peau, ne bouchait pas les oreilles, n'occultait pas les yeux. Son seul inconvénient est son poids colossal...

Armure	INIT	ATT	DEF	Protection	Enct	Fort
de pierre vivante	- 2	+ 0	+ 3	Absorbe	6	6



TRÈS BELLIQUEUX

Les spirituels, dans leurs monastères de guerre, sont l'exemple que je traiterai à ce niveau de dangerosité. La vie d'un spirituel ne commence vraiment que quand il a maîtrisé deux armes dans la panoplie de ces Wishs, qui en contenait lors de la dernière estimation — ce chiffre est en expansion constante — environ deux cents. Cet événement intervient en général vers sa dixième année. En dehors du minimum de tâches communes destinées à la survie — et ces monastères vivent avec des moyens remarquablement limités —, le jeune apprenti ne fait que s'entraîner, c'est tout. Une fois devenu un maître, il peut se

lancer dans l'une des deux spécialités des spirituels : le redoutable couteau-fouet et le terrible yatagan. L'apprentissage du maniement de ces deux armes nécessite une dizaine d'années pour satisfaire les grands maîtres spirituels. Une minorité d'élus se retire alors pour méditer sur le sens du combat et sur la réalité de la mort. Les autres commencent le très long apprentissage de toutes les armes du monastère. Autrefois plus limitée, l'éventail des moyens de tuer s'est considérablement enrichi, de sorte que l'une des voies menant au poste de grand maître s'est fermée : connaître le maniement de toutes les armes de la collection du monastère. Plus vaste est cette collection, plus renommé est le monastère...

UN MAÎTRE ILLUMINÉ

Les illuminés ne se vêtent que de cuir — rare dans ces montagnes —, en général tiré d'une bête féroce qu'ils ont abattu au cours de leurs exploits. Ils affectionnent les vêtements amples, qui restreignent le moins possible les mouvements ; à cet égard, leurs tuniques sont des modèles du genre. Minces, plutôt nerveux que musclés, ils ne se déplacent jamais sans une ou deux armes, dont un couteau-fouet ou un yatagan, suivant leurs préférences. Ils maîtrisent le Sheï et ont même développé des techniques de combat — accessibles, malheureusement, uniquement aux spirituels illuminés — qui ne sont pas sans rappeler les Machinations...

Maître Lutteur, Maître Fantassin et Maître Stratège, Super Expérimenté

Caractéristiques physiques : Agile, Fort, Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Charmeur, Rusé, Très Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 5.

Loom : un point dans toutes les couleurs de Loom, dans un médaillon.

Compétences

Acrobaties : Expert.

Armes articulées : Expert.

Armes combinées : Expert.

Armes contondantes : Expert.

Armes d'hast : Expert.

Armes de jet : Expert.

Armes de trait : Expert.

Armes tranchantes : Expert.

Athlétisme : Expert.

Bagarre : Expert.

Commandement : Expert.

Contorsion : Expert.

Diplomatie : Expert.

Équilibre : Expert.

Intimidation : Expert.

Sheï : Expert.

Stratégie : Expert.

Sheï : 6 points.

Armes : couteau-fouet, yatagan, arc sur mesure, disque-tueur, griffe de combat, faux de guerre et poing-lame.

Armure : cuir souple.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

QUELQUES ARMES EXOTIQUES DE LA PANOPLIE DES SPIRITUELS

Disque tueur

D'origine inconnue, le disque tueur est un cerceau de métal de petite taille, entre dix et vingt centimètres de diamètre, aux bords très aiguisés. Certains sont même crantés. Il se lance en effectuant un mouvement tournoyant difficile à maîtriser, mais d'une remarquable efficacité, en tenant le cerceau par l'intérieur.

Armes	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Disque tueur	-	+ 0	-	Moyenne	0	1	1	20	60

Fouet dard

Le fouet dard est un simple fouet muni d'un hameçon. Ancêtre du couteau-fouet, il est moins dangereux, mais peut être facilement empoisonné, sans risque. Les innombrables coupures qu'occasionne à son utilisateur le couteau-fouet excluent cette possibilité.

Armes	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Fouet dard	+ 5	+ 2	0	Superficielle	0	1	-	-	-

Noté : comme le fouet et le couteau fouet, le fouet dard peut frapper à 3 mètres de distance, ce qui permet d'effectuer une attaque pendant la phase de Tir 1.

Griffes de combat

Est-il besoin de décrire cette arme construite sur le modèle d'une énorme griffe animale ? On y a adjoint des renforts de bras crantés en métal dur renforcé d'une garniture de cuir, pour permettre de parer à l'aide des avant-bras.

Armes	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Griffes de combat	+ 4	+ 4	+ 2	Moyenne	0	4	-	-	-

Faux de guerre

La faux de guerre, du moins telle qu'elle est pratiquée chez les Spirituels, est une arme à part entière, constituée d'un manche d'un mètre soixante de long, dotée d'une large lame à simple tranchant. Elle peut piquer et trancher, combinant les avantages de la hallebarde et de la lance. Souvent renforcée d'anneaux de métal destinés à rendre plus solide le manche et surtout à lui donner plus de poids, elle est remarquablement efficace pour une arme d'hast. On ne peut malheureusement pas la lancer.

Armes	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Faux de guerre	+ 4	+ 3	+ 2	Moyenne	5	4	-	-	-

Poing-lame

Le poing-lame est une simple poignée de laquelle émerge une multitude de lames disposées en demi-cercle, ce qui transforme le poing de son utilisateur en une masse de lames aiguisées. Les difficultés de transport ont empêché cette arme, qui ne s'accommode pas d'un fourreau, de connaître le succès qu'elle mérite.

Armes	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Poing-lame	+ 4	+ 4	+ 0	Moyenne	4	1	-	-	-

Pendant ce temps, les élus qui trouvent l'illumination le démontrent en s'exposant à des dangers de plus en plus mortels sans les craindre. Une minuscule minorité d'élus survit à ces épreuves pour démontrer qu'ils ont compris le sens du savoir-faire martial : tuer les autres, mais aussi soi-même. Ils deviennent des grands maîtres et enseignent ce qu'ils ont appris. On dit que les grands maîtres sont si détachés des choses qu'ils ne mangent plus et ne boivent plus, qu'ils dorment rarement, uniquement lorsqu'ils ont appris quelque chose. Je ne sais sur quelle méthode repose cet exploit, mais j'ai personnellement pu le constater.

Un spirituel peut tuer trois guildiens sans effort particulier. Contre un guerrier Natif supérieurement équipé et entraîné, ce rapport tombe à deux contre un.

La tactique employée par les spirituels est bien rodée et repose sur le combattant individuel, qui doit emporter un maximum d'ennemis avec lui. On a l'impression de voir quelques îlots de métal déployés dans la mer des ennemis, bondissant depuis des caches dans les concentrations d'adversaires, inévitables sur les étroits chemins de montagne des monastères, frappant comme l'éclair, anéantissant un maximum de troupes, puis repartant se dissimuler. Ce résultat est obtenu au travers d'un ensemble d'enseignements implantés au cours de la formation des apprentis sans que nul, à part les grands maîtres, ne sache qu'ils l'ont été. Ainsi, chaque spirituel, en cas de combat, va naturellement rejoindre son poste, tel que l'ont prévu les grands maîtres. L'effet est impressionnant et le résultat plus encore : en une vingtaine de minutes, tous les effectifs du monastère sont en place, parés au combat. Tous les dix ans, un affrontement est organisé entre chaque monastère pour revoir la tactique. Sanglantes, impitoyables, ces batailles ne sont pas simulées ou très peu, elles permettent d'éliminer les faibles et les moins doués.

Voilà ce qu'est une civilisation wishe Très Belliqueuse. N'essayez pas d'imaginer comment on peut concevoir une civilisation plus dange-reuse. La réalité dépasse la fiction.

SUPER BELLIQUEUX

Il faut chercher dans les plus récentes archives guildiennes pour trouver un exemple de civilisation wishe Super Belliqueuse : nous allons maintenant traiter des Tueurs-de-sang-froid. Ils se dénomment eux-mêmes Turzil cazu, ce qui signifie exactement cela : tueurs-de-sang-froid.

Les Turzil cazu sont des Wishe pratiquant une philosophie très particulière : celle de l'anéantissement des émotions. Ils sont arrivés à des degrés de détachement d'un niveau terrible. Ils supportent des niveaux de douleurs qui tueraient net un maître Jutsu-Yusa. Pour le reste, il est difficile de voir ce qui pourrait les toucher, car ils ne connaissent pas les notions de famille, d'amour ou de haine. Pour eux, tout n'est qu'efficacité et toutes ces notions sont remplacées par l'idée de gaval cazu, un terme intraduisible impliquant des notions comme la survie de l'espèce et de ses réalisations spirituelles, la prolifération d'êtres considérés comme supérieurs et le développement des révélations de la chair et de l'âme.

À sa naissance, un Turzil cazu commence par être soigneusement mutilé. Dans des emplacements de plus en plus douloureux au fur et à mesure que passent les semaines, les mois puis les années, on enfonce des épingles destinées à faire ressentir à l'enfant puis à l'adolescent une douleur permanente et surtout croissante. Lorsqu'il arrive à l'âge adulte, c'est-à-dire vers quinze ans, le jeune Turzil cazu vit une expérience mystique d'une rare intensité : tous les instruments de torture qui le tourmentaient sont simultanément retirés, de sorte que, soudainement, la douleur cesse. Cette extase est parfois mortelle. Le jeune homme est alors initié aux arts du combat pendant une dizaine d'années. Son endurance et sa capacité à supporter la douleur lui permettent de tenir des journées de quinze à dix-huit heures d'entraînement. Les survivants de cette impitoyable formation sont ensuite mutilés d'une manière aussi douloureuse que possible. Normalement, ils doivent

eux-mêmes accomplir ce second rite de passage, cependant, afin d'éviter les accidents, il arrive qu'un médecin les assiste. À la place de la partie de leur corps qu'ils ont mutilée, une arme est greffée grâce à un rituel Etrange, qui leur permet de supporter la présence de métal dans la plaie à vif. De nombreux guerriers, attirés par les facilités offertes par les guildes, tentent désormais d'échapper à cette cérémonie cruelle. Car ce qui leur sera implanté est destiné à leur procurer une souffrance permanente.

Dix ans plus tard, les hommes peuvent espérer devenir des Turzil cazu, car ils n'en sont toujours pas. Pendant ces dix années de formation supplémentaires, ils n'ont pas baissé de rythme et ont continué de fournir des journées de dix-huit heures. Mais cette fois, la moitié de leur activité est consacrée aux tâches d'intérêt commun, pendant lesquelles ils se feront d'utiles contacts. L'autre moitié de leur temps est destinée à acquérir des connaissances en stratégie, en diplomatie, en poison, en meurtre discret, bref, dans tout ce qui pourra leur servir dans leur vie sociale. Celle-ci commence avec le meurtre de la personne qui leur est le plus proche. Des observateurs choisis en fonction de leur finesse psychologique désignent la cible. Ils se trompent rarement et c'est généralement l'allié le plus cher, l'être aimé qui tombe sous les coups de son ami ou de son amant. Si le meurtre est accompli sans coup férir, sans un frémissement de sensibilité, alors un nouveau Turzil cazu est intronisé officiellement.

Il doit avoir à cœur de faire avancer les techniques de détachement et l'étude du non-senti-

ment aussi loin que possible tout en faisant en sorte que la société prospère, ce qui implique d'avoir une pléthore d'enfants. C'est là encore un sujet d'étude passionnant : avoir le moins de plaisir possible à accomplir le devoir de reproduction. À cette fin, de nombreuses mutilations sont pratiquées, mais le nec plus ultra reste d'être parfaitement fonctionnel et d'en ressentir le moins possible. Ainsi, n'importe quel Turzil cazu peut frapper n'importe quel autre tant que le coup est douloureux. De temps en temps, ils s'entre-tuent sans raison apparente, simplement pour vérifier s'ils ont peur de la mort.

L'aboutissement de la philosophie turzil cazu est la bataille. Ils ne ressentent rien, mais on a sans cesse besoin de plus d'espace et surtout d'esclaves qu'ils considèrent comme des animaux — la preuve, ils crient quand on leur fait mal — mais auxquels ils sont persuadés de faire un immense honneur car ces esclaves ont une chance de voir leur descendance accéder elle aussi au détachement... Leur écrin est de plus en plus étroit et il ne reste plus grand-chose des civilisations qui côtoyaient la leur. Il n'est pas impossible qu'ils passent outre les lois du Continent, suivant l'exemple des guildes. Une bande de tortionnaires incapables du moindre sentiment se répandrait alors sur le Continent... Les guildes travaillent consciencieusement à éviter cela, mais c'est une tâche difficile de l'autre côté de la barrière des Enfants-Cyclone.

Préparez-vous à pire, cependant, car la suite de cet exposé traite des Wishes Monstrueusement Belliqueux.

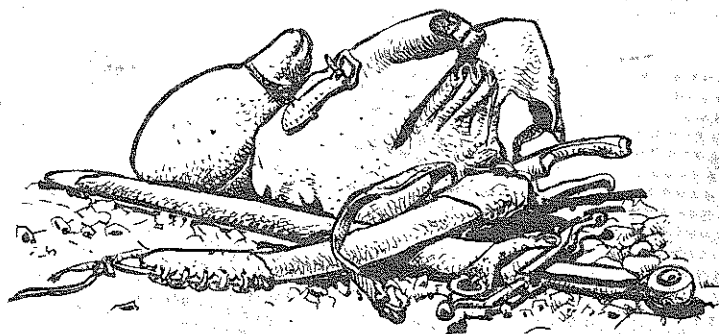


FIGURE 6 : UN TURZIL CAZU ADULTE

Il porte, en permanence, une cotte de mailles, car son efficacité baisse lorsqu'il est blessé. Son visage, couvert de fines cicatrices, pourrait servir à un chirurgien tant celles-ci dessinent précisément le réseau nerveux qu'il excite de temps en temps d'une aiguille bien placée. À la place de sa main gauche, il dispose d'un agencement de lames crantées qui peuvent se détendre lorsqu'il effectue certains mouvements du bras. Le métal se mêle d'ailleurs de chair, jusqu'à la base des lames, noyant le mécanisme, ce qui lui permet de souffrir et de faire fonctionner la mortelle prothèse lorsqu'il en a besoin.

Maître Fantassin, Maître Espion et Maître Stratège, Super Expérimenté

Caractéristiques physiques : Agile, Fort, Super Observateur et Super Résistant.

Caractéristiques mentales : Pas Charmeur, Super Rusé, Savant et Peu Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 6.

Art Étrange : 3.

Loom

Noir : 40.

Compétences

Armes combinées : Expert.

Armes contondantes : Expert.

Armes de jet : Expert.

Armes de trait : Expert.

Armes tranchantes : Expert.

Athlétisme : Expert.

Bagarre : Expert.

Commandement : Expert.

Déguisement : Expert.

Diplomatie : Expert.

Discrétion : Expert.

Étiquette : Expert.

Guildes : Expert.

Intimidation : Expert.

Sagesse populaire : Expert.

Anti-Sheï : Expert.

Stratégie : Expert.

Vigilance : Expert.

Anti-Sheï : 6 points.

Armes : arme implantée — équivalente à une épée longue —, bouclier et arc long.

Armure : cotte de mailles.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

Note : les Turzil cazu peuvent ne dépenser leur Anti-Sheï que pour annuler la dépense de leurs adversaires — un point annule un point — ou pour absorber la douleur — pour chaque point utilisé dans ce dessein, le malus dû à une blessure est réduit de deux points.

L'INFINIE SOUFFRANCE (TOUR DE LOOM NOIR)

Ce tour d'Art Démonique permet de maintenir en vie une partie du corps qui a été mutilée ou abîmée. Grâce à lui, les Turzil Cazu peuvent souffrir indéfiniment sans subir les effets de la gangrène. C'est aussi par son entremise qu'ils font accepter par leur corps les machines qu'ils s'implantent.

Portée : personnel.

Cible : -

Durée : permanent.

Effet : une blessure ne s'aggrave plus, mais ne guérit pas non plus. Les malus qu'elle occasionne sont maintenus tant que la blessure n'aura pas été soignée par un autre moyen surnaturel, mais la blessure elle-même est décochée dans les niveaux de blessure et les points de santé perdus sont regagnés.

MONSTRUEUSEMENT BELLIQUEUX

On les a simplement appelés « les Monstres », et cela leur va bien. Leur vrai nom est « Wavo to haraho », ce qui pourrait être traduit par « ceux qui cherchent la destruction la plus grande ».

Les Monstres sont des adeptes d'une philosophie nihiliste qui prétend que, au-dessus d'eux règne un être supérieur et malfaisant qui organiserait cet univers afin qu'il soit l'inférieure vallée de larmes, emplie de souffrance et de tristesse, que nous sommes censés connaître.

Pour les Monstres, c'est un immense privilège, un service rare que de mourir. Et comme ils sont hautement altruistes, ils offrent leurs services, que l'on soit ou non consentant, à tous ceux qu'ils croisent.

Cela fait maintenant des siècles qu'ils ont quitté leur écrin. Ils ont affronté des créatures terrifiantes venues les punir de cet acte de révolte contre les lois du Continent et les ont défaits. Ils ont anéanti plus de cinquante civilisations continentales, passant au fil de l'épée hommes, femmes et enfants pour les faire enfin sortir de cet enfer quotidien. Ils ont atteint la barrière et sont enfin confrontés à quelque chose qu'ils ne peuvent vaincre, mais ils cherchent un moyen.

Les éléments connus avec certitudes concernant ces Wishes sont les suivants :

- ils connaissent notre existence et pensent que nous sommes les plus à plaindre. L'élimination de la culture guildienne est leur objectif prioritaire... dès qu'ils seront parvenus à franchir la barrière des Enfants-Cyclones,

- ils contrôlent parfaitement leur natalité. Jusqu'à présent, ils n'étaient qu'une centaine, mais ils semblent vouloir étoffer leurs effectifs jusqu'à mille cinq cent,

- aucun Monstre n'a jamais été défait en combat singulier.

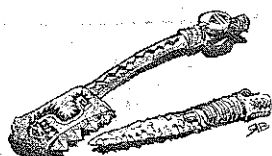
C'est là tout ce que l'on sait sur eux. Mais, vu leur périple, on peut considérer que les Monstres sont des guerriers plus qu'exceptionnels. Il a fallu douze compagnons du chapitre de la guerre accompagnés de deux maîtres, tous membres des Lames d'Or, pour en tuer un. Le groupe a subi sept pertes avant de parvenir à maîtriser le monstre.



LA MAISON DES KHEYZAS

L'opinion la plus courante est que les Kheyzas sont des combattants de première force, mais ils manquent d'organisation. La fameuse phrase de Garstarl, premier commandeur des Templiers d'Ashragor, résume fort bien la situation : « les Kheyzas sont comme des rats dans un tombeau. Acculés, ils se battent comme des dragons ; abandonnés à leur sort, ils s'infiltreront partout comme les rats qu'ils sont. »

Les Kheyzas n'ont pas une armée très puissante. En fait, ils n'en ont pas du tout. Ils n'ont pas les moyens de l'entretenir. À la place, ils ont des combattants infiltrés dans toutes les Maisons... Même chez les Ashragors, n'en déplaise à ces derniers. En cas de conflit, ils peuvent en quelques heures disparaître et se livrer à la forme de bataille dans laquelle ils excellent : le harcèlement et la guérilla. Sans avoir des effectifs énormes, les Kheyzas sont ainsi arrivés à un stade de développement militaire que n'importe quel général devrait craindre. Un stade Monstrueusement Belliqueux.



LES TRANSIENTS

La seule généralité qu'il vaille la peine de retenir concernant ces créatures est la suivante : plus un Transient s'éloigne de la norme humaine, plus il risque d'être dangereux ou au contraire, moins il l'est. Mais quoi qu'il en soit, si un Transient ne possède rien qui puisse le rapprocher de l'humanité, il est soit bien plus dangereux qu'un humain, soit aussi inoffensif qu'il est possible de l'imaginer.

Bien entendu, il y a une multitude d'exceptions. Un Transient humanoïde peut posséder une force surhumaine, par exemple. Mais il faut bien essayer de généraliser un peu pour tenter d'y voir plus clair dans ce fouillis d'espèces inclassables.

PAS BELLIQUEUX

Les Archœnos ne sont Pas Belliqueux. En fait, le voudrait-il, ils ne pourraient trouver

d'adversaires. Ils irradient en effet une aura de calme insoutenable qui empêche pratiquement de devenir agressif. En ce qui nous concerne, ces Transients n'ont aucun intérêt : en termes militaires, ces espèces de grosses araignées n'ont aucune valeur. Exposez un valeureux combattant Gehemdal en pleine fureur berserker au milieu de trois Archœnos et vous retrouverez, une semaine plus tard, un crétin décérébré qui se met à pleurer dès qu'on élève la voix.

En fait, par bien des côtés, leur valeur militaire est négative.

PEU BELLIQUEUX

Les Gundars noirs sont un excellent exemple de Transients Peu Belliqueux. Leur tactique de défense est la suivante : ils se comportent comme des animaux familiers et reçoivent en échange vivres, couverts, soins, attention...

En réalité, ils sont intelligents, sans doute plus que leurs maîtres.

Un Gundar noir, en dépit de son nom, est gris sombre, parfois anthracite, mais pas noir. Il ressemble à un lézard de muraille qui aurait grossi pour atteindre la taille d'un chien, c'est-à-dire trente à quarante kilos. Il est capable de cracher à une dizaine de mètres un puissant

acide, destiné à aveugler ses proies, qui sont ensuite aisément abattues d'un ou deux coups de crocs. De ce fait, le gundar n'attaque jamais une proie qui se maintient de profil. Tant qu'il ne peut la voir de face, il ne tire pas.

Les Gundars noirs ont abusé tout le monde pendant des siècles. En fait, personne n'aurait rien su de leur petit secret si des guildiens n'avaient décidé d'en faire l'élevage. Les guildiens découvrirent que quelqu'un consultait leurs livres de comptes,

lisait leurs grimoires, ouvrait leur correspondance, bref accédait à toutes les données qu'ils pensaient sous la garde attentive de deux Gundars noirs choisis pour leur férocité. Une brève enquête aboutit à la conclusion que c'était les Gundars noirs eux-mêmes qui lisaient les documents en question.

À la suite de cette affaire, l'élevage devint un partenariat. Mais les guildes n'ont jamais eu une confiance suffisante pour permettre aux Gundars noirs de devenir répandus.

FIGURE 1 : BOUQUIN, GUNDAR NOIR

En apparence, il s'agit d'un énorme lézard à l'air éteint. Tout le monde se doute qu'il peut soudainement se mettre en mouvement, à une vitesse aveuglante. Cependant, ses crocs relativement courts, et la langue qui darde quelquefois entre ses dents aiguës ne payent pas de mine. Peu de gens savent qu'il peut cracher avec une précision redoutable un jet d'acide en plein visage. Contre cet acide, fermer les yeux ne sert à rien ; il ronge aisément les paupières. Un heaume complet peut épargner le pire, mais rien n'est moins sûr.

Caractéristiques physiques : Monstrueusement Agile (7), Peu Fort, Super Observateur et Résistant.
Caractéristiques mentales : Très Charmeur, Super Rusé, Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 6.

Art Étrange : 4.

Loom : aucun.

Compétences

Acrobaties : Initié.

Bagarre : Initié.

Chasse : Expert.

Diplomatie : Initié.

Équilibre : Initié.

Guildes : Initié.

Marchandage : Initié.

Orientation : Initié.

Sagesse populaire : Expert.

Armes de jet : Expert.

Biologie : Initié.

Comédie : Expert.

Discrétion : Expert.

Escalade : Novice.

Intimidation : Expert.

Natation : Expert.

Rivages : Novice.

Survie : Novice.

@Athlétisme : Expert.

Botanique : Initié.

Contorsion : Expert.

Dressage (humain seulement) : Expert.

Étiquette : Initié.

Littérature : Initié.

Négoce : Novice.

Routes : Novice.

Vigilance : Expert.

Sheï : aucun.

Armes : crachat acide et petite morsure.

Armes	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Crachat acide	-	+3	-	Superficielle	-	-	2	2	10

Si le crachat effectue une blessure Fatale — c'est-à-dire si le Gundar noir obtient une Baraka —, la cible n'est pas tuée, elle n'encaisse qu'une blessure superficielle. En revanche, elle est aveugle, définitivement, à moins de trouver un moyen de guérison surnaturel.

Armure : cuir souple.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

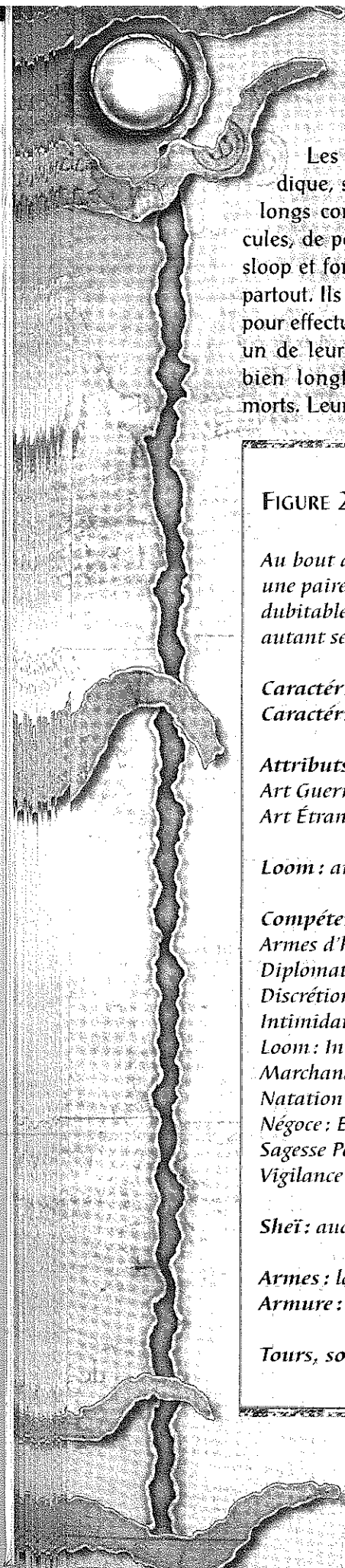


ASSEZ BELLIQUEUX

Les exemples ne manquent pas de Transients de ce type. Nous traiterons des fameux Caravaneux. J'imagine déjà les rictus moqueurs et les rires désabusés. En dépit du scepticisme que déclenchent ces créatures, les Caravaneux ne sont pas une légende guil-

dienne, mais une réalité attestée par des archives conséquentes.

Ce peuple de Transients est tout à fait humanoïde, quoi que certainement pas humain : peau brun-rouge, yeux fendus à la manière des reptiles mais dans le sens horizontal, absence d'oreilles, bras et jambes trop long sont autant de signes qui le dénoncent.



Les Caravaneux, comme leur nom l'indique, se déplacent en permanence dans de longs convois, pouvant atteindre cent véhicules, de petits voiliers à roues de la taille d'un sloop et fonctionnant grâce au vent qui les suit partout. Ils s'arrêtent quelquefois dans des écrins pour effectuer des réparations ou faire construire un de leurs engins mais ne font jamais halte bien longtemps. Ils emmènent même leurs morts. Leur unique but dans la vie est de vendre

et d'acheter des marchandises. Leur grand talent est de toujours venir dans des endroits où leurs marchandises manquent au point de leur permettre de pratiquer des prix d'une rare indécence — entre dix et cent fois le prix ordinaire.

Nombre de guildiens, d'autant plus depuis que certains ont franchi la barrière, ont rapporté avoir été sauvés par un de ces convois miraculeusement arrivé juste au moment où ils allaient périr faute d'eau, de nourriture, de médicament

FIGURE 2 : CARAVANEUX

Au bout d'un mètre quarante de jambes osseuses, un tronc trop court supporte une tête ronde et une paire de bras tout aussi excessivement longs. La plaque de métal qu'il porte sur le torse est indubitablement une cuirasse. Son arme préférée est une sorte de lance de métal léger qui peut tout autant servir de javelot que de lance. Il n'utilise pas de bouclier.

Caractéristiques physiques : Agile, Assez Fort, Observateur et Assez Résistant.

Caractéristiques mentales : Charmeur, Rusé, Assez Savant et Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 3.

Art Étrange : 3.

Loom : aucun, à moins qu'un client n'en ait un besoin pressant.

Compétences

Armes d'hast : Initié.

Diplomatie : Expert.

Discretion : Initié.

Intimidation : Initié.

Loom : Initié.

Marchandage : Expert.

Natation : Novice.

Négoce : Expert.

Sagesse Populaire : Expert.

Vigilance : Expert.

Sheï : aucun.

Armes : lance.

Armure : cuirasse — équivalente à une cotte de mailles.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

ou la Dame sait quoi. Chose curieuse pour des Transients, les Caravaneux n'acceptent en paiement que l'Ecume et l'Antiq. De temps en temps, ils réclament une denrée en possession de leur interlocuteur mais c'est toujours à leur initiative que ce type d'échanges se fait. S'ils achètent quelque chose, c'est toujours soit dans la monnaie locale — si elle ne contient ni Ecume ni Antiq —, soit par le troc. Cet étrange système de « vente forcée » leur a déjà maintes fois donné l'occasion de démontrer qu'ils pouvaient faire des combattants passables pour défendre leurs biens.

BELLIQUEUX

Les remarquables Kanjes sont un exemple valable qui vient de nous parvenir depuis l'autre côté. Ce peuple exploite un phylum noir rare. En fait, la classification des Kanjes dans les Transients est quelque peu soumise à caution, car certains d'entre eux sont ce phylum.

Les Kanjes ressemblent à des hommes de petite taille, dotés de quatre jambes, autant de bras et de quatre paires d'ailes membraneuses.

FIGURE 3 : UN KANJE

Cette petite créature noueuse à la peau noire est aussi redoutable qu'elle en a l'air. Le harnais garni de mousquetons qu'il porte est indispensable à une créature volante aussi agile que lui. Il y attache tout ce à quoi il tient, mais dont il n'a pas besoin en main... Y compris les têtes de ses ennemis, une fois convenablement « traitées » par le Phylum du Voleur d'âmes.

Le sac qu'il porte au côté contient une dizaine de « poux de léviathan », une créature loomique chargée de 9 à 12 points de Loom noir qu'il utilise pour stocker la précieuse substance.

Caractéristiques physiques : Monstrueusement Agile (7), Très Fort, Observateur et Super Résistant. Caractéristiques mentales : Assez Charmeur, Rusé, Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 5.

Loom

Noir : 30 points.

Compétences

Acrobaties : Expert.

Art Démonique : Expert.

Équilibre : Expert.

Loom : Expert.

Armes d'hast : Initié.

Discrétion : Novice.

Intimidation : Initié.

Vigilance : Expert.

Sheï : aucun.

Armes : lance.

Armure : aucune, mais du fait qu'il vole, un Kanje est plus difficile à toucher. Il bénéficie d'un bonus de + 5 à la DEF de ce fait.

Tours, sorts et sortilèges : le phylum des Voleurs d'âmes.

Note : les Caractéristiques du Kanje présenté ne prennent pas en compte les âmes qui l'accompagnent et le rendent Monstrueusement Savant (7) et Monstrueusement Observateur (7) lorsqu'elles ont l'occasion de le conseiller.

LE PHYLUM DU VOLEUR D'ÂMES

Ce phylum est contenu dans les Kanjes de plus de cent ans d'existence. Apparemment immortels, ils finissent par s'imprégner du Phylum. Il suffit alors de les tuer et de récupérer le Loom noir raffiné de leurs os. Un guildien qui utiliserait le phylum sur des durées comparables s'exposerait d'ailleurs au même destin : devenir une créature loomique noire.

SORTS DIFFICILES

Momifier

Type : Instantané.

Séquence : Tir 1

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège regroupe tout le Loom noir d'un corps dans sa tête afin de le préparer pour les enchantements suivants. Employé sur un être vivant, il le tue net. Un point de destin ne permet que de se transformer en créature loomique noire.

Esprit bavard

Type : Rituel.

Séquence : -

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège anime une tête traitée avec « momifier » comme si son propriétaire était vivant — il obéira donc peut-être difficilement à son nouveau propriétaire, peut devenir fou en constatant son état, etc. La tête peut parler et voit ce qui l'entoure.

Fantôme de Loom

Type : Rituel.

Séquence : -

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège transforme un esprit bavard en fantôme. Translucide, immatériel, il ne peut s'éloigner de sa « tête » momifiée de plus de AE du fantôme x 100 mètres. En dehors de cela, il a exactement les mêmes caractéristiques que de son vivant, même s'il ne peut plus interagir avec le monde physique.

CHAÎNON ET SOUCHE TRÈS DIFFICILE

La malédiction de la fausse vie

Type : Rituel.

Séquence : -

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège transforme un Fantôme de Loom en une créature enchaînée à la volonté de son propriétaire, qui a tout contrôle sur ce qu'il perçoit, ressent, imagine... Désormais, le Maître Étrange peut faire vivre n'importe quoi à un fantôme, et donc le faire agir à sa guise pour peu qu'il mette en scène les circonstances adéquates.

Naturellement capables de voler, les Kanjes exploitent des léviathans volants dans lesquels ils construisent leurs demeures.

Leur culture est basée sur la mort et l'emprisonnement des âmes, esprits ou tout autre manifestation de la conscience d'autrui. Bien qu'ils soient omnivores, collectionner les âmes leur est aussi indispensable que de manger. Privés de celles qu'ils ont déjà amassées grâce au phylum qu'ils utilisent, ils deviennent fous, comme des hommes privés de sommeil, et meurent. Leur objectif ultime est de reconstituer des civilisations entières. Ils sont donc exceptionnellement sanguinaires et n'hésitent pas à raser des peuples entiers pour les reconstituer sous forme d'âmes...

TRÈS BELLIQUEUX

On ne les a pas nommés parce qu'il n'est pas évident qu'ils le fassent eux-mêmes. Les

Transients peuvent affecter des formes étranges et les bâtons volants sont parmi les plus bizarres. Les créatures de ce peuple sont formées de cinq bâtons écarlates d'un mètre cinquante flottant dans les airs, à un mètre du sol. Elles n'émettent aucun son sinon en faisant s'entrechoquer leurs composants.

Ces Transients se déplacent par bandes, toujours une puissance de cinq. Le groupe le plus important était composé de trois mille cent vingt-cinq bâtons volants. Leur mode d'attaque est des plus étranges : ils effectuent un petit bond dans les airs et retombent autour de la cible de manière à l'entourer à l'aide des cinq bâtons qui les composent. La victime ressent alors une intense chaleur, se met à fumer et tombe sur le sol, racornie comme si elle avait brûlé de l'intérieur.

On a relevé deux attaques de bâtons volants contre des civilisations — l'une urbie et l'autre drake. Toutes deux ont été anéanties et les Transients n'ont subi que des pertes minimales.

FIGURE 5 : BÂTON VOLANT

La tactique d'attaque des bâtons volants consiste à parer ou éviter autant que possible les coups ; il n'est pas très difficile de briser les bâtons qui les composent. S'ils ne peuvent envelopper leur adversaire assez longtemps — deux P.A. —, ils l'assomment et profitent de son immobilisation forcée pour le calciner.

Caractéristiques physiques : Super Agile, Pas Fort, Super Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Sans objet ; considérer qu'elles sont toutes Super développées.

Attributs

Art Guerrier : 6.

Loom : aucun.

Art Étrange : 5.

Compétences

Acrobaties : Expert.

Bagarre : Expert.

Loom : Initié.

Vigilance : Expert.

Athlétisme : Expert.

Discretion : Expert.

Stratégie : Expert.

Sheï : aucun.

Armes : grand bâton ferré et calciner.

Calciner : si un adversaire reste au centre du cercle constitué par les bâtons volants, il encaisse une Blessure Moyenne tout en sentant une horrible chaleur monter en lui. La seconde P.A., la nouvelle blessure infligée est une Blessure Fatale.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

SUPER BELLIQUEUX

On a rapporté la présence d'un peuple de Transients dit « régulateurs » nommés les « scarabéclairs » quelque part, de l'autre côté de la barrière des Enfants-Cyclones. Quoi que les informations manquent à propos de ces êtres, ils me paraissent illustrer parfaitement les Transients Super Belliqueux.

Ce sont effectivement des sortes de gros scarabées, dotés de quatre pattes et non six. Ils sont capables de se dresser sur leurs pattes antérieures, mais ils doivent rester en mouvement lorsqu'ils le font, pour demeurer en équilibre, car ils ne disposent pas de pieds au sens propre du terme. Leurs pattes antérieures sont terminées par une pince crantée qui leur permet d'utiliser divers objets, pour l'essentiel formé des restes de leur carapace :

FIGURE 5 : GUERRIER SCARABÉCLAIR

Haut d'un mètre cinquante et presque aussi large, ce scarabée géant possède une épaisse carapace, quatre pattes garnies de pinces qui peuvent éventuellement servir d'armes, une paire de mandibules impressionnantes qui elles servent effectivement d'armes. La fine résille qui couvre la surface de sa carapace est un treillis métallique fournissant encore, s'il en était besoin, un peu plus de protection au guerrier. Il dispose d'une redoutable épée-mandibule qui occasionne d'horribles blessures du fait de ses rebords dentelés. Son bouclier-élytre, sait-on jamais, s'il devait servir à affronter un crache-feu, est renforcé d'une plaque de métal sur sa surface interne.

Caractéristiques physiques : Peu Agile, Monstrueusement Fort (8), Peu Observateur et Monstrueusement Résistant (8).

Caractéristiques mentales : Pas Charmeur, Peu Rusé, Super Savant et Peu Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 7.@

Art Étrange : 2.

Loom Jaune : 130 points.

Compétences

Armes contondantes : Expert.

Athlétisme : Expert.

Discrétion : Expert.

Loom : Initié.

Stratégie : Expert.

Armes tranchantes : Expert.

Bagarre : Expert.

Intimidation : Expert.

Natation : Novice.

Vigilance : Expert.

Sheï : aucun.

Armes : épée-mandibule, bouclier-élytre, morsure (grande), griffes (petites) et éclair.

Armes	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad	P. moy	P. eff
Épée-mandibule	+2	+2	+2	Critique	4	6	-	-	-
Bouclier-élytre	+3	+2	+5	Légère	5	6	-	-	-

Armure : chitine renforcée (DEF + 3, Absorbe)

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

Note : les élytres de scarabéclair ont les mêmes propriétés que le Kryn. Par ailleurs, chaque fois qu'un scarabéclair ressent du plaisir ou de la souffrance, il doit faire un test de Loom Très Difficile. En cas de réussite, rien ne se passe. S'il échoue, il doit dépenser au moins deux points de Loom jaune; tous les deux points de Loom ainsi dépensés, il émet un éclair — portée: 5 mètres; Blessures Superficielles — qui frappe une cible à portée, au hasard. En dehors des rites de reproduction, les scarabéclairs ne peuvent pas être la cible de ce phénomène. Enfin, le treillis qui les couvre possède une énorme valeur pour deux raisons. En premier lieu, il est fait d'Écume; en second lieu, il est chargé de Loom jaune — c'est là que les scarabéclairs le stockent.

bouclier-élytre, épée-mandibule et ainsi de suite. L'espèce possède cette particularité unique de pouvoir émettre des éclairs lorsqu'ils souffrent ou ressentent au contraire un grand plaisir. Lorsqu'on les frappe, ils peuvent ainsi foudroyer un adversaire à cause de la douleur. Lors de la période de reproduction, les mâles sont d'ailleurs souvent foudroyés par les femelles... Leur société est basée sur le mode de vie d'insectes guerriers. Toujours en mouvement, ils lancent des attaques sur des civilisations continentales, les anéantissent, pillent leurs réserves et se dirigent, selon un plan qui reste mystérieux, en direction d'un nouvel adversaire. Ils peuvent parfois faire des milliers de kilomètres avant de livrer un nouveau combat.

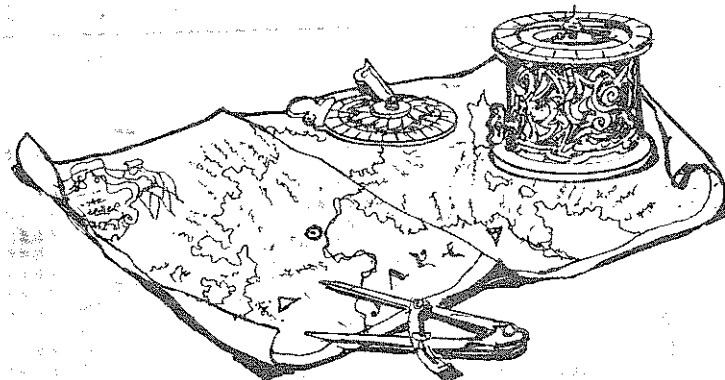
Leur espèce se divise en deux catégories, les ouvriers qui portent les fruits de leurs pillages et sont à peine plus intelligents qu'une bête de somme, et les guerriers, qui, bien qu'ayant un style d'intelligence incompatible avec l'humanité sinon en ce qui concerne la guerre, sont indubitablement des êtres pensants, capables d'organiser des batailles, de penser en termes de tactique et de stratégie.

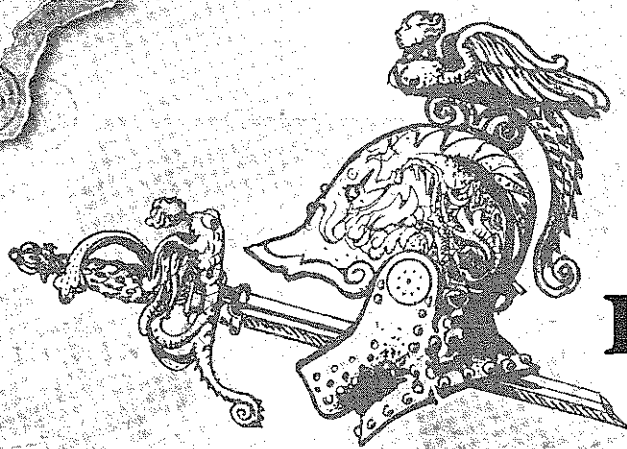
MONSTRUEUSEMENT BELLIQUEUX

Est-il besoin de prendre un exemple ? N'importe qui peut en trouver dans ces récits d'aventure à la mode qui parlent de Terra Incognita et de machines absurdes ou, pour les moins chanceux, en faisant quelques mètres dans la boue de la barrière. Les êtres-miroir, sans jamais livrer un véritable combat, sont des Transients Monstrueusement Belliqueux, qui mettent en échec l'ensemble des guildes depuis des années. Aucun peuple n'avait jamais accompli cet exploit. Mais ils tomberont, cela ne fait pas de doute. Les guildes, lorsqu'elles regroupent leurs moyens, passent les limites de ce qui se peut concevoir. Si elles tentaient d'envahir les Rivages, une hypothèse qui a été pesée par les généraux de toutes les Maisons, vous pouvez en être sûr, leur victoire serait une question de semaines à partir du moment où une tête de pont est fermement établie.

LES DANJINS

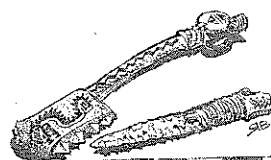
Les danjins, du haut de leur misérables quinze cents guerriers seraient une menace risible pour tout général qui ignorerait la puissance du Loom bleu. Quinze cents hommes forment une armée Super Belliqueuse. Mais lorsqu'ils peuvent prévoir les manœuvres de leurs adversaires, ils deviennent le cauchemar Monstrueusement Belliqueux des stratèges. C'est d'ailleurs l'une des raisons qui force les Rivages à les laisser en paix.





LA NOUVELLE VOIE

Les Rivages ne connaissent que six civilisations, six Maisons, mais cela suffit à développer en quelques millénaires des centaines de façons différentes de donner la mort. Il semble cependant que les Felsins aient été les seuls à attribuer un réel sens à cette recherche de la méthode de combattre. Pour les autres Maisons, même chez les féroces Gehemdals, le combat n'a jamais été qu'une nécessité, un besoin pour survivre ; jamais il n'est devenu un art du quotidien.



MAÎTRISER LA BÊTE

LE SHEÏ

Le Sheï a longtemps été l'apanage des Felsins. Il est resté pendant des millénaires l'arme secrète de cette Maison. Avec la découverte du Continent et la création des Académies, son enseignement s'est peu à peu démocratisé, au point d'être devenu à ce jour une pratique commune, dispensée à de nombreux aventuriers. Ceci dit, bien que son nom ne soit plus un mystère, rares sont ceux qui en comprennent le fonctionnement.

Les plus traditionalistes des maîtres Felsins voient d'un mauvais œil cet usage d'un savoir et d'une force mal maîtrisée. Pour eux, le Sheï n'est pas simplement un outil pour frapper plus fort, c'est une arme à double tranchant, le fruit d'une étude longue et patiente.

Plus vif et plus violent

Le Sheï est, dans l'esprit du commun des mortels, une discipline martiale permettant le dépassement. Mêlant l'intuition et la maîtrise de soi, il permet d'accomplir bien des prouesses en combat. Pourtant il ne s'agit pas uniquement d'un contrôle et d'une optimisation de la force de frappe, mais bien d'un retour aux sources de la Nature. Le Sheï est la manifestation de l'instinct animal enfoui au plus profond de chacun. Il est la somme des pulsions animales et des réflexes bestiaux que contient l'inconscient de chaque être vivant. Si en apparence il s'agit bien de contrôler une énergie intérieure par l'équilibre du corps et de l'esprit, de façon plus profonde l'utilisation du Sheï revient à rechercher en soi les pulsions meurtrières et la sauvagerie que les codes sociaux ont reléguées au fond des vieux tiroirs de l'âme humaine. Une fois cette sauvagerie puisée, la discipline du Sheï permet de la raffiner, de la transformer en énergie pure. En d'autres termes, le Sheï est l'art de puiser ses propres pulsions animales pour les muer en un carburant de violence.

Il va donc de soi qu'un mauvais usage du Sheï puisse engendrer des contrecoups phénoménaux. Laisser remonter à la surface une telle accumulation de pulsions et les déchaîner dans des actes violents revient à permettre à la bête de prendre le dessus. Il ne faut pas s'imaginer que seuls les Felsins s'exposent à de terribles risques en faisant remonter leurs pulsions et leur instinct car s'ils sont, à l'origine, des animaux transformés. Le commun des Natifs peut lui aussi perdre ses inhibitions.

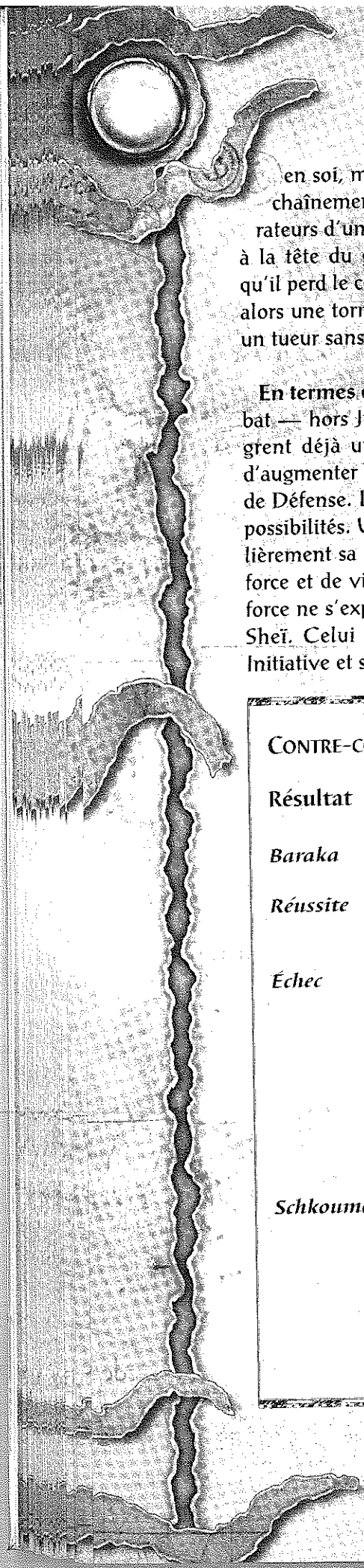
Guerrier passionné et maître de soi, l'utilisateur du Sheï doit donc toujours veiller à ne pas laisser la bête prendre le dessus.

L'ivresse du combat

Quels sont les risques ? Se déshumaniser, tout simplement. Bien entendu, les Felsins sont les plus exposés à ce problème grâce à leur nature animale, mais les autres Natifs n'échappent pas au danger. Faire usage du Sheï n'est pas mauvais



Une Felsine dominée par sa bête.



en soi, mais la passion du combat et le déchaînement des actes de violence sont générateurs d'une ivresse bien néfaste car il monte à la tête du guerrier qui ne peut s'apercevoir qu'il perd le contrôle de lui-même, qu'il devient alors une tornade meurtrière, un animal social, un tueur sans inhibition.

En termes de règles : l'usage du Shei en combat — hors Jutsu-Geifu, puisque ces voix intègrent déjà un contrôle de la bête — permet d'augmenter les totaux d'Initiative, d'Attaque et de Défense. Le risque vient des deux premières possibilités. Un combattant qui privilégie régulièrement sa Défense et qui ne déchaîne pas de force et de vitesse pour frapper le premier avec force ne s'expose pas aux retours de flamme du Shei. Celui qui augmente régulièrement son Initiative et son Attaque joue en revanche avec

le feu de l'âme. Chaque fois qu'un combattant alloue davantage de points de Shei à son Initiative ou son Attaque qu'à sa Défense, il laisse un peu plus de place dans son âme aux pulsions et à la violence de cette énergie intérieure.

Il n'y a pas de règles exactes ni de point précis à partir duquel la personne perd ses inhibitions. Le MC aura soin de noter discrètement à la fin de chaque séance de jeu le nom des Aventuriers qui ont largement privilégié les actions offensives faisant appel au Shei. Lorsque le MC aura comptabilisé pour un même Aventurier un comportement similaire pendant cinq séances de jeu non consécutives, il lance les dés pour ce personnage comme s'il testait la Caractéristique mentale la plus élevée de celui-ci à une Difficulté de six fois son niveau de Shei (6, 12 ou 18). Le résultat de ce test est interprété dans l'encart ci-contre.

CONTRE-COUPS DU SHEI

Résultat

Effet

Baraka

L'Aventurier ne subit aucun contre coup. De surcroît le compte des parties accumulées suivant ce comportement est repris à zéro par le MC.

Réussite

Il ne se passe rien et le MC peut faire un nouveau jet de dés au début de chaque séance de jeu si le comportement combatif de l'Aventurier ne change pas. Dans le cas contraire, l'encart ci-contre est consulté.

Échec

Les aptitudes sociales de l'Aventurier changeront peu à peu. Le MC aura soin d'augmenter d'un niveau la Difficulté de tous ses tests sociaux. Les actes de séduction, les discours, la diplomatie et même les créations artistiques lui deviennent soudain moins accessibles. De plus, le MC insistera lors des combats sur les pulsions sanguinaires et violentes qui s'emparent de lui (l'envie de s'acharner sur un adversaire déjà tombé, le désir d'effectuer des techniques plus expéditives, etc.) Si l'Aventurier prend conscience de l'origine de son problème et qu'il fait l'effort de changer son comportement guerrier, les effets de son échec s'estompent à la séance de jeu suivante.

Schkoumoune

Les aptitudes sociales de l'Aventurier changent du tout au tout. Ses relations amoureuses deviennent violentes et il perd facilement patience. Le MC aura soin d'augmenter de deux paliers la Difficulté de tous ses tests sociaux. L'envie de se battre le prend de plus en plus souvent et il cède très facilement à la facilité de la violence. Si l'Aventurier prend conscience de l'origine de son problème et qu'il fait l'effort de changer son comportement guerrier, les effets de son échec s'estompent à la séance de jeu suivante.

Note: il peut paraître étonnant qu'une personne ayant une haute maîtrise du Sheï ait à affronter une Difficulté plus élevée pour se contenir. Mais il faut prendre le problème à l'envers: ayant eu conscience du danger grandissant avec sa maîtrise, cette personne est censée avoir acquis la sagesse de ne plus s'y confronter de la sorte en adoptant un comportement plus modéré.

Machinations de Sheï

Avec la naissance des guildes et des Académies, la maîtrise du Sheï est devenu bien plus fréquent qu'il ne l'était autrefois. Il n'est pas rare de croiser un chevalier gehemdal ou un assassin ulmèké usant de ce savoir pour être plus efficace en combat. La plus grande surprise au croisement de la culture guildienne et des pratiques spirituelles du Sheï fut la création de Machinations. Du fruit de l'étude acharnée de certains maîtres naquirent quelques Machinations de Sheï — que l'on ne peut donc apprendre qu'à l'Académie. Les Felsins ne voient pas d'un bon œil cette contamination du Sheï. Ils considèrent pour la plupart ces Machinations comme des hérésies.

Leur fonctionnement est identique à celui des Machinations décrites dans *Guildes: El Dorado* en p. 148 à un détail près: elles nécessitent au moment de leur déclenchement qu'un point de Sheï soit dépensé. Ce point n'est plus utilisable tant que la Machination est en application, même si plusieurs PA se sont écoulées.

En terme de règles: ces Machinations n'ont pas de contrecoups spécifiques. Chaque Échec est noté dans la comptabilisation des séances vouées à un comportement trop violent (voir plus haut) même si l'attitude de l'Aventurier est défensive. Ces Machinations sont des armes terribles, des armes à double tranchant...

L'onde foudroyante

Niveau: Extrême

Description: permet de retourner contre lui-même le Sheï utilisé par un adversaire.

Novice: le Sheï retourné par le maître s'annule et les totaux de l'adversaire reviennent à la normale.

Initié: le Sheï retourné par le maître est doublé. L'adversaire doit donc soustraire à ses totaux ce qu'il avait initialement ajouté.

Expert: le maître peut, grâce à sa grande maîtrise du Sheï, tripler la quantité qu'il retourne vers son adversaire. Ainsi, l'adversaire doit ôter de ses totaux deux fois ce qu'il avait ajouté initialement.

Sommes-nous seul ?

Niveau: Difficile

Descriptions: permet de détecter la présence ou l'usage du Sheï.

Novice: le maître peut savoir, en affrontant une personne si celle-ci utilise ou non le Sheï. Il lui est aussi possible de savoir de quelle façon celui-ci est utilisé — Initiative, Attaque ou Défense — et en quelle quantité.

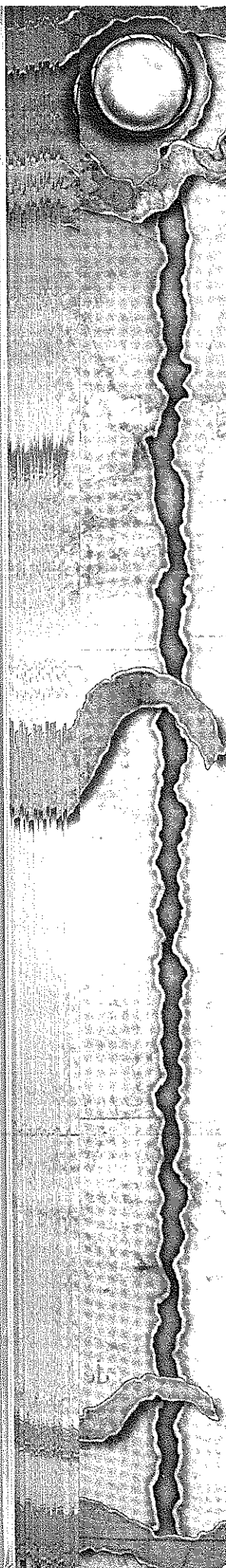
Initié: le maître peut savoir, rien qu'en regardant une personne se battre si elle utilise ou non le Sheï. Il lui est aussi possible de savoir de quelle façon celui-ci est utilisé — Initiative, Attaque ou Défense — et en quelle quantité.

Expert: le maître peut savoir, rien qu'en regardant une personne, si celle-ci connaît l'usage du Sheï et quel est son niveau dans cette pratique.

La virevolte du faucon furieux

Niveau: Très Difficile

Description: le maître porte une attaque sautée, quelle qu'elle soit, à son adversaire. S'il y a contact physique, que ce soit parce que l'attaque a porté ou que l'adversaire a paré le coup, le maître peut continuer de se battre sans toucher le sol. En réalité, le Sheï donne au maître une telle maîtrise de son corps, qu'il peut, tout en



frappant l'adversaire, utiliser le point d'impact pour prendre appui et rester en hauteur. La virevolte du faucon furieux prend fin dès qu'il n'y a plus de contact physique possible, le plus souvent, quand l'adversaire choisit d'esquiver plutôt que de parer un coup.

Cette Machination ne donne pas d'avantage important en combat — si ce n'est qu'elle peut permettre à un fantassin de combattre un cavalier à armes égales —, mais elle donne à tout spectateur l'impression que le maître ne répond plus aux lois de la pesanteur. Essentiellement axée sur l'esthétique, cette Machination permet d'impressionner et d'inspirer la peur chez toute personne ignorant son existence.

Novice: qu'il y ait contact physique ou non, la Machination prend fin dès que la PA est terminée.

Initié: qu'il y ait contact ou non, la Machination prend fin après deux PA révolues.

Expert: le maître peut utiliser cette Machination contre plusieurs adversaires à la fois. La possibilité de rebond d'un adversaire à l'autre ne peut excéder trois mètres. La Machination peut durer tant qu'il y a des adversaires à combattre.

LES ARTS MARTIAUX

Art Mystique, arts profanes et Jutsu-Geifu

Comme il fut dit plus haut, les arts martiaux sont inhérents à la vie quotidienne de la Maison des Felsins. Si l'excellence est l'apanage des maîtres du Sheï et de leurs monastères, il n'est un Felsin qui ne connaisse les C'wan'fats, ces enchaînements techniques exécutés à heure régulière chaque jour. Ancrés dans leur vie, comme le sont les actes de manger, boire ou marcher, les arts martiaux sont plus qu'un simple folklore ou un moyen de se battre. Ils revêtent trois aspects: le premier est l'Art Mystique lié au Loom invisible et traité plus loin dans ce chapitre, le deuxième est l'aspect traditionnel et profane. Le troisième n'est apparu que récemment et relève davantage d'une étude introspective que d'un apprentissage technique, il s'agit des Jutsu-Geifu. Pour éviter toute confusion, nous désignerons toujours les arts martiaux selon ces trois classifications:

- Art Mystique pour l'Art Étrange des Felsins;
- Arts profanes pour les arts martiaux, felsins ou non, qui n'ont aucun lien avec un élément surnaturel autre que le Sheï;
- Jutsu-Geifu pour les arts felsins faisant appel à l'origine animal de ces Natifs.

ARTS PROFANES ET ESCRIME

Il convient dès à présent de faire la différence entre les arts martiaux profanes et les multitudes de formes d'escrime que l'on peut rencontrer en voyageant sur Cosme.

Toute école développant un style propre, ponctué d'enchaînements typiques et de bottes mortelles pourrait être confondue avec les arts profanes. La frontière est ténue entre elles et ces derniers, et ne reposent que sur une interprétation: l'éthique. Les écoles d'escrime ne proposent en général qu'une rigueur stylistique, physique et parfois morale.

Les arts profanes réunissent ces paramètres auxquels s'ajoute un quatrième: la discipline spirituelle. Tant qu'un style ne propose pas cette dernière — il peut s'agir d'une mythologie propre, d'une quête mystique de l'excellence, d'une introspection permanente des mouvements de l'âme, etc. Elle n'est pas considérée comme un art profane à part entière.

De surcroît on peut noter une autre différence majeure entre les écoles d'escrimes traditionnelles et les écoles d'arts martiaux profanes: ces dernières ne se bornent pas aux limites d'un type d'arme, mais offrent généralement un panel très varié, ainsi qu'une demi-douzaine de formes de lutte à mains nues.

Les Felsins

Il ne faut pas croire que n'importe quel Felsin est agile comme un singe et féroce comme un tigre. Les arts martiaux sont à l'origine des disciplines tournées vers la guerre qui se sont au gré des siècles vulgarisées dans les villes et les campagnes pour n'être plus que des « gymnastiques ». Les Felsins nomment cette forme essentiellement constituée de Cwan'fats le Cwan'sin.

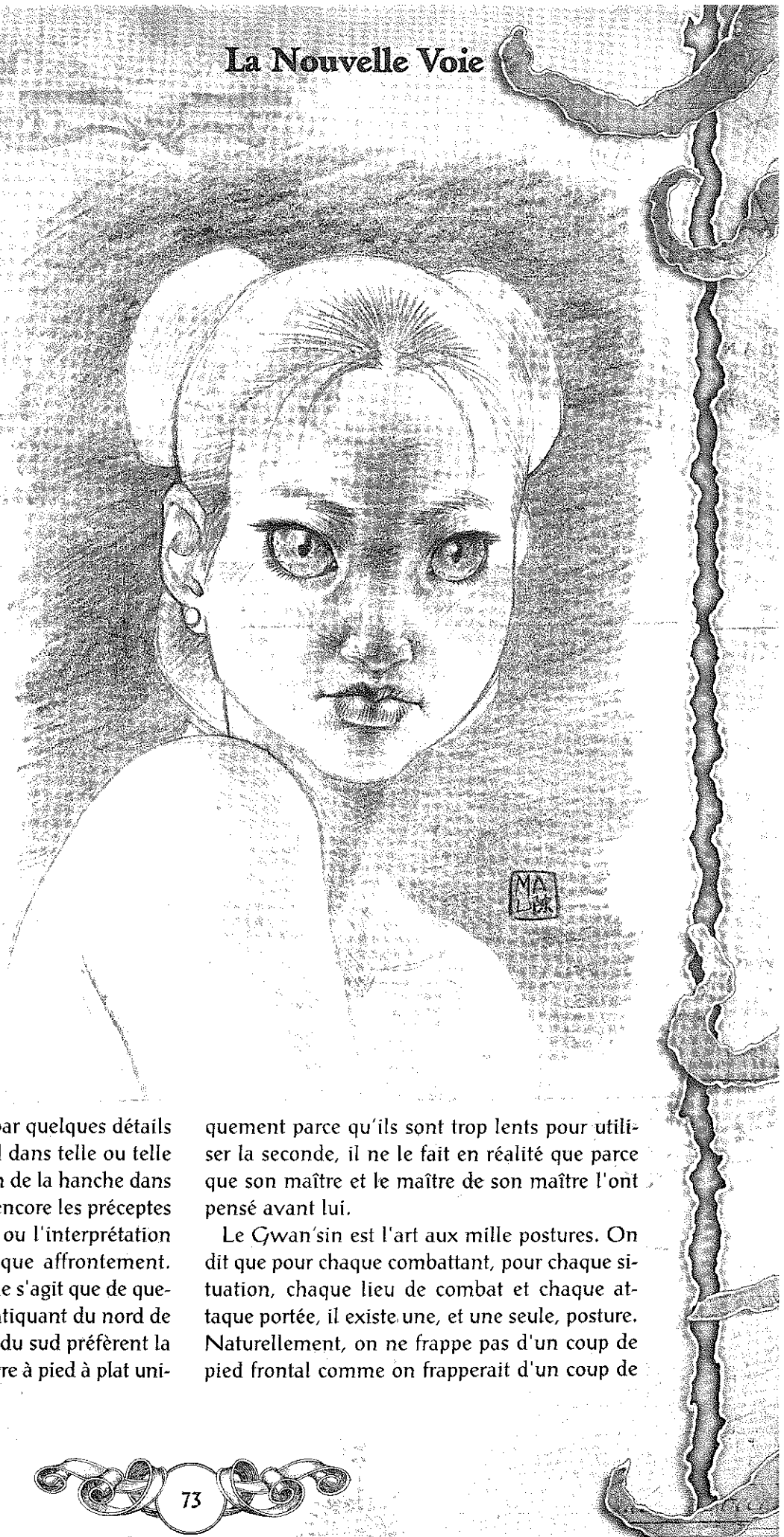
L'origine du Cwan'sin se perd dans le chaos des origines. La légende prétend que les créateurs des styles de combats originaux se seraient inspirés des animaux sauvages. Les maîtres des anciens temps avaient, dit-on, coutume de se retirer des mois durant dans les montagnes et les forêts pour observer les bêtes.

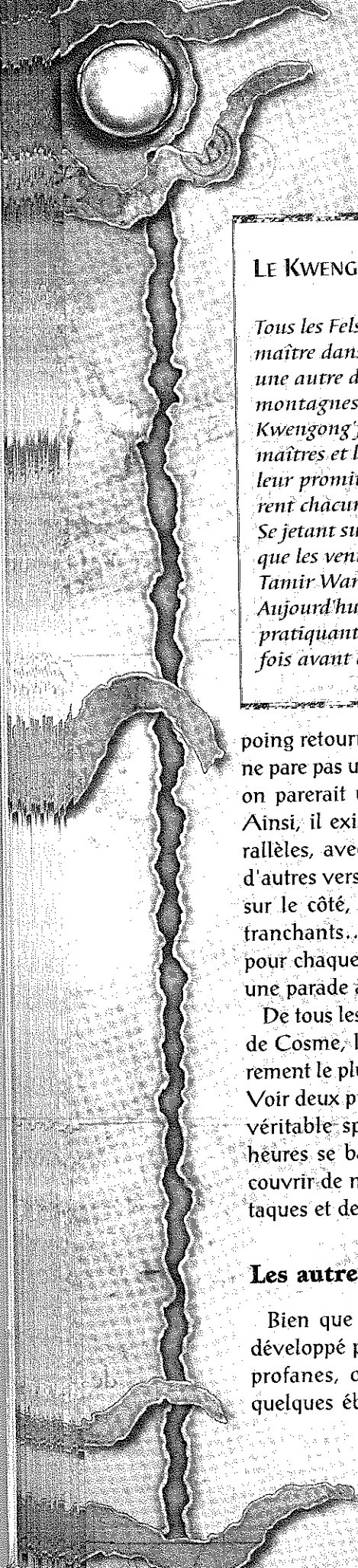
D'une région à une autre, et parfois même d'un village au village voisin, on peut trouver deux styles différents de Cwan'sin. Bien entendu, ces styles ont un fondement commun et ne se différen-

cient les uns des autres que par quelques détails comme la position d'un pied dans telle ou telle posture, l'engagement ou non de la hanche dans les frappes circulaires, voire encore les préceptes d'acceptation de la violence ou l'interprétation du salut effectué avant chaque affrontement. Tout cela pour rappeler qu'il ne s'agit que de querelles d'écoles. Lorsqu'un pratiquant du nord de l'île aux Braves dit que ceux du sud préfèrent la posture à pied fléchi à la posture à pied à plat uni-

quement parce qu'ils sont trop lents pour utiliser la seconde, il ne le fait en réalité que parce que son maître et le maître de son maître l'ont pensé avant lui.

Le Cwan'sin est l'art aux mille postures. On dit que pour chaque combattant, pour chaque situation, chaque lieu de combat et chaque attaque portée, il existe une, et une seule, posture. Naturellement, on ne frappe pas d'un coup de pied frontal comme on frapperait d'un coup de





LE KWENGONG'FAT GWAN'SIN

Tous les Felsins connaissent l'anecdote amusante d'un élève insatiable, Tamir Wangin, qui devenu maître dans le Wat'min Gwan'sin, la forme la plus classique des écoles du nord, en avait rejoint une autre du sud pour en devenir maître. Fort de cette expérience, Tamir Wangin s'exila dans les montagnes et médita pendant six années sur son propre style de combat. Ainsi naquit le Kwengong'fat Gwan'sin. De retour dans sa province, Tamir Wangin convoqua ses deux anciens maîtres et leur expliqua, de façon bien insolente, qu'elles étaient les lacunes de leurs styles. Puis il leur promit de leur prouver l'efficacité de son propre style. Offusqués, les deux maîtres lui lancèrent chacun un défi. C'est en passant outre le protocole et les rites d'honneur qu'il releva le gant. Se jetant sur ses deux anciens maîtres en même temps, il engagea un combat féroce. La légende veut que les vents de la région résonnent encore de leurs cris, que le combat ait duré trois heures et que Tamir Wangin ait prouvé à son terme la supériorité de son école. Aujourd'hui, le Kwengong'fat est considéré iconoclaste, violent et dépouillé. Quoi qu'il en soit, aucun pratiquant de la Maison des Felsins n'ignore l'histoire de sa création, et tous y réfléchissent à deux fois avant d'affronter l'un des héritiers de Tamir Wangin.

poing retourné. Dans un même ordre d'idée, on ne pare pas un coup de pied circulaire bas comme on parerait un coup de tranchant de la main. Ainsi, il existe des positions avec les pieds parallèles, avec les pieds tournés vers l'intérieur, d'autres vers l'extérieur, avec une jambe tendue sur le côté, sur la pointe des pieds ou sur les tranchants... De même, il existe une attaque pour chaque garde employée par l'adversaire et une parade à chaque attaque.

De tous les styles qui existent de part et d'autre de Cosme, le Gwan'sin, s'il n'est pas nécessairement le plus efficace, reste de loin le plus riche. Voir deux pratiquants s'affronter est toujours un véritable spectacle, on peut les regarder des heures se battre et toujours être surpris de découvrir de nouvelles postures, des nouvelles attaques et des parades adaptées.

Les autres Maisons

Bien que les Felsins soient les seuls à avoir développé pendant des siècles les arts martiaux profanes, on rencontre à travers les Rivages quelques ébauches de styles nouveaux. S'il ne

s'agit pas à proprement parler d'arts profanes, il convient de les présenter comme ce qu'ils sont : des dérivés de Gwan'sin à vertu essentiellement ludique ou pugilistique.

Dans les années 190 AA est apparu dans les ports et les bateaux venn'dys un jeu appelé la **Chausse**. Les matelots et autres pêcheurs se réunissaient dans les cales des navires pour s'affronter à coup de poings et de pieds. Ces combats avaient lieu dans un espace clos délimité par des cordes tendues horizontalement entre des poutres en bois. Les Chausseurs s'affrontaient pendant vingt reprises de deux minutes jusqu'à ce que l'un des deux soit assommé. Issue des arts profanes, la Chausse n'était à l'origine qu'un jeu où parier de l'argent, mais trente années plus tard cela à bien changé. Certaines Académies de l'Île des Esprits se sont intéressées à ce jeu et l'ont étudié en détail, codifié avec l'aide de certains maîtres felsins et intégré à leurs modules d'escrime. Qui plus est, on dit que des écoles privées très réputées en auraient fait de même. Si la forme primitive de la Chausse continue d'être pratiquée comme un jeu de voyous par les ma-

rins, son aspect raffiné commence à intéresser de nombreux gentilshommes Venn'Dys et est en passe d'être reconnu comme un art profane à part entière par les Felsins. Très codifiée, la Chaussée n'autorise que les frappes de sections longues et interdit tout combat au corps à corps. La mystique qui s'y est adjointe est celle d'un parfait respect de l'adversaire et de la considération de tout combat comme d'une affaire de gentilshommes.

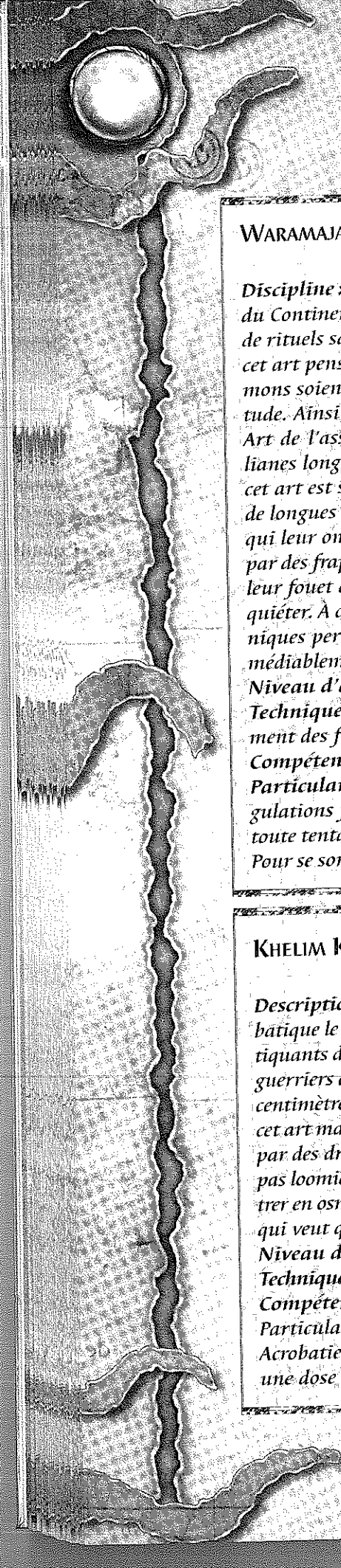
De tout temps les Gehemdals ont apprécié la ripaille, la gaudriole et les bagarres. S'ils n'ont jamais développé d'art martial à part entière, on note cependant l'existence d'un jeu de village nommé la **Poigneuse** qui reflète bien ces trois petits faibles. Inventé il y a des centaines d'années, ce jeu puiserait aussi ses origines dans les techniques développées sur l'Île aux Braves. Bien qu'il soit loin d'être un art profane — ce n'est qu'un jeu sans prétention — il convient d'en parler ici en tant que dérivé lointain du Gwan'sin. Certains villages gehemdals aiment à se mesurer à leurs voisins à l'occasion de jeux annuels. Entre les lancers de troncs et les concours de bûcheronnerie, quelques-uns ont coutume de s'affronter à la Poigneuse. Ce jeu oppose deux adversaires qui n'ont pas le droit de se frapper. Le but de chacun est d'attraper l'autre et de le projeter le plus loin possible afin qu'il ne puisse plus le toucher. Lorsque l'un des protagonistes projette son adversaire au sol et qu'il n'y a plus le moindre contact physique, il marque deux points. Lorsqu'il le projette mais que l'autre parvient à garder un contact — tenir son bras, sa chaussure, etc. — il ne marque qu'un point. Le vainqueur est celui qui atteint dix points le premier. Les techniques utilisées dans ce jeu sont des projections dérivées du Gwan'sin, aucune frappe n'est autorisée. Certaines variantes acceptent que le combat puisse continuer au sol par l'utilisation de clefs plus douloureuses les unes que les autres. Malgré l'aspect violent de ce jeu, les rencontres se déroulent toujours dans la rigolade et l'ivrognerie.

ARTS PROFANES AUTOCHTONES

Les arts profanes ne sont pas l'apanage des Felsins. Les Dynasties fantômes, situées sur les écrins côtiers en sont un bon exemple. L'art martial qui s'y pratique est très proche de ceux des Rivages et possède une panoplie technique impressionnante. Pourtant, toutes les peuplades ayant développé des arts profanes n'entrent pas dans ce schéma. Des études récentes ont permis de déterminer que la classification des autochtones était aussi valable dans leur utilisation des arts martiaux. Voici donc quelques généralités présentant les types propres à chaque classification. Bien entendu, il ne s'agit pas d'une science exacte et des exceptions peuvent être rencontrées.

Les Draks

Les arts profanes draks sont la plupart du temps liés à des pratiques rituelles. Ces civilisations n'ont pas atteint un niveau culturel suffisant à prétexter la pratique d'un art martial à d'autres fins que la guerre et l'entretien d'une spiritualité profonde. Ainsi, rencontre-t-on le plus souvent des arts religieux où se mêlent danses, chants rituels et cérémonies chamanistes. Ces arts profanes ne sont que très rarement pratiqués à mains nues. Les civilisations drakes, très proches de la nature, aiment y voir des totems. C'est pourquoi quand un Drak se bat à l'aide d'une lance en silex ou d'un fouet de lianes, le corps peint pour la guerre et l'esprit embrumé par des herbes hallucinogènes, il le fait avec l'intime conviction d'être le vecteur des forces en lesquelles il croit. Il peut très bien s'agir d'esprits de la famille, de démons chthoniens ou encore d'esprits de lumières vivants dans les arcs-en-ciel. De ce fait, les arts martiaux draks sont généralement accompagnés de rituels de séductions mystiques qui peuvent se manifester sous la forme de chants, de sacrifices, de scarifications.



WARAMAJALAÏ, LE SERPENT TUEUR

Discipline : le Waramajalaï est un art martial sauvage. Praticué dans les jungles les plus obscures du Continent, c'est un art du meurtre barbare. Lié à des croyances démoniaques, il s'accompagne de rituels sacrificiels qui ont pour but de calmer les créatures des enfers. Les tribus qui pratiquent cet art pensent que tout combat est mené pour préserver un équilibre naturel qui veut que les démons soient régulièrement nourris en âmes humaines. Les nourrir permet de s'assurer leur quiétude. Ainsi repus, les créatures infernales ne cherchent pas à envahir les territoires des hommes. Art de l'assassinat et du combat violent, le Waramajalaï se pratique avec un simple fouet de lianes long de deux mètres. Outre les techniques de combat à mains nues, la grande spécialité de cet art est sa propension aux techniques de ligotages et d'étranglements. Les pratiquants passent de longues heures à répéter au rythme des tantanis les dizaines de façons de ligoter un adversaire qui leur ont été enseignées. Leur rite combatif est basé sur des attaques au fouet qui s'expriment par des frappes incisives. Lorsqu'un combattant parvient à s'approcher suffisamment pour enrouler leur fouet autour d'un poignet, d'une jambe ou d'un cou, l'adversaire à de fortes raisons de s'inquiéter. À compter de ce moment, il suffit d'une PA au Drak pour ligoter sa victime. Certaines techniques permettent de ligoter une personne de façon à ce que le moindre geste esquissé fasse irrémédiablement se resserrer les liens jusqu'à la strangulation...

Niveau d'agressivité : Très Belliqueux

Techniques acceptées : frappes à sections courtes, pas de coups spectaculaires et aériens, uniquement des frappes incisives et précises.

Compétence : Bagarre

Particularité : bien que nécessitant l'utilisation d'une corde ou d'un fouet, les ligotages et strangulations fonctionnent selon les règles de saisies incapacitantes ; une fois la technique effectuée, toute tentative de mouvement de la part de la victime entraîne les effets d'une saisie handicapante. Pour se sortir de cette impasse, il faut obtenir une Barraka en Bagarre sur une action Très Difficile.

KHELM KIPPU, LA DANSE DES ARBRES-DIEUX

Description : art musical à la fois ludique et ritualiste, le Khelim Kippu rappelle par son aspect acrobatique le Tchambalu (cf. Le Rêve de Silec Octalt, p. 37). Au rythme d'instruments exotiques, les pratiquants de cet art martial se réunissent la nuit autour d'un grand feu pour confronter les meilleurs guerriers des villages voisins. Euphoriques, les lutteurs s'affrontent avec deux bâtons de quatre-vingt centimètres de long. Enchaînant acrobaties, frappes longues aériennes et pluies de coups de bâtons, cet art martial est d'une très grande beauté. La musique a pour but d'entretenir la transe provoquée par des drogues euphorisantes issues d'arbres sacrés : des palmiers appelés Khelimjo. Cet arbre n'est pas loomique, mais il génère une résine hautement psychotrope qui persuade ses consommateurs d'entrer en osmose avec les esprits de l'air. La pratique de cet art s'adjoint à une quête spirituelle de groupe, qui veut que chaque humain ait autrefois été un arbre d'une mythique forêt originelle.

Niveau d'agressivité : Peu Belliqueux

Techniques acceptées : frappes longues en tous genres avec une prédisposition pour les frappes circulaires.

Compétence : Bagarre, Armes combinées et Acrobatie

Particularité : tout pratiquant de cet art martial possède un score en Armes Combinées et en Acrobatie équivalent à celui de Bagarre. La pratique de cet art martial sans avoir pris au préalable une dose suffisante de drogue de Khelimjo se fait avec un D6 de moins en Bagarre.



Les Arkhés

La pratique des arts martiaux chez les Arkhés est militaire : chaque style est développé afin d'atteindre l'excellence dans l'art de la guerre. Les corps d'armés possèdent souvent leur propre style, certaines écoles urbaines jouent un rôle de milice, tandis que les moines les plus recu-

lés n'hésitent pas à quitter leurs sanctuaires montagnards pour venir se mêler aux conflits qui menacent leurs écrins. Ces faits sont le reflet des désirs de protections propres aux civilisations naissantes que sont les peuplades arkhées. Ces arts profanes sont ceux qui présentent généralement les plus grandes variétés d'armes blanches.

CHOK HAMA, LE VENT QUI TUE

Description : très proche du Gwan'sin, le Chok Hama est un art très complexe. Exclusivement pratiqué par les femmes, il n'utilise que très peu la force. La plupart des techniques sont incisives et précises, cherchant toujours à atteindre des points sensibles de l'anatomie : yeux, gorge, parties génitales. Le Chok Hama utilise de nombreuses armes, qui vont de l'épée à la massue en passant par les fléaux et les chaînes de guerre. La spécialité de ce style reste cependant les aiguilles de la Main Noire. La Main Noire est l'entité divine qui serait un jour apparu à une paysanne dont le mari avait été tué par des brigands. Cette divinité aurait enseigné le Chok Hama à la veuve pour encourager sa vengeance, en insistant particulièrement sur l'usage d'une arme précise : une aiguille métallique de six centimètres de long. Placées entre les doigts ou les orteils, ces aiguilles restent plantées sur les points vitaux des cibles des pratiquantes quand celles-ci les frappent. Un simple coup de poing, une gifle ou un coup de pied peuvent alors prendre une tournure dramatique...

Niveau d'agressivité : Très Belliqueux

Techniques acceptées : toutes

Compétence : Bagarre et compétences d'Armes appropriées

Particularité : lorsqu'une attaque est portée par une pratiquante, qu'il s'agisse d'une frappe ou non, dès qu'une Blessure Superficielle est infligée, une aiguille a pu être plantée sur un point vital de la cible. Suite à cela la cible perd une partie de ses facultés motrices — un malus de 2 points à toute action physique. Ce malus est cumulable avec d'autres placements d'aiguilles.

De plus, le placement des aiguilles n'est pas douloureux pour la victime, qui ne comprend généralement pas pourquoi elle perd ainsi ses moyens. Il faut réussir un test d'Observateur Très Difficile pour s'apercevoir qu'une aiguille vient d'être placée sur un point vital. Retirer l'aiguille prend alors une action et tous les malus disparaissent à la PA suivante.

KARVAMALJA, LE CRI DU DÉSERT

Description : le Karvamalja est l'art militaire par excellence. Enseigné aux corps des avant-postes dans les déserts de Cosme, ce style sans artifice a pour but de donner la mort en quelques secondes. Dépourvu de frappes, le Karvamalja se constitue d'étranglements et de clefs. Le combattant s'impose à lui-même un temps précis pour tuer son adversaire. Ce temps est déterminé par des chansons guerrières apprises à l'entraînement. Il existe un chant pour chaque façon de tuer et aucune ne dure plus d'une minute. Le but du Karvamaljiste est de déterminer dès l'initiative le temps qu'il lui faut pour étrangler ou briser son adversaire ; il peut alors choisir sa technique et sa chanson. Une fois le combat commencé, il fredonne entre ses dents la marche funèbre de son adversaire et tente de pénétrer sa garde pour le tuer. Chaque fois que le pratiquant dépasse le temps qu'il s'était attribué pour tuer sa victime, il s'inflige une scarification punitive.

Niveau d'agressivité : Très Belliqueux

Techniques acceptées : uniquement les saisies handicapantes.

Compétence : Bagarre

Particularité : du fait de l'extrême spécialisation de ce style, les saisies handicapantes pratiquées ont un niveau de blessure supplémentaire — on passe donc à Blessure Grave.

Les Lores

Du fait de leur niveau de civilisation, les Lores ne s'intéressent que très peu aux arts martiaux. Les doctes des Rivages s'accordent à penser que cela est dû à leur préoccupation quasi exclusive pour les progrès techniques et

les répartitions terriennes. Les Lores n'ont que peu de temps à accorder aux choses de l'esprits. C'est pourquoi leurs arts profanes ne sont que très peu développés chez eux. Les rares arts profanes pratiqués sont le prolongement spirituel des escrimes traditionnelles.

MELEGORNSTÄGLL, LES OURAGANS D'ACIER

Description : le Melegornstägl est plus un artisanat qu'un art car sa subtilité réside dans la forge des armes. Il se pratique à l'aide de deux épées que le guerrier forge au terme d'une longue préparation théorique qui comprend un travail de combat avec des armes en bois et une étude à la fois artisanale et anatomique. Ces longs entraînements permettent de déterminer quelle forme et quelle longueur d'arme sont les mieux adaptées au guerrier. Au terme de sa préparation, le guerrier entame, sous l'œil avisé de ses maîtres, la forge de ses armes. Celles-ci ressemblent à des épées longues sans manches. Une cavité métallique — qui n'est pas sans rappeler la coque des rapières — se trouve à la base de chaque lame. Le guerrier y introduit sa main, qui s'y retrouve scellée par un cruel système de barbelés. Ce sont les dents écorchant les mains du pratiquant qui permettent aux armes de rester en place. Comme greffées aux bras du guerrier, ces armes sont le prolongement de son corps. Il les manie comme s'il s'agissait de ses propres bras. Il y a bien entendu une énorme contrepartie à cette pratique : le guerrier y perd définitivement ses mains ! Menacé par la gangrène, il est chaque jour suivi de près par des doctes qui calment sa douleur et désinfectent ses plaies du mieux qu'ils le peuvent. Ceux qui succombent à la gangrène et se font amputer les bras après au moins six lunes deviennent des sages, des maîtres manchots que les jeunes guerriers viennent consulter durant leur apprentissage.

Niveau d'agressivité : Très Belliqueux

Techniques acceptées : toutes les percussions longues effectuées avec les bras. Aucune autre technique.

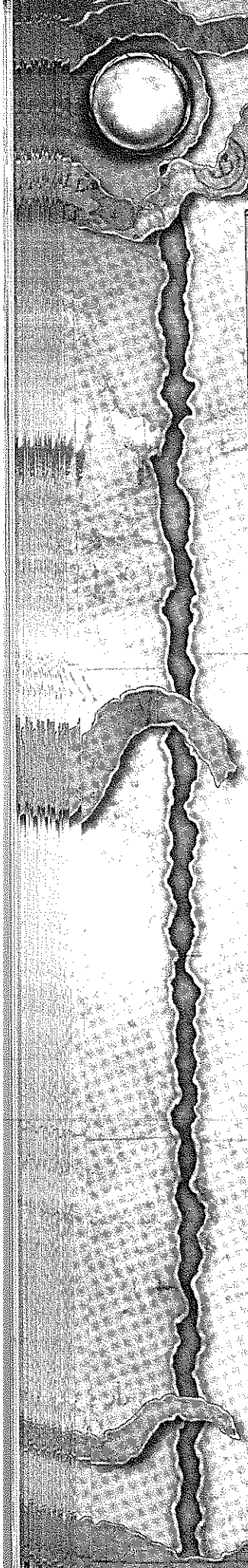
Compétence : Armes combinées

Particularité : si de loin on a l'impression de voir le guerrier se battre avec deux épées ; il est clair qu'en réalité la forme de combat est plus proche du combat à mains nues. L'assimilation des lames au corps du combattant lui permet d'utiliser les bonus propres aux arts martiaux. Ainsi, lorsqu'il utilise ses épées, le pratiquant utilise-t-il les bonus suivants : + 3 ; + 4 ; + 1 ; Moyenne. De surcroît, cet art martial octroie à son pratiquant les mêmes avantages que lors de l'utilisation d'Armes Combinées.

Urbis

Tout comme les Lores, les Urbis ne sont pas friands d'arts martiaux. Si leur niveau intellectuel les prédispose à la philosophie et aux

sciences, il semble que l'aspect inexact et erratique des arts martiaux suscite chez eux un rejet. Lorsqu'un art martial est développé, il est plus souvent le reflet d'un désir de démarcation que d'une réelle recherche spirituelle ou guerrière.



DJINGA-RHÖ, LES CHAÎNES TOURNANTES

Description : le Djinga-rhō est l'art martial urbain par excellence. Basé sur l'utilisation d'une chaîne métallique de deux mètres de longs, aux extrémités de laquelle sont accrochées de fines lames tranchantes comme des rasoirs, il permet de tuer aussi bien à découvert que dans des espaces confinés. Les frappes à mains nues utilisées sont rapides et expéditives, sans effets d'exhibition. En revanche, les techniques de combat armé sont spectaculaires. Lorsque deux pratiquants s'affrontent, les figures s'enchaînent et les mouvements les plus audacieux donnent souvent la victoire. Des centaines de formes différentes de cet art existent. Cet art martial des caniveaux ne s'enseigne dans aucune école, mais bien dans les rues, de mentor à pupille. Aux techniques de combat s'adjoint une philosophie de la vie urbaine, de l'hédonisme et de la bohème. Les duels sont fréquents et le sang ainsi versé semble être le carburant de la poésie et de l'esthétisme décadent qui fait s'affronter les Djinga-rhō.

Niveau d'agressivité : Belliqueux

Techniques acceptées : toutes les frappes à sections courtes plus les frappes longues des membres supérieurs.

Compétence : Bagarre.

Particularité : cet art profane ne donne la victoire qu'à celui qui connaît parfaitement la rue, les toits et leurs recoins. Le coup décisif est souvent donné par celui qui a le mieux utilisé son environnement urbain. En termes de règles, le pratiquant possède un niveau de Connaissance de la rue égal à celui de Bagarre.

Les Wishes

Les Wishes se sont toujours révélés les plus prédisposés pour les arts martiaux. Chez eux,

cette pratique n'est jamais militaire. Elle se veut liée à une recherche spirituelle, à l'amélioration d'un élément de la vie. L'art martial est commun, il a une place essentielle dans les sociétés wishes.

SHALAMARI, L'ART DES PROFONDEURS

Description : initialement, le Shalamari était une technique utilisée par des pêcheurs de corail. Mélange d'apnée, de méditation et de techniques de combat sous-marin — la Wilgarn, une pieuvre Très Belliqueuse étant l'un de leurs principaux prédateurs —, cet art profane se développe essentiellement en milieux subaquatiques. L'entraînement sous-marin permet aux pratiquants de développer un contrôle parfait de leurs gestes, de leur force et de leur mental.

Niveau d'agressivité : Peu Belliqueux.

Techniques acceptées : toutes, avec une préférence pour les saisies et les frappes longues. Les coups de pieds sont rarement utilisés.

Compétence : Bagarre.

Particularité : du fait de leur entraînement sous-marin, les pratiquants ont une plus grande aisance à effectuer leurs mouvements à l'air libre. Ainsi, Att. et Déf sont augmentés d'un point lorsqu'ils sont hors de l'eau. Cet art leur octroie de plus la possibilité de baisser d'un niveau la difficulté de tous leurs tests de noyade.

GWOG-HONSINGWAÏ, LA VOIX DE L'ULTIME VÉRITÉ

Description : art martial extrêmement violent, le Gwog-Honsingwaï est la véritable origine du Kwengong'fat Gwan'sin (voir plus haut). Tamir Wangin, alors qu'il prétendit avoir médité dans les montagnes de son île, est en fait parti sur le Continent à la recherche de l'art ultime. Il crut trouver un art proche de ses convictions sur un îlot de la Dorsale du Saurien, auprès d'une peuplade wishe extrêmement violente.

Le Gwog-Honsingwaï utilise les mêmes techniques que le Gwan'sin, mais il ne s'alourdit pas d'artifices. Toutes les figes stylistiques et symboliques en sont absentes, au profit de l'efficacité. Art minimaliste, le Gwog-Honsingwaï a tendance à laisser de côté la plupart des techniques de combat, pour se spécialiser dans les frappes les plus efficaces : les sections courtes. De surcroît, le pratiquant est entraîné à ne pas sentir la douleur, il ne perd donc jamais de temps en esquive ou en parade, se contentant de frapper en même temps que son adversaire.

Niveau d'agressivité : Super Belliqueux.

Techniques acceptées : toutes, sauf les parades. Ce style utilise essentiellement les sections courtes et les interceptions.

Compétence : Bagarre.

Particularité : les pratiquants de ce style ont tous un point de plus en Résistant lorsqu'ils sont Initiés et deux lorsqu'ils sont Experts. Ils perdent tous leurs bonus de Défense au profit d'un point gagné pour toute attaque ou interception.

NOUVELLES RÈGLES

Voici quelques précisions qui permettront au MC d'étoffer sa gestion des combats d'arts martiaux à mains nues. Le but de ces nouvelles règles n'est pas d'entrer dans des détails techniques qui alourdiraient les combats, mais de mieux gérer les spécificités des arts martiaux.

Nous vous présentons donc les grandes familles techniques, qui englobent les centaines de mouvements rendus possibles par les arts martiaux. Cette présentation se veut synthétique et son utilisation repose sur le bon sens du MC.

Les effets de style n'influent en rien sur les dégâts portés, un coup de pied est un coup de pied, qu'il soit sauté, feinté ou autre, il appartient à une classe de technique particulière dont les effets sont immuables. Seul l'investissement de points de Sheï peut donc faire la différence entre une technique classique et une technique « avancée ». Ce qui différencie un coup d'un autre coup est avant tout la passion que l'on y investit. Cette passion, c'est le Sheï !

Percussions

Les percussions sont toutes les techniques de frappe rencontrées dans le combat à mains nues. Cela va du simple coup de coude au coup de pied retourné, en passant par les béquilles, les up-pércuts, les doigts dans les yeux...

- **Percussions à section longue :** nous regroupons sous cette appellation toutes les frappes effectuées avec les parties extrêmes du corps, autrement dit les poings, les doigts, les pieds, les tranchants de main. Lorsqu'un Aventurier précise lors d'un combat qu'il frappe avec l'une de ces parties du corps, le MC doit appliquer les dommages donnés p. 275 de *Guildes : El Dorado*.

Effets : frappe traditionnelle.

- **Percussions à section courte :** ce sont les autres formes de frappe à mains nues, celles qui utilisent des parties plus dures et moins portantes du corps : les articulations et les os. Les coups de coudes, de genoux ou de tibias sont par-

ticulièrement efficaces, et surtout très difficiles à esquiver ou à parer car ils sont très rapides. Bien entendu, il est toujours possible de les placer de façon spectaculaire, en sautant sur son adversaire.

FRAPPE	INIT.	ATT.	DEF.	BLESSURE
Coudes/ avant bras	+ 3	+ 3	+ 1	Moyenne
Genoux/ tibias	+ 2	+ 3	+ 0	Moyenne

Saisies

• **Saisie incapacitante** (+ 0 ; + 1 ; n.a. ; n.a.) : nous regroupons sous cette appellation toutes les techniques de combat rapprochées sans frappes qui n'ont pour but qu'une immobilisation temporaire. Il s'agit de clefs de bras, de jambe, de cou ou de toute autre articulation. Très douloureuses, ces clefs ne créent pourtant aucun dégât, elles servent uniquement à gagner du temps ou à prendre l'avantage.

Effet : attribue automatiquement l'Avantage du prochain tour à celui qui exécute la clef. En cas de Baraka contre une personne armée, la saisie incapacitante permet le désarmement de la cible. Le pratiquant doit déterminer quelle partie du corps de son adversaire est immobilisée par la saisie incapacitante. Le reste du corps reste donc relativement mobile et peut l'on peut tenter, grâce à un test de Bagarre Très Difficile, de frapper avec les parties libres du corps pour se dégager de l'emprise.

• **Saisie handicapante** (- 0 ; + 0 ; n.a. ; Moyenne) : ces formes de clefs sont des variantes des saisies incapacitantes, mais avec cette fois une intention de fracturer ou de luxer.

Effet : engendre des dégâts (Blessure Moyenne) et attribue l'Avantage du prochain tour à son exécutant. En cas de Baraka contre une personne armée, la saisie incapacitante permet le désarmement de la cible.

Interceptions

• **Interception longue** : il s'agit de toutes les techniques permettant de frapper en même temps que l'adversaire sans avoir l'initiative. Il s'agit de frappes en contre-attaque.

Effets : en cas de marge positive, le combattant encaisse un niveau de blessure en moins et inflige une blessure appropriée au type de percussion choisie (Légère ou Moyenne) ; en cas de marge négative, le coup n'a pas touché, mais l'adversaire a profité de la faille que le pratiquant a ouvert dans sa garde, les dégâts encaissés sont majorés d'un niveau.

• **Interception courte** : le principe est le même que ci-dessus, mais avec des percussions à sections courtes. Les échanges de coups se faisant à moindre distance, les temps de réaction sont plus courts et les risques s'en trouvent grandis.

Effets : en cas de marge positive, le combattant encaisse un niveau de blessure en moins et inflige une blessure appropriée au type de percussion choisie (Moyenne ou Grave) ; en cas de marge négative, le coup n'a pas touché, mais l'adversaire a profité de la faille, les dégâts encaissés sont majorés d'un niveau et il garde l'initiative pour la PA suivante quoi qu'il advienne.

Parade

• **Parade longue** : il s'agit de parade traditionnelle effectuée avec la main ou le pied.

Effet : parade traditionnelle.

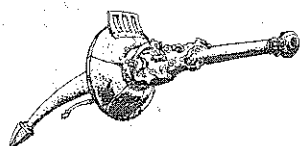
• **Parade courte** : permet de parer toute attaque à main nues avec le coude, l'avant bras, le genou ou le tibia. Cette forme de parade a pour but de blesser l'attaquant.

Effet : ATT et DEF opposent leur Rés. le plus faible encaisse une Blessure Superficielle.

TABLEAU RÉCAPITULATIF

COUP	INIT.	ATT.	DEF.	BLESSURE
Poings	+ 3	+ 4 +	+ 1 +	Superficielle
Pieds	+ 2	+ 3 +	+ 0 +	Moyenne
Coudes/avant bras :	+ 3	+ 3 +	+ 1 +	Moyenne
Genoux/tibias :	+ 2	+ 3 +	+ 0 +	Moyenne
Clé incapacitante :	0	+ 1	n.a.	
Clé handicapante :	0	+ 0	n.a.	Moyenne

Parade sections courtes : ATT et DEF opposent leurs Rés, le plus faible encaisse une blessure Superficielle



LA FUREUR DES FELSINS

Incapable de percevoir et d'utiliser les autres couleurs de Loom, souvent limité aux seuls tours, le Mystique est un Maître Étrange singulier. Détenteur des secrets d'un art martial meurtrier, dont les tours et sorts Mystiques semblent n'être qu'une facette, c'est plus souvent un combattant aguerri qu'un rat de bibliothèque.

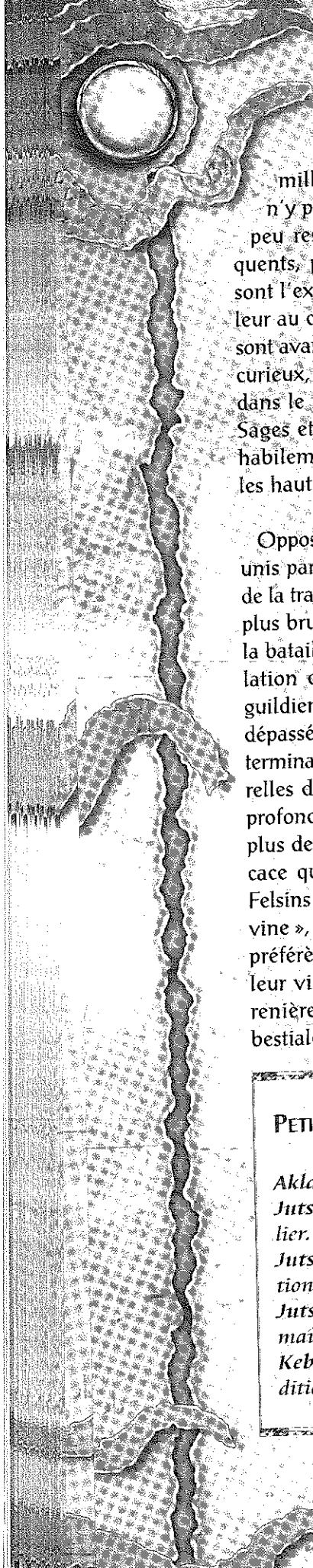
LE LOOM INVISIBLE

Comme l'étude du Loom invisible passe par la connaissance et le développement du soi, la plupart des Mystiques suivent à un code de l'honneur strict, une discipline spirituelle contraignante ou une philosophie complexe. S'ils

respectent les combattants des autres cultures, les Mystiques les considèrent avec paternalisme, comme s'ils ne faisaient qu'effleurer l'art de la guerre. La force n'existant pas sans résistance, la plupart des Mystiques recherchent en permanence des défis, guerriers ou intellectuels à leur mesure, vivant uniquement pour l'affrontement, seul moment où le Maître Étrange, esprit affûté et âme tranchante, existe réellement.

Le Mystique

Avant la bataille de Snake, en 211 AA, au cours de laquelle la nature duale, à la fois humaine et animale, des felsins fut révélée au grand jour, les choses étaient simples. Les Mystiques se divisaient alors en deux grands courants philosophiques qui existent encore de nos jours, les maîtres d'armes, ou jutsu-sama, et les errants aussi appelés hédonistes ou akkad. Les sama représentent la quintessence du guerrier felsin, des machines de guerre meurtrières à l'honneur sans tache. Orgueilleux, la plupart enseignent leur technique et leur philosophie au sein de traditions rassemblant jusqu'à un



millier de disciples dévoués. Même s'ils n'y participent jamais, les sama sont quelque peu responsables des combats, autrefois fréquents, pour la primauté d'un style. Les aklad sont l'exact opposé des sama. Même si leur valeur au combat est souvent impressionnante, ce sont avant tout des bons vivants et des voyageurs curieux, plus intéressés par la place de l'homme dans le monde que par l'honneur ou la pureté. Sages et ouverts d'esprit, les aklads conseillent habilement les régents locaux et évoluent dans les hautes sphères du pouvoir.

Opposés dans l'esprit, ces deux courants étaient unis par un fort respect mutuel. Puis la maladie de la transformation frappa les Rivages, touchant plus brutalement encore les Mystiques. Lors de la bataille de Snake, les Felsins reçurent la révélation de leur véritable nature. Portée par les guildiens, la vérité atteignit les Rivages. Confus, dépassés, les Mystiques se déchirèrent en d'interminables discussions philosophiques. Aux querelles de tradition se substituèrent d'autres plus profondes, de nature spirituelle. Il ne s'agissait plus de savoir si le style du cobra était plus efficace que celui du tigre, mais si la nature des Felsins était animale ou humaine, ou même « divine », c'est-à-dire liée aux Puissances ? Certains préférèrent ignorer la révélation en poursuivant leur vie comme par le passé alors que d'autres renièrent l'Art Mystique, issu de leur partie bestiale, et redevinrent de simples guerriers pro-

fanés. Entre les pôles stables des sama et aklad entretenant les traditions millénaires, surnommés Kebir, coexistent des dizaines de croyances, dont les plus célèbres ont une influence perceptible sur le Continent

- Parmi les sama, **Yedi Ibn Rashan** enseigne une forme de combat primitive et brutale. Ses yusa, qu'il surnomme lui-même ses fauves, sont entraînés à se battre armés de leurs seuls crocs et griffes. Ils ne coupent plus leurs cheveux et leurs ongles et ils ont développé un langage de bataille composé de cris et de grognements. Seul l'affrontement semble leur procurer une joie quelconque. Redoutables guérilleros, le plus connu d'entre eux est le guildien Qanshid qui à peine sorti de l'Académie prit la tête d'une armée de Danéens après avoir disposé de leur chef.

- **Silong Owai**, ancien chevalier, enseigne à ses rares disciples toutes les finesses d'un art guerrier extrêmement ritualisé. Profondément humaniste, sa philosophie est basée sur le respect de l'autre et la protection des faibles. Avant chaque affrontement, chaque décision, ses yusa se doivent de peser longuement les conséquences possibles, aidés des rouleaux sacrés contenant les pensées du maître. Bien que respectant chaque être, ce ne sont pas des pacifistes et ils sont capables de la plus terrible furie guerrière si la cause qu'ils servent leur semble juste. Même si leur enseignement assez rigide est mis à rude

PETIT LEXIQUE FELSIN – GUILDIEN

Aklad : litt. « mangeurs », maîtres mystiques errants, fins gourmets et diplomates.

Jutsu-geifu : litt. « voie du combat », structure au sein de laquelle est enseigné un style particulier.

Jutsu-sama ou sama : litt. « maître du combat », maître d'arme suivant la philosophie traditionnelle des combattants felsins.

Jutsu-yusa ou yusa : litt. « combattant initié », élève suivant ou ayant suivi la formation d'un maître ou d'une école felsine.

Kebir : litt. « anciens », maîtres et initiés suivant les voies des sama et aklad dans leur forme traditionnelle.

SHARISKAN, LE DIAB' MEGZO

Âgé d'une quarantaine d'années, cet immense Mystique à la musculature noueuse et à la peau sombre est une légende à Mornevents. Vêtu comme un esclave, cet homme froid et distant ne connaît ni joie ni peine et seul le combat à mains nues amène une faible lueur de vie dans ses yeux sombres. Champion de tchambalu depuis des lunes, il monte une expédition pour la région du volcan, aiguillonné par les rumeurs sur la sauvagerie des cannibales...

Caractéristiques physiques : Super Agile, Fort, Très Observateur et Super Résistant.

Caractéristiques mentales : Pas charmeur, Très Ruse, Très Savant et Super Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 6

Art Étrange : 5

Art Guildien : 2

Compétences

Acrobaties : Expert

Armes tranchantes : Expert

Athlétisme : Expert

Bagarre (Arts martiaux) : Expert

Équilibre : Expert

Escalade : Initié

Langue (Gwéol) : Initié

Natation : Initié

Vigilance : Expert

Armes combinées : Expert

Art Mystique : Expert

Autochtone : Novice

Discrétion : Expert

Équitation : Initié

Intimidation : Expert

Langue (Drak) : Initié

Sheï : Expert

Sheï : 6 points.

Machinations

L'onde foudroyante : Initié

La virevolte du faucon furieux : Expert

Il ne peut en rester qu'un : Expert

Armes : deux machettes et les techniques de l'école du Gorille et du tchambalu.

Armure : aucune

Tours : tous les tours de Loom invisible

épreuve par la mentalité guildienne et la réalité du Continent, ces initiés sont des combattants loyaux et intègres.

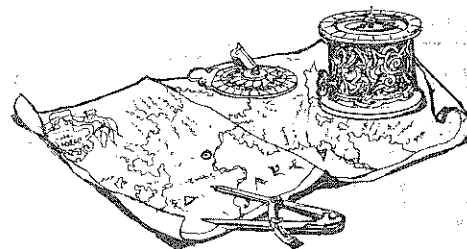
- La philosophie jian'ji, qui rassemble une douzaine d'initiés de diverses écoles, prône la suprématie physique des Felsins sur l'humanité. Pour eux le Felsin est l'émanation d'un être divin et ne doit pas être soumis aux règles de ce monde. Chaque adepte doit être prêt à prouver sa supériorité par sa divine force et les yusa de cette école de pensée parcourent inlassablement les Rivages et le Continent à la recherche d'adversaires à leur mesure. Le plus connu d'entre eux est le redouté Shariskan de l'école du gorille. Recherché par son ancien employeur, la Guilde des Lames d'Or, pour les meurtres d'au moins trois de leurs yusa, sa longue fuite à travers le Continent l'a mené jusqu'à Mornevents (cf. *Le Rêve de Silec Octalt*) où il fréquente assidûment les arènes de tchambalu. Son aspect filiforme lui a valu le surnom de Diab'megzo, le diable maigre, et nombreux sont ses admirateurs.

• Chez les aklad, la philosophie **dobutsu-rei** est la plus populaire. Puisque les Felsins sont des animaux privés de leur innocence et condamnés à être des hommes, les derniers-nés doivent mettre toute leur ruse d'homme à satisfaire leur corps animal. De bons vivants, ces aklad sont devenus des goinfres oisifs et paillards. Seuls les désirs du corps important et il n'est pas rare de voir des moines **dobutsu** déféquer ou s'accoupler dans la rue. Les plus atteints vivent parmi les animaux, chapardant quelquefois de la nourriture aux hommes. Prosélytes, ils enlèvent parfois des familles entières et les obligent à vivre comme des bêtes. Récemment pourchassés par la justice du sultan, la plupart ont fui sur le Continent où ils tentent de recréer leur paradis perdu.

• À l'opposé de ces fanatiques se trouvent les **jinbutsu-rei**, surnommés les Moralistes par les guildiens irrespectueux. Se sentant investis d'une mission, ils parcourent les routes du Continent, tentant de révéler l'étincelle divine de chacun. En effet, selon leur dogme, lorsque les Felsins émergent de la primitive chair animale, ils devinrent de facto les guides de l'homme vers la transcendance. Il suffirait aux adeptes de détacher les hommes de leurs instincts animaux pour amener toute l'humanité au niveau spirituel d'El Dorado. Autant dire que leur philosophie, basée sur l'élévation de l'esprit, le rejet de tout matérialisme et la non-violence sont assez mal accueillies par les guildiens avides et sanguinaires. Pourtant, les yusa de cette philosophie ne se découragent pas et en rejoignant les guildes, essaient par un lent travail de sape de modifier leur vision de Cosme. Toutefois, les yusa les moins avancés sur la voie de l'illumination, exaspérés par la patience de leurs sama, fomentent l'assassinat des guildiens et des autochtones les plus belliqueux. Aveuglés par leur colère, ils ne voient pas que tuer ces hommes ne changera pas le système qui les a créés.

• Issus des aklad **niraiw**, des esthètes errants en perpétuelle quête de la beauté, les **zulwa'ir**

sont fascinés par la mort. Recherchant la beauté cachée de chaque fin, ces voyageurs infatigables ont été aperçus aux quatre coins de Cosme, ici pour recueillir la dernière larme d'un esclave sacrifié à un féroce dieu drak, là pour composer une ode à l'incendie d'une ville arkhée par les guildiens. Considérant le combat comme un art, ils sont fort prompts à faire couler le sang. Chaque yusa a son style martial personnel et la plupart apposent une marque à l'affrontement : composition d'un sonnet, disposition du corps ou objet particulier utilisé pour le coup de grâce. Par exemple, on considère le massacre de Velshi au Dabrah Sayon et ses piles de corps savamment disposés comme le chef-d'œuvre d'Hamilcar le Tragédien.



Mon Art Étrange

L'Art Mystique est pratiqué depuis des millénaires et modelé par les seuls Felsins. C'est aussi le seul Art Étrange restreint à l'individu. Alors que les Mystiques des autres Maisons doivent solliciter le Loom pour alimenter leurs sorts, les Felsins ne sont tributaires que d'eux-mêmes. Il suffit d'un peu de concentration pour canaliser le flot d'énergie, le Loom invisible qui donne sa forme humaine au Felsin, ce qui permet à la nature animale de reprendre brièvement le contrôle. Chaque tour demande donc au Felsin d'abandonner une partie de son corps et de son esprit à la bête pour profiter de ses capacités. La plupart des Felsins s'aident de courts poèmes, de prières ou de mouvements stylisés pour atteindre cet état. Comme la nature profonde du Felsin est animale, l'Art Mystique est complètement intégré à leur être, il est donc complètement instinctif et ses effets rapides à invoquer.

Centrés sur l'individu, les tours mystiques agissent directement sur le corps, modifiant équilibre, force ou perception, l'âme, renforçant le magnétisme, le charisme et l'esprit, donnant détermination et volonté de fer. Par tradition, on sépare ces tours en quatre voies représentant chacune un aspect animal et par extension un type d'effets loomiques.

- **La voie de la griffe** met en avant l'aspect offensif et guerrier des Felsins. Elle fait surtout appel à la maîtrise corporelle et à la force physique, généralement à des fins belliqueuses. La plupart des tours de cette voie modifient le corps (Armes naturelles, Ancrage), permettent de se dépasser (Vaillance) ou de blesser autrui. Les rares tours faisant appel à l'esprit influent sur l'instinct et les émotions primitives comme la peur (Rugissement). Les animaux associés à cette voie sont, bien entendu, les prédateurs comme les grands fauves ou les squales et les animaux belliqueux comme l'éléphant ou le sanglier.

- **La voie de la plume** est celle de la légèreté et de la grâce mortelle. Elle agit principalement sur les sens, l'agilité et l'équilibre. Les tours de cette voie agissant sur le corps permettent de retrouver des sens animaux (Acuité, Combat nocturne) ou donnent aux mouvements une incroyable fluidité (Rapidité). Des tours moins connus influent sur la pureté intérieure, rendant au Mystique esprit clair et âme légère ou renforçant ses intuitions (Orientation). On associe à cette voie les oiseaux et les animaux réputés insaisissables comme le faon ou le saumon.

- **La voie de l'écaille** est une voie positive, mettant en avant la protection, la résistance et l'adaptation. Beaucoup de tours ciblent le corps de l'adepte, pour l'adapter à un milieu particulier (Branchies), le renforcer (Peau de cuir) ou le dissimuler aux yeux des ennemis. Les quelques tours non physiques font appel à l'intuition du Mystique (Sens du danger) ou à sa volonté (Ténacité). Les animaux symboliques de cette voie sont les reptiles comme les lézards et les

serpents mais aussi les animaux les plus endurants comme le buffle.

- **La voie de la fourrure** est celle du dialogue, la moins offensive de toutes. Elle fait appel aux comportements les plus proches de l'humain, comme l'instinct grégaire, le langage corporel ou la dominance. Rares sont les tours agissant de manière physique, le seul exemple connu étant Furtivité, même si de nombreux Mystiques supposent qu'il n'agit pas sur le corps de l'adepte mais sur l'esprit d'autrui. L'immense majorité des tours fait appel à un magnétisme primitif (Charisme, Domination), à une compréhension instinctive des relations (Connaître le dominant) ou à la communication avec les animaux (Maîtrise animalière). Les animaux les plus sociables comme le gorille et le loup ainsi que les animaux associés à la ruse comme le fennec représentent cette voie.

Avant la révélation, les Mystiques les plus purs négligeaient les voies qu'ils considéraient comme inutiles ou en désaccord avec leur philosophie. Aujourd'hui seuls les Mystiques les plus paresseux ou les plus fanatiques suivent une seule voie, les autres adeptes cherchent généralement l'équilibre dans la maîtrise de toutes les voies. Néanmoins, la plupart tendent à favoriser la plus proche de leur nature animale. Ils se définissent alors en ajoutant à leur nom le mot homme suivi du nom de leur voie favorite. Il y a ainsi des hommes-griffe, des hommes-plume, des hommes-écaille et de hommes-fourrure. Ce statut est indépendant de tout autre et un homme-griffe peut très bien être issu d'une famille noble, yusa du lion et guildien de surcroît.

Pour quelques tours de plus

Mimétisme

Portée : toucher.

Cible : le Mystique lui-même.

Durée : 3 PA.

Effet : la peau du Mystique prend la couleur

LE PHYLUM INTÉRIEUR

Un Felsin, Expert en Art Mystique peut découvrir de lui-même des nouveaux tours liés à sa nature. Pour cela, le Maître Étrange entreprend une quête intérieure pouvant durer plusieurs jours. En observant un jeûne strict et en vidant son esprit, par des exercices martiaux ou par la méditation, le Felsin entre dans un état de conscience supérieur dans lequel il ressent chaque composante de son être, même la plus infime. Chaque Mystique a sa propre perception de cet état : tourbillon de couleurs, ensemble confus d'images, pictogrammes somnambules, sons discordants ou gemmes étincelantes. En concentrant sa volonté sur un de ces objets, il remonte à son origine animale et en apprend ainsi un peu plus sur lui-même. S'il réussit un test d'Art Mystique en sortant de sa transe, le Mystique aura un nouveau tour dans son répertoire — au choix du MC. La difficulté des tests d'Art Mystique de cette recherche commence à facile et augmente d'un palier par tour ainsi obtenu. Si le Maître Étrange cherche à obtenir un tour précis, comme un tour dont il connaît l'existence, ou s'il désire obtenir un effet particulier mis au point avec le MC, les difficultés sont majorées de deux paliers.

En cas de Schkoumoune, le Mystique ne pourra jamais apprendre ce tour particulier, cette partie de son être lui étant fermée.

Exemple de transe : Yassim l'homme-griffe est plongé depuis le lever du soleil dans une transe profonde, isolé du monde par les parois d'une grotte profonde. Murmurant la litanie que les chevaliers d'Arwad chantent pendant la bataille, il sent peu à peu son être se dissoudre dans une chaude lumière. En son monde intérieur s'enroulent des brumes au sein desquelles il aperçoit parfois des formes bestiales indistinctes. Se projetant à la poursuite d'une de ces formes, semblable à un tigre couleur d'orage, son esprit est soudainement submergé de sensations et d'images étrangement colorées. Il n'est plus homme mais fauve. Il sent la chaleur de son souffle dans sa gorge, l'exaltation de la poursuite. Il fait nuit, mais il voit clairement sa proie, un de ces petits bipèdes glabres. Lui ne l'a pas vu. Le massacre est de courte durée. Hassim bien qu'horrifié comprend que le chasseur impitoyable fait aussi partie de lui. Émergeant à grand-peine de sa méditation, tremblant comme une feuille, un goût métallique dans la bouche, Hassim peut maintenant faire appel à la bête et lancer le tour « Vision nocturne ».

dominante de l'environnement, ce qui lui permet de bénéficier d'une réduction de deux niveaux de difficultés sur son prochain test de Discrétion. Il doit rester parfaitement immobile pour obtenir cet effet.

Vitalité

Portée : toucher.

Cible : le Mystique lui-même.

Durée : AE PA.

Effet : le Mystique s'emplit d'une énergie animale qui lui permet d'ignorer certaines blessures. Les paliers de santé reçoivent chacun une case de plus jusqu'à l'occurrence d'AE case (s).

Ainsi, il faudra trois Blessures Superficielles avant de cocher une case du palier Blessure Légère. Sa Caractéristique Résistant ne change pas.

Instinct

Portée : toucher.

Cible : le Mystique lui-même.

Durée : instantanée.

Effet : le Mystique sent si la prochaine action qu'il entreprend le met en danger, de façon physique ou autre. Si l'action est potentiellement dangereuse et qu'il souhaite néanmoins l'effectuer, il devra passer une minute à vaincre sa répugnance.

Orientation

Portée : toucher.

Cible : le Mystique lui-même.

Durée : AE x 2 minutes.

Effet : le Mystique sait dans quelle direction se trouve un endroit qu'il a visité au moins une fois et sa distance approximative en temps de marche. L'endroit choisi est déterminé au lancement du tour et ne peut être changé sans relancer le tour.

Fureur

Portée : toucher.

Cible : le Mystique lui-même.

Durée : 4 PA.

Effet : le Mystique entre dans une rage folle et se jette sur son adversaire pour l'étriper de ses mains nues. Ses scores sont modifiés : INIT. + 6, ATT. + 6, DEF. - 6, on ajoute une Blessure Légère aux dégâts habituels des armes naturelles.

Ténacité

Portée : toucher.

Cible : le Mystique lui-même.

Durée : une tâche.

Effet : le Mystique est animé d'une résolution sans faille qui lui permet de mener facilement à bien une tâche non-loomique longue ou éprouvante. Cette tâche doit avoir une durée minimale d'une heure et une difficulté finale très difficile au minimum. Dans ce cas, elle voit sa difficulté baisser d'un palier.

Désir

Portée : 5 m.

Cible : un être vivant non loomique.

Durée : 4 PA.

Effet : les Mystiques de Sasheï ont développé ce tour qui permet à l'initié d'instiller un désir brutal dans l'esprit d'un animal ou d'un homme. Les quatre variantes les plus connues de ce tour sont Lubricité, Gourmandise, Dominance, Protection.

Si le tour réussit, l'être visé sera envahi par une envie de sexe, de nourriture, de pouvoir immédiat ou de sécurité. Sa raison, s'il en est doué, se battra contre ce désir mais toute action n'en tenant pas compte sera augmentée de deux paliers de difficultés, rendant même les actions évidentes au minimum Très Faciles. Si le test de résistance loomique est une Schkoumoune, l'être visé doit satisfaire son désir avant de pouvoir penser clairement.

Connaître le dominant

Portée : 5 m.

Cible : un groupe.

Durée : instantanée.

Effet : d'un simple regard, le Mystique sait qui commande réellement à ce moment précis dans un groupe donné.

Branchies

Portée : toucher.

Cible : le Mystique lui-même.

Durée : AE x 5 minutes.

Effet : le système respiratoire du Maître Étrange se modifie radicalement, lui permettant de respirer normalement sous l'eau. En revanche, il ne peut plus respirer sur terre.

Amphibie

Portée : toucher.

Cible : le Mystique lui-même.

Durée : AE x 2 minutes.

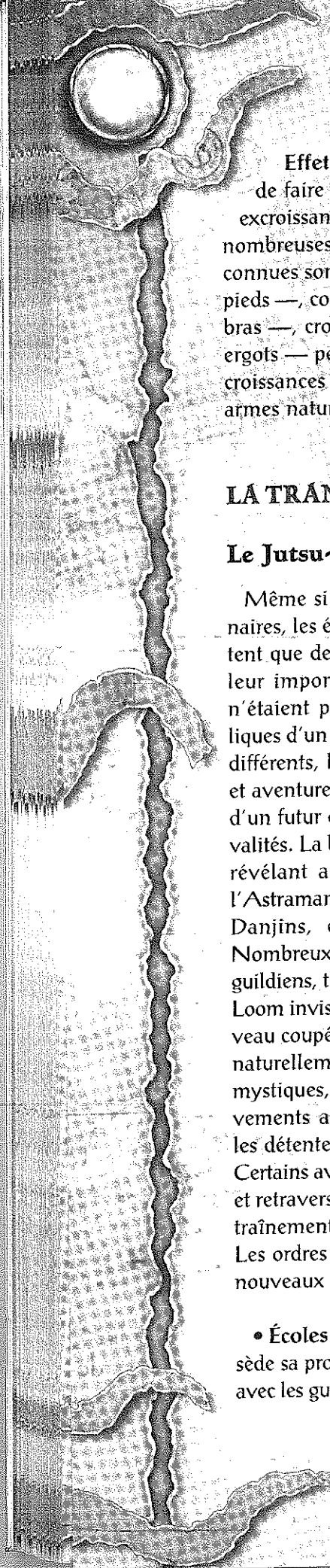
Effet : la peau du Maître Étrange se couvre de cloques emprisonnant de petites bulles d'air, ce qui permet au Mystique de retenir sa respiration durant toute la durée du tour.

Armes naturelles

Portée : toucher.

Cible : le Maître Étrange lui-même.

Durée : AE PA.



Effet : ce tour permet au Maître Étrange de faire pousser sur un de ses membres une excroissance pouvant servir d'arme. Il existe de nombreuses versions de ce tour. Les quatre plus connues sont griffes — petites griffes, mains ou pieds —, cornes — petites cornes, tête ou avant-bras —, crocs — petite morsure, bouche —, et ergots — petits ergots, jambes ou bras. Ces excroissances infligent les mêmes dégâts que les armes naturelles des animaux.

LA TRANSFORMATION

Le Jutsu-Geifu

Même si elles sont issues de traditions millénaires, les écoles dans leur forme actuelle n'existent que depuis la révélation de Snake. Malgré leur importance dans la culture felsine, elles n'étaient pour les jeunes guildiens que les reliques d'un passé révolu. Même s'ils se sentaient différents, les guildes offraient à tous protection et aventure et semblaient donner un avant-goût d'un futur débarrassé des maisons et de leurs rivalités. La bataille de Snake a balayé tout cela en révélant aux Natifs les liens profonds entre l'Astramance et les derniers-nés, l'existence des Danjins, et surtout, la nature des Felsins. Nombreux furent les incrédules, mais parmi les guildiens, témoins d'étranges phénomènes liés au Loom invisible, l'acceptation fut massive. À nouveau coupés des Natifs, les Felsins se tournèrent naturellement vers leurs traditions. Les ordres mystiques, aux arts martiaux inspirés des mouvements animaux, apparurent soudain comme les détenteurs de la seule vraie tradition felsine. Certains aventuriers abandonnèrent là leur guilde et traversèrent l'Océane pour reprendre un entraînement martial interrompu par l'Académie. Les ordres durent se structurer pour recevoir ces nouveaux élèves : les Jutsu-Geifu étaient nés.

• **Écoles et guildes :** même si chaque école possède sa propre vision de la conquête, les relations avec les guildes sont généralement tendues. Après

tout, les écoles ont récupéré nombre d'éléments de valeur. S'ils sont souvent réintégrés par la suite, un doute sur leur loyauté subsiste. Seule exception, la *Gilde des Lames d'Or*, séduite par leur grande valeur, ouvre grand sa porte aux yusa de toute école.

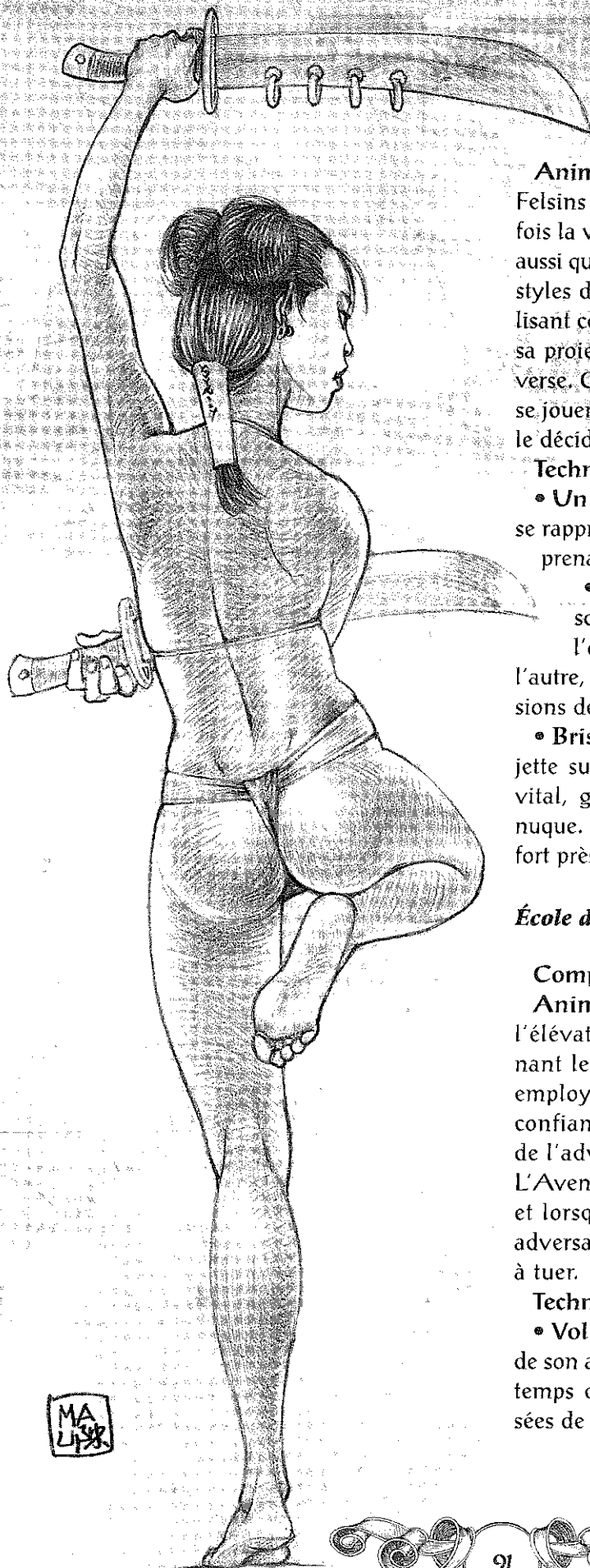
• **Écoles et écoles :** les yusa se respectent les uns les autres et deux yusa issus de la même école se font généralement confiance. Les écoles sous cette forme sont relativement récentes et même si certains maîtres du faucon-sabre enseignent à leurs élèves la haine de l'ancien ordre des moines de Chelem, faisant partie de l'école du Buffle, peu de yusa tiennent compte de ces préjugés. Les yusa savent qu'ils sont peu nombreux et ne veulent pas perdre certains des leurs pour une sombre vendetta oubliée depuis cinq siècles. En revanche, certaines rivalités de style existent, mais ne vont jamais au-delà de la simple bravade. Un yusa du rat fera par exemple tout pour mettre en colère un yusa du chat, uniquement par jeu, mais n'attaquera jamais son honneur.

• **Écoles et El Dorado :** une chose dont sont sûres les jutsu-sama : El Dorado sera un des leurs. Les Felsins ne sont pas inféodés au Loom et leurs yusa sont parmi ceux qui appréhendent le mieux leur double nature. N'étant pas totalement humains, ils sont les seuls à comprendre le continent à un niveau profond, instinctif. Il reste maintenant à savoir de quelle école sera issu El Dorado. Si la question venait à se poser, elle pourrait bien générer des haines dont les jutsu-yusa se croyaient incapables.

Nouvelles écoles

D'autres traditions martiales felsines, plus secrètes ou moins actives que les douze grandes écoles, forment à leur tour des jutsu-yusa. Bien que moins nombreux que les élèves des écoles les plus connues, ces yusa font souvent des guildiens de valeur grâce à un esprit fort.

Le format de description des écoles est le même que celui de *Guildes : El Dorado*.



École du chat

Compétence : Arts Martiaux.

Animal et style : cet animal est chez les Felsins un symbole positif, représentant à la fois la vivacité et la noblesse. Ce choix rappelle aussi que les mouvements sont nés de l'union des styles du tigre et du fennec. Un jutsu-yusa utilisant ce style reste paisible tel le chat observant sa proie, notant toutes les finesses du style adverse. Ces techniques assimilées, il commence à se jouer de son adversaire. Mais lorsque le chat le décide, il porte l'attaque finale.

Techniques :

- **Un saut de chat :** d'un bond souple, l'élève se rapproche brusquement de son adversaire, le prenant par surprise.

- **Le chat et la souris :** l'adepte joue avec son adversaire d'une manière désinvolte, l'obligeant à se déplacer d'un côté et de l'autre, laissant volontairement passer des occasions de tuer pour l'affoler un peu plus.

- **Brise-nuque :** le maître, lassé du combat, se jette sur son adversaire pour frapper un point vital, généralement la gorge, la tempe ou la nuque. S'il rate sa prise, le Mystique se retrouve fort près de son adversaire...

École de l'aigle

Compétence : Armes d'hast (Lance)

Animal et style : l'aigle est le symbole de l'élévation spirituelle, des montagnes dominant le pays et de la vivacité. Un jutsu-yusa employant ce style est excessivement calme et confiant. Il observe attentivement la défense de l'adversaire : positions, armure et parades. L'Aventurier choisit un mouvement particulier et lorsque le moment est propice, frappe son adversaire d'une courte série de coups destinés à tuer.

Techniques :

- **Vol lointain :** l'élève reste à bonne distance de son adversaire, se déplaçant toujours avec un temps d'avance, comme s'il devinait les pensées de son adversaire.

ÉCOLE DU CHAT

<i>Techniques</i>	<i>Maîtrise</i>	<i>Init</i>	<i>Att</i>	<i>Def</i>	<i>Blessure</i>
<i>Un saut de chat</i>	<i>Novice</i>	+ 4	+ 2	- 2	<i>Légère</i>
	<i>Initié</i>	+ 4	+ 2	+ 0	<i>Légère</i>
	<i>Expert</i>	+ 6	+ 2	+ 0	<i>Légère</i>
<i>Le chat et la souris</i>	<i>Novice</i>	+ 0	+ 2	+ 2	<i>Légère</i>
	<i>Initié</i>	+ 0	+ 2	+ 4	<i>Légère</i>
	<i>Expert</i>	+ 0	+ 4	+ 4	<i>Légère</i>
<i>Brise-nuque</i>	<i>Novice</i>	+ 0	+ 4	- 4	<i>Grave</i>
	<i>Initié</i>	+ 0	+ 4	- 4	<i>Critique</i>
	<i>Expert</i>	+ 0	+ 4	- 2	<i>Critique</i>

ÉCOLE DE L'AIGLE

<i>Techniques</i>	<i>Maîtrise</i>	<i>Init</i>	<i>Att</i>	<i>Def</i>	<i>Blessure</i>
<i>Vol lointain</i>	<i>Novice</i>	+ 1	+ 0	+ 3	<i>Légère</i>
	<i>Initié</i>	+ 2	+ 0	+ 4	<i>Légère</i>
	<i>Expert</i>	+ 3	+ 0	+ 5	<i>Légère</i>
<i>Battements d'ailes</i>	<i>Novice</i>	+ 2	+ 2	+ 0	<i>Légère</i>
	<i>Initié</i>	+ 2	+ 3	+ 0	<i>Moyenne</i>
	<i>Expert</i>	+ 2	+ 4	+ 0	<i>Grave</i>
<i>Un œil d'aigle</i>	<i>Novice</i>	+ 2	+ 0	+ 0	<i>Grave</i>
	<i>Initié</i>	+ 3	+ 0	+ 0	<i>Critique</i>
	<i>Expert</i>	+ 4	+ 0	+ 0	<i>Fatale</i>

• **Battement d'ailes** : l'adepte se précipite sur son adversaire de toute sa vitesse et utilisant des dizaines de coups rapides comme diversion, amène l'adversaire à commettre une erreur lui permettant de placer un coup puissant.

• **Un œil d'aigle** : généralement utilisée comme dernière chance, cette technique permet au maître de projeter son arme vers le défaut de la cuirasse de l'adversaire après avoir rompu le combat d'un mouvement rapide. Bien que souvent fatal, ce coup laisse le maître sans armes pour faire face aux autres dangers.

École de la tortue

Compétence : Arts martiaux ou Armes combinées (Kōshir).

Animal et style : la tortue est réputée chez les Felsins pour sa sagesse, son regard énigmatique et son invulnérabilité. Il faut néanmoins savoir que certaines tortues des rivages de la Maison des Felsins atteignent un mètre de haut et sont féroce-ment carnivores. Un jutsu-yusa employant

ce style combatta lentement, semblant se déplacer au hasard, guettant les réactions de l'adversaire. Chaque mouvement est mémorisé et chaque attaque est contrée par une parade précise. L'Aventurier essaie de se donner une aura d'invincibilité, agissant avec froideur, toisant l'adversaire, et affichant une confiance absolue en lui-même.

Techniques :

• **Lente esquive** : l'élève évite ou pare avec des mouvements lents les attaques de son adversaire, tout en le fixant d'un air impassible, ce qui suffit généralement à lui faire perdre patience.

• **Invincible carapace** : En portant son attaque, l'adepte se saisira de l'arme de l'adversaire pour tenter de la briser. Le test est fait normalement mais en cas de réussite, les dégâts sont infligés à l'arme.

• **Marche des morts** : sûr de ses capacités, le maître avance d'un pas impassible sur son adversaire, ne ralentissant même pas pour parer ses attaques. Seule la mort ou la fuite de l'adversaire pourront l'arrêter.

ÉCOLE DE LA TORTUE

Techniques	Maîtrise	Init	Att	Def	Blessure
Lente esquive	Novice	+ 0	+ 0	+ 4	Légère
	Initié	+ 0	+ 0	+ 6	Légère
	Expert	+ 0	+ 0	+ 8	Légère
Invincible carapace	Novice	+ 1	+ 0	+ 0	Grave
	Initié	+ 2	+ 0	+ 0	Critique
	Expert	+ 3	+ 0	+ 0	Fatale
Marche des morts	Novice	+ 3	+ 6	- 4	Moyenne
	Initié	+ 3	+ 6	- 3	Grave
	Expert	+ 3	+ 6	- 1	Grave

Une arme de tortue (Init + 3 ; Att + 1 ; Def + 3 ; Blessure Superficielle) : les Kōshir. Deux courts tridents à dents épaisses, quelquefois reliés par une chaîne, quelquefois doubles ou terminés par une lame, faisant d'excellentes armes de parade.

École de la grue

Compétence : Arts martiaux.

Animal et style : lors de sa création, l'école prit comme emblème la Grue, animal associé chez les Felsins à la finesse et à la beauté. Un jutsu-yusa utilisant ce style semble danser gracieusement devant son adversaire, puis le rythme de la danse s'accélérera, les mouvements deviendront trop rapides pour l'œil non exercé et alors que l'adversaire fait son possible pour riposter, le jutsu-yusa changera totalement de technique et improvisant un mouvement, il mettra brutalement fin au combat.

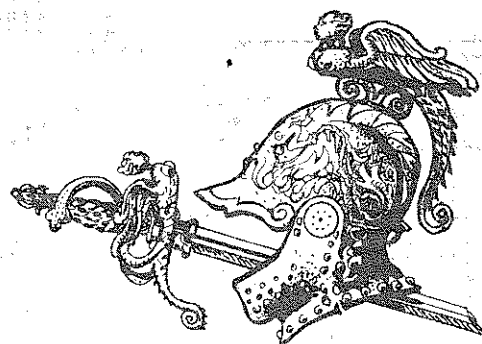
Techniques :

- **Danse de parade :** en mimant un combat imaginaire composé de mouvements complexes exécutés à une vitesse folle, l'élève tente de convaincre son adversaire de sa supériorité tout en l'empêchant d'approcher.

- **Danse de l'orage :** tourbillonnant dans une danse échevelée autour de son adversaire, le yusa va changer chaque pas, chaque balancement en un coup cinglant. L'adepte se fiant unique-

ment à son instinct, seul la chance ou un instinct martial similaire permettent de prédire la destination du prochain coup.

- **Danse de l'éclair :** comme dans la danse de l'orage, le maître tourbillonne autour de son adversaire mais ce dernier déjoue aisément ses feintes. Au moment le plus inattendu, la danse s'arrête brutalement et toute la force du yusa, concentrée en un coup de pied ou de poing s'abat sur le crâne de son adversaire.



ÉCOLE DE LA GRUE

Techniques	Maîtrise	Init	Att	Def	Blessure
Danse de parade	Novice	+ 0	+ 1	+ 3	Légère
	Initié	+ 0	+ 2	+ 4	Légère
	Expert	+ 0	+ 4	+ 4	Légère
Danse de l'orage	Novice	+ 2	+ 2	+ 0	Moyenne
	Initié	+ 3	+ 3	+ 0	Moyenne
	Expert	+ 4	+ 4	+ 0	Moyenne
Danse de l'éclair	Novice	+ 0	+ 2	+ 0	Grave
	Initié	+ 0	+ 3	+ 0	Critique
	Expert	+ 0	+ 4	+ 0	Fatale

École du quetzal

Compétence : Arts martiaux.

Animal et style : l'animal titulaire de l'école est bien sûr le quetzal, petit serpent ailé — environ vingt centimètres. Le quetzal est extrêmement vif et tourne longuement autour de ses proies, généralement de petits rongeurs, pour les désorienter. Un jutsu-yusa utilisant ce style se mouvra avec beaucoup de grâce, courant autour de son adversaire, le faisant tourner, utilisant tout élément tel que rocher ou arbre pour changer sa course et surprendre l'adversaire.

Techniques :

- **Sifflement menaçant :** l'élève pousse un sifflement très aigu, ce qui décontenance la plupart des adversaires et fait fuir certains animaux — test Difficile d'Instinct. En cas de réussite, le yusa obtient l'Avantage à la prochaine PA.

- **Envol :** l'adepte se jette sur son adversaire à pleine vitesse mais modifiant sa trajectoire au dernier moment grâce à un élément du décor (rocher, mur) porte un coup de pied en arc de cercle à la tête.

- **Baiser du serpent :** cette technique est souvent considérée comme déloyal par les yusa. Le Maître se rapproche rapidement de son adversaire et lorsque ce dernier l'attaque, esquive d'une acrobatie et retombe dans le dos de son ennemi. Le coup suivant, dirigé vers la nuque ou la colonne vertébrale, est souvent mortel.

École du phénix

Compétence : Arts Martiaux.

Animal et style : le phénix représente le sacrifice, notion majeure chez les Felsins, ainsi que la loyauté et la passion. On trouve aussi dans le désert un rapace dénommé petit phénix, réputé pour sa patience et son plumage coloré dans les tons de rouge. Le phénix se sacrifiera en se faisant blesser afin de trouver la feinte dans la défense de son adversaire, lui infligeant plus de dommage qu'il n'en reçoit.

Techniques :

- **Regard brûlant :** le yusa fixe son adversaire droit dans les yeux, mettant toute sa hargne dans ce regard. Impressionné, l'adversaire aura

tendance à se focaliser sur le yusa — les autres protagonistes ont + 2/+3/+4 ATT.

- **Main d'acier :** l'Initié saisit à pleines mains l'arme de l'adversaire, s'infligeant une Blessure égale aux dégâts de l'arme — 0/- 1/- 2 niveaux de Blessure, selon son degré de maîtrise. Par exemple, un yusa Novice utilisant cette technique sur un sabre reçoit une Blessure Légère avant de pouvoir porter son coup, alors qu'un sama Expert empoigne avec tant de dextérité la lame qu'il ne subit aucune blessure — une Blessure Légère à laquelle on « retire » deux paliers donne une Égratignure — avant que l'adversaire n'ait pu se dégager, le yusa lui a déjà désarticulé le bras.

- **La chair n'est rien :** le maître laisse volontairement passer un des coups de son adversaire. Ignorant la douleur, il porte un coup terrible au même moment à travers la garde baissée du défenseur.

École du dauphin/mouette/épaulard/narval/goéland/baleine/albatros

Compétence : Armes tranchantes (Sabre).

Animaux et style : les animaux tutélaires de l'école sont au nombre de sept, chacun représentant une composante de celle-ci. Le dauphin représente la fidélité, l'amitié et la protection, la mouette la ruse et la liberté, l'épaulard la férocité et la bravoure, le narval la curiosité et la bonté, le goéland l'exploration de l'infini et l'indépendance, la baleine la sagesse et la tranquillité, enfin l'albatros la richesse intérieure et la solitude. Un aventurier utilisant cette technique basée sur l'équilibre fera tout pour déstabiliser son adversaire afin de le faire chuter. Une fois ceci fait, il se trouvera alors à la merci du Felsin. Cette technique est particulièrement efficace dans les endroits dangereux — en mer, en montagne... — et fort prisée des corsaires felsins.

Techniques :

- **Pied sûr :** l'élève entraîne imperceptiblement son adversaire vers un lieu où le terrain n'est pas stable ou accidenté. Si l'attaque porte, aucun dégât n'est infligé, mais l'adversaire chute. S'il parvient à se relever, une nouvelle initiative est jouée.

ÉCOLE DE LA QUÉTZAL

Techniques	Maîtrise	Init	Att	Def	Blessure
<i>Sifflement menaçant</i>	Novice	+1	+3	+0	Aucune
	Initié	+1	+5	+0	Aucune
	Expert	+2	+6	+0	Aucune
<i>Envol</i>	Novice	+2	+2	+0	Moyenne
	Initié	+3	+3	+0	Moyenne
	Expert	+4	+4	+0	Moyenne
<i>Baiser du serpent</i>	Novice	-2	+2	+2	Grave
	Initié	-2	+4	+2	Grave
	Expert	-1	+4	+2	Critique

ÉCOLE DU PHÉNIX

Techniques	Maîtrise	Init	Att	Def	Blessure
<i>Regard brûlant</i>	Novice	+2	+2	+0	Légère
	Initié	+2	+4	+0	Légère
	Expert	+2	+6	+0	Légère
<i>Main d'acier</i>	Novice	+2	+2	+0	Moyenne
	Initié	+2	+3	+0	Grave
	Expert	+2	+4	+0	Critique
<i>La chair n'est rien</i>	Novice	-2	+6	-4	Critique
	Initié	-2	+8	-4	Critique
	Expert	-2	+8	-4	Fatal

LES SEPT FONDATEURS

À l'origine de ces écoles se trouvent sept Maîtres Étranges légendaires, les sept moines errants de Fenwong. Lors de l'âge d'or des pirates felsins, la marine du sultan dépassée ne pouvait rien contre la soif de sang de certains capitaines. Le village côtier de Jeralwa servait de base arrière au fameux capitaine Kadarian Isphani, dont la gloutonnerie lui valut le surnom de la Mâchoire. Le village ne contenait que quelques pauvres âmes tremblantes à l'idée de la visite prochaine du capitaine. Désespéré, un groupe de pêcheurs partit pour Obo et sur la promesse d'une récompense somptueuse, parvint à recruter sept chevaliers mercenaires. Lors de son retour au port, la Mâchoire trouva les pêcheurs retranchés dans leur village. Blessé dans son orgueil, il lâcha son équipage sur le village. Lorsque la nuit tomba sur le champ de bataille, seuls trois maîtres avaient survécu, mais Isphani était mort, son équipage en fuite et trois de ses navires reposaient par trente brasses de fond. Transformés par cette bataille, les maîtres survivants abandonnèrent leurs anciennes façons de mercenaires et créèrent une fraternité de sept Mystiques, les moines de Fenwong, les défenseurs légendaires du peuple felsin. Cette fraternité à l'origine de l'école, existe encore de nos jours et l'identité de ses membres, connus seulement sous le nom d'un des animaux symboliques de l'école, est un des secrets les mieux gardés de la Maison. En effet, aidés d'un petit réseau d'agents compétents recrutés parmi les yusa, ces maîtres anonymes défendent à travers le monde et par tous les moyens les intérêts des Felsins. Ces dernières années, on leur doit notamment la révélation du scandale des prostituées phaleeni, l'assassinat du maître voleur ulmèque Xotal et la destruction complète d'une guilde venn'dysse qui s'appretait à vendre des craches-feux aux Danjins.

ÉCOLE DU DAUPHIN/MOUCETTE/ÉPAULARD/NARVAL/GOÉLAND/BALEINE/ALBATROS

Techniques	Maîtrise	Init	Att	Def	Blessure
Pied sûr	Novice	+ 0	+ 4	+ 0	Aucune
	Initié	+ 2	+ 4	+ 0	Aucune
	Expert	+ 4	+ 4	+ 0	Aucune
Tourbillon	Novice	+ 0	+ 0	+ 4	Légère
	Initié	+ 0	+ 1	+ 4	Moyenne
	Expert	+ 0	+ 2	+ 4	Grave
Arabesque	Novice	+ 1	+ 3	+ 0	Légère
	Initié	+ 2	+ 4	+ 0	Légère
	Expert	+ 3	+ 5	+ 0	Légère

• **Tourbillon** : l'adepte fait tournoyer son sabre à grande vitesse, créant un véritable mur métallique entre son adversaire et lui.

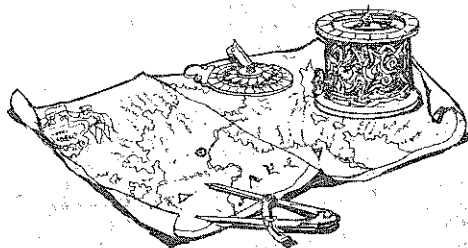
• **Arabesque** : le sabre du maître s'abat sur des points précis, traçant petit à petit une figure complexe sur la peau de son adversaire. Lorsque

la dernière ligne est tracée, l'adversaire a sûrement déjà succombé à la perte de sang. Cette technique, comme « Reddition ! » de l'école du lion, inflige des blessures légères dont le nombre est calculé par la différence ATT – DEF des combattants.

LES PETITS A-CÔTÉS

Faire partie d'une école, adhérer à sa philosophie et à son style de vie ne sont pas des actes sans conséquences. Un jutsu-yusa qui utilise souvent les mouvements de son école ou ses possibilités de transformation comprend que laisser libre cours à sa furie n'est pas sans danger. Un jutsu-yusa est soumis aux mêmes règles que les pratiquants du Sheï en ce qui concerne la déshumanisation, la discipline personnelle inculquée par ses maîtres contrebalançant à peine l'influence grandissante de son instinct. Toutefois, si le yusa rate son test, la nature de sa déshumanisation dépendra surtout de la symbolique de son animal. Par exemple, un yusa de l'ours deviendra extrêmement colérique, prenant ombrage du moindre regard de travers, un yusa du cobra sera froid et distant, considérant les autres comme des proies, et un yusa du paon développera une vanité et un irrépressible besoin d'écraser les autres. En cas de situation les mettant en conflit avec leur nature, le MC peut augmenter les difficultés des tests se rapportant à la vie en société d'un palier supplémentaire — un yusa du paon bafoué en public, un yusa du rat opposé dans un combat à mains nues au champion lore local, etc.

En revanche, les animaux de la famille originelle du yusa — félins, canidés, reptiles, etc. — sentent confusément qu'il est l'un des leurs et lui font rapidement confiance. Ils ne l'attaqueront généralement pas, sauf s'ils sont enragés ou affamés. Tous les jets en rapport avec ces animaux sont diminués d'une difficulté — dressage, intimidation. Si l'élève est en période de régression due au Sheï, il irradie une telle force, une telle rage que la plupart des animaux Inoffensifs fuient à sa vue. Les animaux Dangereux adoptent une attitude prudente, ne perdant jamais le Felsin des yeux, alors que les espèces Hostiles s'empressent de relever son défi silencieux. Les membres de sa propre famille le considèrent comme le dominant ou l'alpha de la meute, les mâles montrent tous les signes de soumission alors que les femelles s'empressent de lui faire des yeux doux. Tous les tests les concernant sont diminués de deux paliers de difficultés.



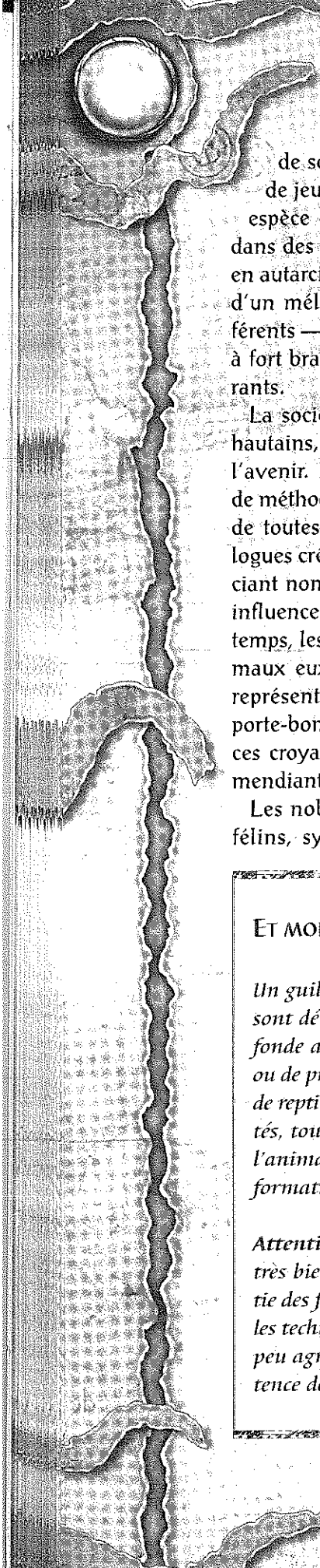
Une nature animale

Depuis les événements de *L'Aube des Prophètes Bleus* — supplément publié pour *Guildes: La Quête des Origines* —, les Felsins savent que la part animale qui est en eux peut prendre possession de leur être et les transformer en créatures

hybrides. Toutefois, lorsqu'un yusa vient à maîtriser complètement sa force intérieure, il obtient la possibilité de retourner à sa forme animale première, pure, et non à un amalgame des espèces composant ses ancêtres. C'est uniquement la maîtrise du Sheï, la connaissance de soi qui permet au yusa de laisser une partie précise



Yusa en transe



de son être prendre le contrôle. En termes de jeu, un Felsin peut être issu d'une unique espèce — cas très rare, quelquefois observé dans des familles nobles ou des peuples vivant en autarcie comme les nomades du désert — ou d'un mélange d'une vingtaine d'animaux différents — cas rare observé dans les populations à fort brassage comme les citadins ou les itinérants.

La société danjine, menée par des prophètes hautains, était obsédée par la connaissance de l'avenir. Des dizaines de formes d'auspices et de méthodes de divination furent inventées mais de toutes, l'astrologie était la reine. Les astrologues créèrent une mythologie complexe, associant noms symboliques, la plupart animaux et influences diverses aux constellations. Au fil du temps, les symboles furent plus associés aux animaux eux-mêmes qu'aux constellations qu'ils représentaient, les transformant en talismans porte-bonheur vivants. Tous furent touchés par ces croyances, du Haut Prophète aux derniers mendiants d'Ashaaq.

Les nobles appréciaient particulièrement les félins, symboles de majesté, du chat domes-

tique au tigre royal mais aussi les reptiles, symboles de longévité, surtout les varans et cobras. Les prophètes préféraient les animaux d'une dimension plus spirituelle, symboles de clairvoyance et de sagesse, comme certains oiseaux, grue ou faucon, ou les animaux à sang froid, tortue, orvets et boas. Le peuple élevait bien sûr toutes sortes d'animaux pour la viande ou les travaux des champs, porcs, moutons, chèvres et buffles, et laissait la garde de leurs maisons à diverses races de chien ou à des ours bruns domestiques. Les plus démunis, se contentaient des rats, fennecs, scorpions et fouines, censés attirer la chance alors que les puissants exhibaient les espèces les plus exotiques dans leurs zoos, du requin mégalodon au gorille des jungles du Sud, maintenant disparues dans la mer des Lames. Et si l'ultime coup de Puissance Bleue a touché toutes les espèces, sans discernement, dans un ultime réflexe de survie, elle a choisi les espèces et les spécimens les plus combattifs ou robustes, ce qui fait qu'aujourd'hui un Felsin peut descendre d'une famille d'ours polaires hôtes du zoo du grand prophète.

ET MON FELSIN ?

Un guildien type, un Aventurier, est issu de deux à huit espèces, dont la nature et le nombre exact sont déterminés par le MC, grâce aux actes de l'Aventurier ou à son historique. Une nature profonde agressive, sanguinaire, dominatrice est favorisée par la présence de fauves, rapaces, félins ou de primates, un Felsin tranquille et pacifique sera probablement issu d'herbivores (cheval, buffle), de reptiles ou de rongeurs. Les canidés, ours, porcs et oiseaux donnent des tempéraments plus contrastés, tout comme les mélanges herbivore-carnivore. Le MC devra déterminer parmi ces ascendants l'animal dominant, celui dont le Felsin assumera spontanément la forme s'il découvre la transformation.

Attention : cela n'est qu'un moyen simple de déterminer l'animal dominant, un Felsin pouvant très bien renier sa nature profonde... À noter que l'animal de l'école d'un yusa fait toujours partie des formes, l'apprentissage d'un art martial étant naturellement favorisé par la similarité entre les techniques enseignées et celle de chasse ou de défense de l'animal tutélaire. Les quelques animaux peu agressifs ou malins choisis par le Joueur bleu ayant disparu lors des premières années d'existence de la Maison, il est peu probable qu'un Felsin descende uniquement de poules ou de lapins.

Un Felsin désirant se transformer se concentre sur une action à accomplir de façon à canaliser l'énergie de sa forme animale vers cet acte. Ensuite, il libère sa mémoire corporelle, la guidant vers la forme qu'il souhaite adopter, choisissant parmi celles qui dominent son ascendance. La transformation est instantanée, ne laissant du Felsin qu'un superbe animal à l'esprit occupé par un seul désir : remplir la tâche assignée. Si l'adepte peut généralement passer pour un animal normal, il arrive que son aspect physique présente des signes distinctifs rappelant sa forme humaine — cicatrice, organe ou membre manquant — ou les autres espèces présentes dans son ascendance. Selon leur philosophie, les Mystiques appellent ce changement la régression, s'ils pensent perdre une partie de leur identité ou la transcendance, s'ils croient retrouver la pureté originelle.

En termes de règles : lors de la transformation, le Felsin effectue un test de Sheï Très Difficile. Selon la qualité, les résultats de la transformation sont différents. Tout yusa se transformant en son animal dominant peut choisir d'éviter le test. On prend alors les effets d'une Réussite.

- **Schkoumoune :** la conscience du Felsin s'est dissoute dans son être, laissant le contrôle à son instinct. Plusieurs choses peuvent arriver. Le Felsin peut garder sa forme humaine tout en adoptant le mode de pensée d'un animal, mordant sauvagement ses ennemis ou prenant toute la nourriture à portée. Il garde alors ses Caractéristiques physiques propres, mais ses Caractéristiques mentales sont remplacées par un score d'instinct égal à leur moyenne. Il peut aussi se transformer en un animal déterminé au hasard et oubliant complètement sa tâche, partir à la recherche de compagnons ou d'un membre du sexe opposé. Physiquement, c'est un animal normal, mais son niveau d'Instinct est déterminé par la plus basse de ses Caractéristiques mentales. Une autre possibilité

est la transformation en un amalgame immonde de toutes les espèces animales desquelles le yusa est issu. Cette monstruosité est souvent prise d'une rage insane dictée par des instincts contradictoires. Ses Caractéristiques sont déterminées aléatoirement par le MC avec un dé, sachant qu'en cas d'obtention d'un « 6 », on relance et on ajoute le résultat obtenu à « 6 ». La créature peut ainsi obtenir des Caractéristiques monstrueuses — i.e. plus de six puces —, dues à des membres surnuméraires, un corps avec trop d'articulations ou tout autre déformation.

- **Échec :** le Felsin se transforme selon son souhait mais un manque de concentration au dernier instant permet à une autre mémoire corporelle d'affecter l'apparence ou le comportement de l'animal final. Par exemple, un Felsin tenant pour parts égales du tigre et du loup peut se transformer en tigre au pelage gris ou perdre quelques minutes à chercher sa meute, alors qu'un yusa transformé en faucon-sabre avec une touche de cobra possède des écailles sur les ailes ou, désorienté, rampe avant de prendre son envol. Si le défaut est physique, un test de vigilance réussi permet de se rendre compte que l'animal n'est pas normal — la difficulté est à déterminer par le MC. Pour nos exemples, le tigre gris est facile à démasquer alors que le faucon-sabre demande de réussir un test Très Difficile. Si le défaut est comportemental, le MC peut décider que l'exécution de la tâche est retardée de quelques minutes. À part ces quelques défauts, l'animal a les mêmes Caractéristiques que dans le cas d'un test réussi.

- **Réussite :** le Felsin se transforme en l'animal choisi, avec les particularités physiques les plus importantes de sa forme humaine. Ses Caractéristiques physiques sont celles d'un spécimen normal de l'espèce. Sa Caractéristique Instinct est égale à la moyenne de ses Caractéristiques mentales. Ses Compétences de combat sont égales à son niveau en Arts martiaux.

• **Baraka** : le Felsin a touché la nature profonde, sublime de l'animal qui l'habite. La forme animale obtenue est parfaite, un véritable archétype. Un yusa transformé ainsi en lion est énorme, fort comme trois hommes, doté de griffes acérées et pousse des rugissements effroyables, alors qu'en rat, il est plus vif que l'éclair, discret et terriblement malin. Les Caractéristiques physiques du yusa sont celles d'un animal normal augmentées d'un palier. Son Instinct correspond à sa plus forte Caractéristique mentale. Seule sa Compétence de combat reste au même niveau que Bagarre (Arts Martiaux). Le Felsin a réussi une telle fusion qu'il doit rater un test de Sheï Très Difficile lorsque la tâche est accomplie. S'il réus-

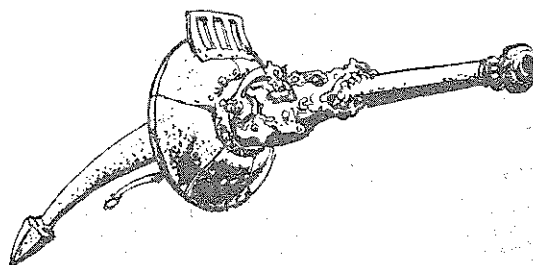
sit malgré tout, il conserve sa forme animale pour la journée.

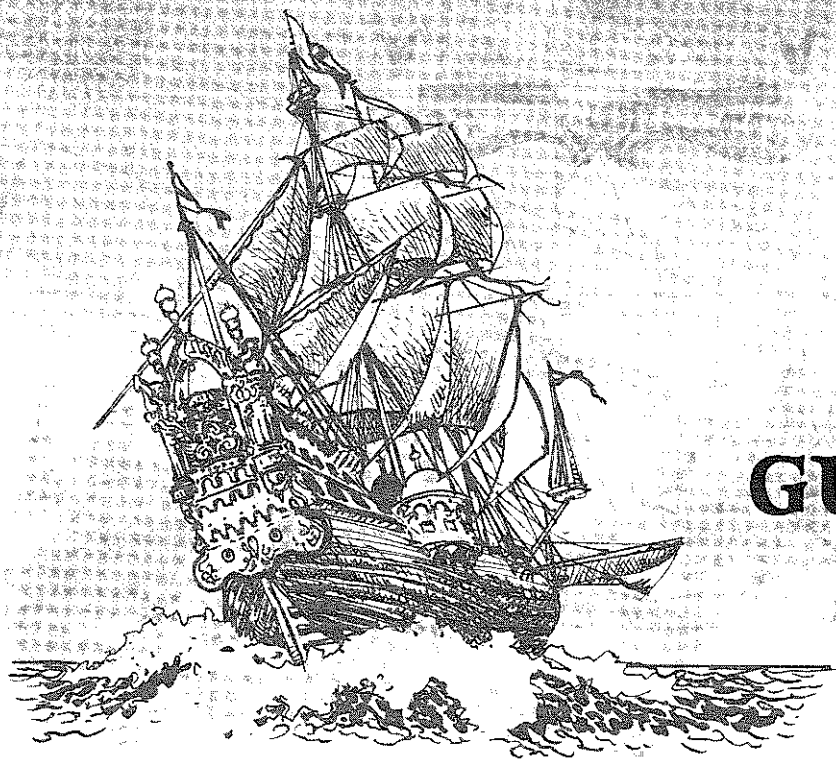
Quoi qu'il en soit, si le Felsin réussit un test Difficile d'Instinct, il pourra se rappeler sa tâche et tenter de la mener à bien. Lors de son retour à sa forme humain, il devra réussir un test de Sheï Très Difficile. En cas d'Échec, un sentiment étrange l'étreindra, comme si son corps refusait de lui obéir et ce, pendant nombre de points de Sheï jour(s). S'il obtient une Schkoumoune sur son test, sa partie animale se rappellera à son bon souvenir à un moment inopportun — transformation à la cour d'un théocrate arkhè, apparition de plumes sur le torse, faim de viande crue etc.

DÉCOUVRIR LA TRANSFORMATION

Un joueur qui débute à Guildes : El Dorado avec un Felsin ne connaît la transformation que s'il a choisi le Coup de bol approprié. Néanmoins un jutsu-yusa ou un Mystique peuvent la découvrir d'eux-mêmes en cours de jeu. Le personnage doit être Expert en Sheï et connaître toutes les techniques de son école — pour un yusa — ou avoir personnellement découvert au moins trois tours d'Art Mystique — pour le Mystique. La procédure est la même que pour la découverte d'un tour mais comme le Felsin cherche à revenir à son état primordial, la difficulté est Extrême. Un environnement favorable fait baisser cette difficulté d'un palier. Par exemple, si le Felsin passe de longs mois à approcher des animaux sauvages et à déterminer avec quelle espèce il a le plus d'affinités, s'il est aidé dans sa quête par un compatriote qui connaît la transformation, ou s'il se trouve dans un des sanctuaires de Puissance Bleue. En cas de Réussite, le Felsin se transforme en l'animal dominant son ascendance. Enfin libérée, la bête qui exulte suit son instinct (longuement) réprimé : un tigre commet un carnage, tuant plus de proies qu'il ne peut en manger ; un faucon parcourt des centaines de kilomètres ; etc. Chaque nuit, quand la conscience de la bête est en sommeil, le Felsin peut tenter de reprendre sa forme humaine. Il fait alors un test de Sheï contre une difficulté Très Difficile diminuée d'un palier par jour passé sous forme animale. En cas de Réussite, il retrouve sa forme humaine et peut dorénavant retrouver cette forme à volonté.

Un Felsin désirant acquérir d'autres formes devra suivre la même procédure, la difficulté débutant à Facile et augmentant d'un palier par animal supplémentaire obtenu. Une Schkoumoune sur le test indique que le Felsin est arrivé au bout des possibilités de son ascendance.





LES GUILDIENS DE L'OMBRE

« **C**her confrère, il est impératif que vous ayez bien conscience de la situation. D'ici quelques années, nos passages à travers la barrière des Enfants-Cyclones seront plus sûrs, j'en suis convaincu. Dès lors, il nous faudra d'énorme quantité de guildiens pour gérer nos routes à travers la Terra Incognita. Nous ne pourrons pas supporter les efforts de nos aventuriers si nous ne disposons pas de ressources nécessaires. Si d'aventure, je venais à me tromper et que la barrière tienne encore longtemps, il nous faudrait tout de même poursuivre notre effort de recrutement dans les hautes sphères guildiennes. Les héros de l'Aventure commence à se faire rare et il est impératif qu'il soit recruté par notre guildie.

Guildiennes, guildiens, je vous laisse, vous avez du travail... »

*Mattéo Di Alondorsia,
Grand Maître du Chapitre de la Guerre
de la Guilde d'Almara.*



EXPÉRIMENTÉ

L'expérience est le critère principal des recruteurs guildiens. Ces derniers savent que les cours de l'Académie sont relativement bien faits. Surtout dans les matières de compatibilité et gestion. Mais pour les projets actuels des guildes, ce n'est pas toujours ce qui est mis en avant. Ce comportement est induit par les risques encourus par les guildiens de l'autre côté de la barrière. Livrés à eux-mêmes, il est impératif que le groupe se soude rapidement, que les aventuriers soient compétents et capables d'intégrer et de recruter de nouveaux éléments.

On considère du point de vue des règles de *Guildes: El Dorado* que les guildiens ainsi que leurs compagnons, et pour des raisons pratiques les autochtones, sont **Expérimentés**. Cette Caractéristique permet de connaître les capacités du personnage.

EXPÉRIMENTÉ

Expérimenté

Effets techniques

Pas

Un métier au niveau Novice.

Peu

Un métier au niveau Initié.

Assez

Un métier au niveau Novice, un métier au niveau Initié.

« ... »

Deux métiers au niveau Initié et un palier de Caractéristique supplémentaire.

Très

Un métier au niveau Expert, un métier au niveau Initié et deux paliers de Caractéristiques supplémentaires.

Super

Deux métiers au niveau Expert et trois paliers de Caractéristiques supplémentaires.

CARACTÉRISTIQUES

Les Caractéristiques s'échelonnent en trente paliers. Chaque palier permet d'achever un adjectif. Par exemple, « Très » coûte cinq paliers. Avec trente paliers on obtient les 12 possibilités de résultats ci-contre.

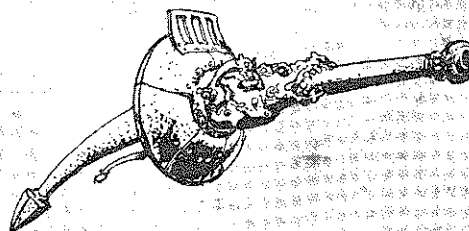
Note : pour acheter le palier « Super », il faut bénéficier d'une augmentation par expérience.

COMPÉTENCES

Pour les non-guildiens, les Compétences au niveau Expert sont remplacées par un nouveau Métier au niveau Novice pour les personnages Très Expérimentés et au niveau Initié pour les personnages Super Expérimentés.

Les guildiens sont par défaut Assez Expérimentés en sortant de l'Académie.

En plus des métiers, les guildiens reçoivent les Compétences d'Académie. L'expérience du guildien joue aussi un rôle dans la maîtrise de ces Compétences. Les compagnons reçoivent aussi certaines de ces Compétences au regard du travail effectué perpétuellement au côté des guildiens.



Les guildiens de l'ombre

CARACTÉRISTIQUES

Possibilité de répartition	Pas	NOMBRE DE CARACTÉRISTIQUES À			
		Peu	Assez	« ... »	Très
1	2	0	1	0	5
2	1	2	0	0	5
3	0	3	0	1	4
4	1	1	1	1	4
5	0	2	2	0	4
6	1	0	3	0	4
7	0	1	3	1	3
8	0	2	1	2	3
9	0	2	0	4	2
10	0	1	1	4	2
11	0	1	0	7	0
12	0	0	2	6	0

SIMPLIFICATION DU SYSTÈME

Si vous trouvez que les règles vous encombrent, mais que vous souhaitez laisser faire le hasard. Il vous reste un problème, comment utiliser Guildes : El Dorado de façon plus intuitive. Un personnage de Guildes : El Dorado a toujours un métier. Dès lors, il suffit de décider le niveau de son métier : Novice, Initié, ou Expert.

On décide donc de jeter la caractéristique Expérimenté du personnage et de garder Novice, Initié ou Expert de(s).

Exemple : Esteban combat deux gardes du palais de Mornevent. Le MC considère que ces guerriers sont Expérimentés et que se sont des Initiés du métier de Fantassin. Pour utiliser ces personnages, le MC lance quatre dés et en garde deux pour chacune de leur action « fantassine » :

COMPÉTENCES

Expérimentés

NIVEAU DES COMPÉTENCES D'ACADÉMIE

Guildiens

Compagnons

Pas

Peu

Assez

« ... »

Très

Super

100 % Novice

50 % Novice, 50 % Initié

100 % Initié

50 % Initié, 50 % Expert

25 % Novice

50 % Novice.

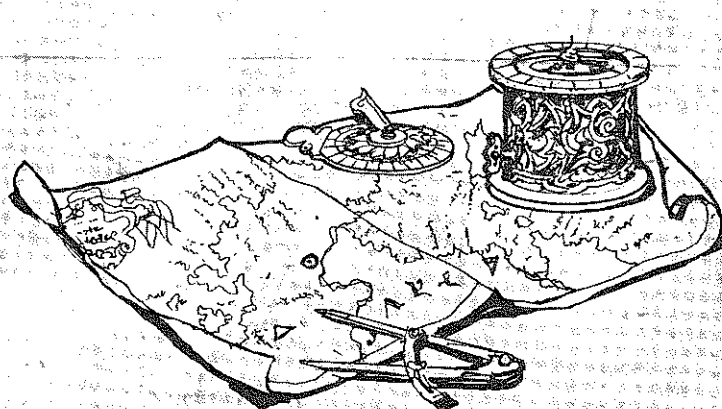
75 % Novice

100 % Novice

50 % Novice, 50 % Initié

Le chiffre en pourcentage indique le niveau de Compétence dont dispose le guildien ou le compagnon. Vous pouvez les choisir.

Note: les Compétences d'Académie se trouvent en p. 69 de *Guildes: El Dorado*





LES GUILDIENS

« Cher maître Alondorsta, Je vous transmets ces quelques dossiers. Je pense que ce sont des candidats sérieux pour vos projets. Si c'était le cas, n'oubliez pas ma petite commission, les temps sont si durs à La Barrière... En espérant que votre réussite me sera profitable, Je vous transmets ma confraternelle amitié.

Votre dévoué
Léthal Gramalson. »

GUERRE

« Voici Zreb Ictabzeb, mais tout le monde l'appelle Grandes Mains. C'est un champion de lutte kheysanne, il n'a pas son pareil pour casser des bras. Arf, arf...

Bref, ce n'est pas le plus important. C'est aussi un bon fantassin. Il n'a pas vraiment eu l'occasion de briller puisque son travail consistait à escorter des caravanes dans les dynasties fantômes. Aujourd'hui, on s'y ennuie à mourir. Enfin à part quelques pillards, il n'a rien affronté de bien méchant mais je crois qu'il a un certain potentiel. Mets le dans ton dossier Léthal, je suis sûr que le vieux paiera pour celui-là »

ROUTE

« Saulito Cervasio, tu le connais. Cela doit bien te dire quelque chose ! Ce type est une légende, ouais, je sais, il paye pas de mine. Il est pas bien grand et il fait un peu ahuri, mais je

te jure que ce type est l'un des meilleurs pisteurs du Continent. Il a mené Sangreno Reale à la victoire en trouvant les pillards lores dans la Désolation de souffre. Je ne sais pas pourquoi, personne ne l'a attrapé dans ses filets, il paraît que sa femme ne voulait pas qu'il reparte à l'aventure... Des rumeurs, il est sûrement pas venu à la Barrière pour reprendre l'entreprise de maçonnerie de son père... »

SAVOIR

« Observe la jeune femme qui vient de rentrer, c'est Orena Di Mandrill. Elle s'est engagée dans les guildes pour quitter son pays une histoire d'invention qui a mal tourné. Elle vient juste d'en sortir. Oui, elle a foncé à La Barrière. Elle est persuadée que ses inventions ou du moins ses idées d'inventions permettront aux guildiens de passer cette foutue barrière. Oui, je sais tes oreilles sont délicates et tu n'aimes pas les jurons, mais j'en ai ras le bol du sable dans les yeux et le rhume perpétuel à cause des vents. Bref, la demoiselle est si brillante qu'elle pourrait bien nous pondre une invention pour passer cette fou... la Barrière. Et vu comment elle est fébrile, elle l'essayera elle-même j'en suis persuadé. »

LOOM

« Elle s'appelle Cwendaelle Rallgholm, oui mōssieur une noble gehemdale. Mais tous ses amis la surnomment Hilda depuis l'Académie. Elle ne ressemble pas trop à l'archétype de sa Maison. C'est normal, c'est une Métalliste, ses capacités pour le Loom ne plaisaient pas trop à sa mère qui voulait la marier à un noble impérial. Bref, on s'en fout... Pour cent guilders, je te la présente, elle est très méfiante. Oui, je sais que tu peux en trouver plein de Métalliste à La Barrière. Mais celle là, c'est une douée, en plus de les fabriquer ses objets, elle sait les utiliser... »

ZREB ICTABZEB DIT GRANDES MAINS, GUILDIEN EXPÉRIMENTÉ

Caractéristiques physiques : Très Agile, Super Fort, Assez Observateur et Très Résistant.

Caractéristiques mentales : Pas Charmeur, Très Rusé, Pas Savant et Très Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 2.

Art Guildien : 5.

Loom : aucun.

Compétences

Acrobaties : Initié.

Armes combinées : Initié.

Armes contondantes : Initié.

Armes de jet : Initié.

Armes tranchantes : Initié.

Athlétisme : Initié.

Autochtones : Initié.

Bagarre : Initié.

Contorsions : Initié.

Équilibre : Initié.

Guildes : Novice.

Langue (drak) : Initié.

Orientation : Novice.

Natation : Novice.

Premiers soins : Initié.

Sheï : Initié.

Survie : Initié.

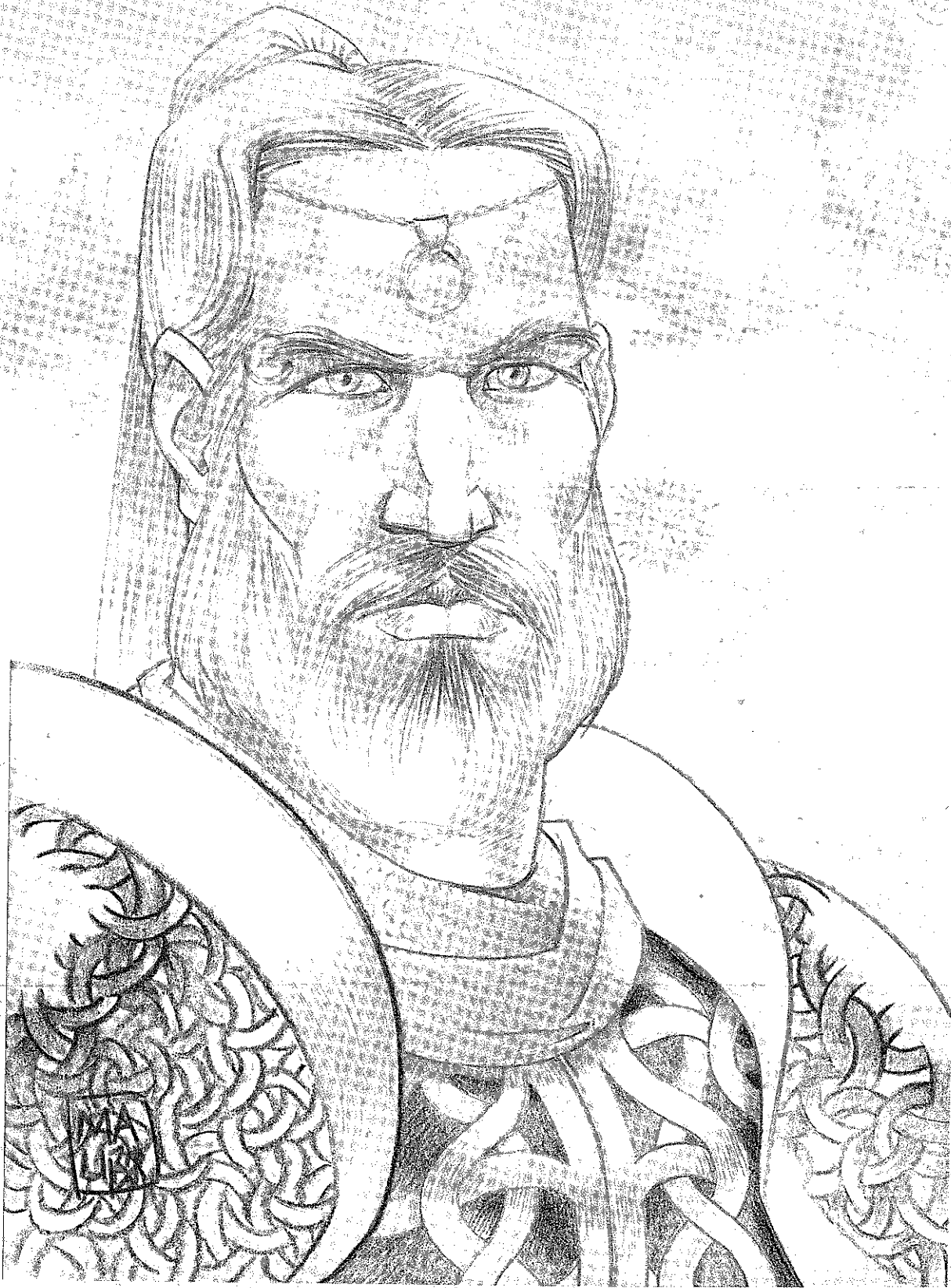
Vigilance : Novice.

Sheï : 4 points.

Armes : masse d'armes, épée, rondache et couteau de lancer.

Armure : cuir souple.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.



SAULITO GERVASIO, GUILDIEN SUPER EXPÉRIMENTÉ

Caractéristiques physiques : Peu Agile, Fort, Super Observateur et Super Résistant.

Caractéristiques mentales : Assez Charmeur, Assez Rusé, Peu Savant et Super Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 6.

Art Étrange : 2.

Art Guildien : 3.

Loom : aucun.

Compétences

Armes de trait : Expert.

Armes tranchantes : Expert.

Art peinture : Expert.

Artisanat Peaux : Expert.

Athlétisme : Expert.

Autochtones : Expert.

Cartographie : Expert.

Chasse : Expert.

Discretion : Expert.

Guildes : Initié.

Langue (lore) : Initié.

Natation : Initié.

Orientation : Initié.

Premiers soins : Initié.

Rivages : Expert.

Routes : Expert.

Survie : Expert.

Vigilance : Expert.

Machinations

C'est par-là ! : Expert

A table ! : Expert

Sheï : aucun.

Armes : arc de chasse et épée.

Armure : cuir souple.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

ORENA DI MANDRILL, GUILDIENNE ASSEZ EXPÉRIMENTÉE

Caractéristiques physiques : Agile, Fort, Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Charmeur, Peu Rusé, Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 3.

Art Guildien : 4.

Loom : aucun.

Compétences

Architecture : Initié.

Armes à feu : Novice.

Art : Novice, Initié, Expert.

Artisanat Travail du Bois : Initié.

Artisanat Forge : Initié.

Athlétisme : Novice.

Autochtones : Novice.

Botanique : Novice.

Calcul : Initié.

Guildes : Novice.

Ingénierie : Initié.

Langue (urbis) : Novice, Initié, Expert.

Mécanique : Initié.

Natation : Novice.

Orientation : Novice.

Premiers soins : Novice.

Pyrotechnique : Initié.

Rivages : Novice.

Routes : Novice.

Survie : Novice.

Vigilance : Novice.

Sheï : aucun.

Armes : crache-feu court.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

GWENDAELLE RALLGHOLM, GUILDIENNE TRÈS EXPÉRIMENTÉE

Caractéristiques physiques : Agile, Forte, Observatrice et Résistante.

Caractéristiques mentales : Charmeuse, Rusée, Savante et Talentueuse.

Attributs

Art Guerrier : 4.
Art Guildien : 4.

Art Étrange : 4.

Loom

Vert : 5 points.
Jaune : 3 points.
Violet : 2 points.

Rouge : 45 points.
Noir : 1 point.

Compétences

Armes d'hast : Initié.
Art Métallique : Expert.
Artisanat Armurerie : Expert.
Autochtones : Initié.
Cavalerie : Initié.
Guildes : Initié.
Langue Lore : Initié.
Natation : Initié.
Premiers soins : Initié.
Routes : Initié.
Survie : Initié.

Armes tranchantes : Initié.
Artisanat Forge : Expert.
Athlétisme : Initié.
Bagarre : Initié.
Équitation : Initié.
Ingénierie : Expert.
Loom : Expert.
Orientation : Initié.
Pyrotechnique : Expert.
Sheï : Initié.
Vigilance : Initié.

Machinations

J'ai déjà vu cela quelque part ! : Initié.

Sheï : 4 points.

Armes : épée en Rallgar et lance de cavalerie.

Armure : cotte de maille en Yeliox.

Tours, sorts et sortilèges : Phylum de l'Épée de feu, Par la chevauchée de la gloire, Par le regard d'or, Par la flamme fidèle, Par la main du bourreau, Par les feux répandus, Par la lame visionnaire et Par les fusions solaires.



LES AUTOCHTONES

Les guildiens sont obligés de recruter de la main d'œuvre parmi les autochtones. Le gros des forces guildiennes est souvent issu des classes les plus basses des sociétés locales ou bien des curieux qui se sont laissés convaincre par les étrangers d'aller voir ce qu'il y a de l'autre côté de la colline. Notez que certains auxiliaires guildiens sont des Natifs qui n'ont pas eu la chance d'aller à l'Académie. Il est intéressant de recruter parmi les locaux car ils ont une connaissance naturelle des environs, us et coutumes et sont détenteurs de secrets du continent. D'autres sont trompés par des guildiens malhonnêtes qui exploitent leurs capacités à des prix défilants toute concurrence.

GUERRE

Koi

« Je m'appelle Koi et je suis un Sackar. Des guildiens m'ont sauvé d'un sacrifice rituel auquel j'étais voué. Ils m'ont emmené avec eux loin de cette folie et m'ont donné un travail. J'ai passé ma vie enfermé dans une cage et je ne sais rien faire de mes doigts. Pourtant, un de mes sauveurs m'apprend patiemment le métier des armes... Je n'ai jamais affronté d'ennemis car il me tient à l'écart des affrontements, pas Assez Expérimenté, répète-il toujours. Alors j'attends patiemment mon heure, quand il jugera que je suis prêt... »

Mandos Fiftione

« J'étais un Stronath, aujourd'hui je suis compagnon d'une guilde. Ces types m'ont donné l'opportunité de ma vie. Celle du genre que l'on ne refuse pas. Des hommes et la promesse d'aventures ponctués des combats les plus fous. Plus que tous, ils m'ont fait confiance, alors qu'aucun de mes frères ne m'a donné ma chance. Je l'ai reçu de la part d'étrangers et je suis fier aujourd'hui de dire que je voudrais être guildien. »

ROUTE

Mi-saîhiami

« Je venais juste d'être chassé de ma tribu lorsque les guildiens m'ont trouvé. Certains d'entre eux voulaient me tuer parce que l'un de leur camarade avait été mangé par une tribu voisine. Je leur ai alors expliqué que je n'étais d'aucune tribu. Ils ont commencé à m'interroger sur des pierres sacrées. J'ai tout dit, tout ce que je savais, ils m'ont demandé si je connaissais la région. J'ai menti en disant oui par cœur. Il faut croire que j'ai beaucoup de « chance » comme disent les guildiens car je suis encore en vie. »

SAVOIR

Herctor Plus

« Je vivais alors dans l'écrin du grand fleuve volant. En bon bureaucrate Psaghé, je m'attélaient fort bien à ma tâche de gestion de l'hôpital 21. Je rêvais alors de devenir directeur régional des services hospitaliers, j'étais en bonne position sans accident de parcours mon avancement aurait eu lieu en 252 AA. Mais un jour, ces guildiens sont arrivés. L'un

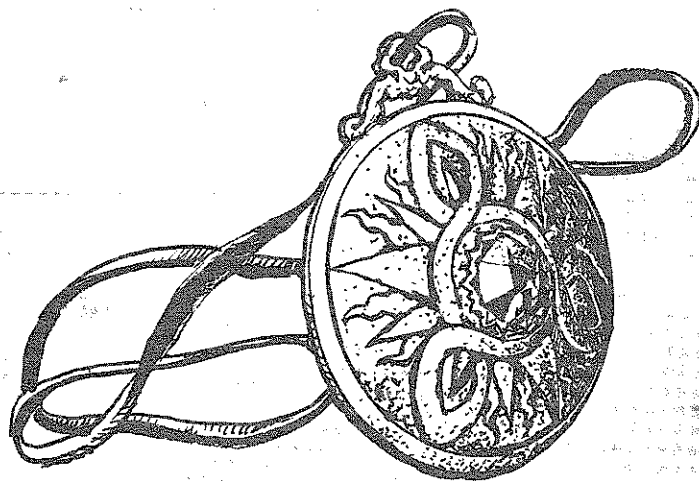
d'entre eux était gravement blessé, il n'avait pas de quoi payé en monnaie locale mais des belles pièces en écumes. Le temps de rétablissement de leur ami, m'a permis de lier connaissances et je me suis mis à rêver moi aussi de parcourir les écrins du Continent. Cette pensée aurait du me foudroyer puisqu'en réalité, je rêvais d'enfreindre les Lois du Continent. Puis, j'ai appris qu'à la suite d'une erreur ma promotion était reculée en 263 AA. Je leur ai demandé si je pouvais entrer dans leur guilde. Ils y ont réfléchi et considéré que mon expérience leur serait utile. La vie fut plus difficile que je ne le croyais, loin des confort de notre civilisation, mais je ne regrette rien. »

LOOM

Min-Tao

« Oui, je suis un Wish, enfin j'en étais un. Comme je vois les choses mon petit,

je suis guildien depuis plus longtemps que toi. J'ai vu plus d'écrin que tu ne peux en rêver. Évidemment, je dois tout cela à un guildien. Au début, je n'étais pas trop emballé par l'idée de quitter mon bled où je vivais comme un prince adoré pour mes capacités loomiques et loin de toute considération matérielle, détaché de ce monde que tous les guildiens s'entête à piller. Puis ce guildien m'a enseigné un sort pour soigner des membres de mon village. J'en ai retenu deux choses : tout d'abord, une façon épouvantable de parler en argot et l'idée que le Loom n'avait pas de limite à l'imagination des humains. D'un seul coup, je me suis posé d'autres questions. Pourquoi devons-nous rester dans notre territoire ? Que cache Phovéa ? Etc. Bon, je te l'accorde, on s'est un peu perdu en route mais toutes ces aventures, tout ce Loom, ces sorts et sortilèges... ça valait bien le coup de quitter ma vie de plénitude et d'affronter les rigueurs du Continent. »



Les guildiens de l'ombre

KOI, FANTASSIN ARKHÉ PAS EXPÉRIMENTÉ.

Caractéristiques physiques : Agile, Peu Fort, Très Observateur et Très Résistant.

Caractéristiques mentales : Charmeur, Rusé, Savant et Peu Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 4.

Art Guildien : 2.

Loom : aucun.

Compétences

Armes contondantes : Novice.

Armes tranchantes : Novice.

Athlétisme : Novice.

Bagarre : Novice.

Langue arkhée : Expert.

Sheï : Novice.

Sheï : 2 points.

Armes : épée et petit bouclier.

Armure : cuir souple.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

MI-SAÏHIAMI, EXPLORATEUR DRAK PEU EXPÉRIMENTÉ

Caractéristiques physiques : Très Agile, Très Fort, Très Observateur et Très Résistant.

Caractéristiques mentales : Pas Charmeur, Très Rusé, Assez Savant et Pas Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 2.

Art Guildien : 4.

Loom : aucun.

Compétences

Armes tranchantes : Novice.

Autochtones : Novice.

Langue drake : Expert.

Routes : Initié.

Vigilance : Initié.

Athlétisme : Novice.

Langue Guildien : Novice

Orientation : Initié.

Survie : Initié.

Sheï : aucun.

Armes : machette.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

MANDOS FIFTIONE, STRATÈGE LORE TRÈS EXPÉRIMENTÉ.

Caractéristiques physiques : Agile, Très Fort, Observateur et Très Résistant.

Caractéristiques mentales : Très Charmeur, Rusé, Assez Savant et Peu Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 3.

Art Guildien : 4.

Loom : aucun.

Compétences

Armes à feu : Novice.

Armes contondantes : Expert.

Armes d'hast : Initié.

Armes tranchantes : Initié.

Athlétisme : Expert.

Autochtones : Novice.

Bagarre : Expert.

Cavalerie : Initié.

Commandement : Expert.

Équitation : Initié.

Étiquette : Novice.

Guildes : Novice.

Intimidation : Expert.

Langue Lore : Expert.

Langue Drake : Novice.

Langue : Guildien : Novice.

Natation : Novice.

Orientation : Novice.

Premiers soins : Initié.

Routes : Novice.

Sagesse Populaire : Novice.

Sheï : Expert.

Stratégie : Expert.

Survie : Novice.

Vigilance : Novice.

Sheï : 6 points.

Armes : crache-feu court, épée, bouclier, masse d'armes et lance de cavalerie.

Armure : Cotte de mailles.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

HERCTOR PLUS, SCRIBE URBIS EXPÉRIMENTÉ

Caractéristiques physiques : Agile, Peu Fort, Très Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Peu Charmeur, Rusé, Super Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 3.

Art Guildien : 5.

Loom : aucun.

Compétences

Armes tranchantes : Novice.

Art (Littérature) : Initié.

Athlétisme : Novice.

Autochtones : Novice.

Biologie : Initié.

Botanique : Initié.

Calcul : Initié.

Guildes : Novice.

Intendance : Initié.

Langue (Guildien) : Initié.

Langue (Urbis) : Expert.

Lois : Initié.

Médecine : Initié.

Natation : Novice.

Orientation : Novice.

Poisons : Initié.

Premiers soins : Initié.

Sagesse Populaire : Initié.

Survie : Novice.

Vigilance : Novice.

Sheï : aucun.

Armes : épée et couteau.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

MIN-TAO, SORCIER WISH SUPER EXPÉRIMENTÉ

*Caractéristiques physiques : Très Agile, Assez Fort, Super Observateur et Très Résistant.
Caractéristiques mentales : Pas Charmeur, Super Rusé, Super Savant et Pas Talentueux.*

Attributs

Art Guerrier : 3.
Art Étrange : 6.
Art Guildien : 3.

Loom

Vert : 45 points.
Jaune : 45 points.
Violet : 45 points.

Rouge : 4 points.
Noir : 3 points.

Compétences

Armes tranchantes : Novice.
Art Littérature : Expert.
Art Sorcier : Initié.
Athlétisme : Novice.
Déguisement : Initié.
Discrétion : Expert.
Falsification : Initié.
Histoire et légendes : Expert.
Langue (Guildien) : Expert.
Loom : Expert.
Orientation : Novice.
Premiers soins : Novice.
Survie : Novice.

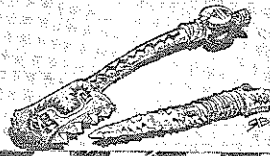
Art Contes : Expert.
Art Onirique/Sémantique : Expert.
Artisanat Bijouterie : Expert.
Autochtones : Novice.
Diplomatie : Expert.
Étiquette : Expert.
Guildes : Novice.
Langue (Wish) : Expert.
Lois : Expert.
Natation : Novice.
Poisons : Expert.
Routes : Novice.
Vigilance : Expert.

Sheï : aucun.

Armes : épée et dague.

Armure : cuir souple.

Tours, sorts et sortilèges : De l'orbe de qualitat, Du pôle de la conseilance, Je respire sous l'eau, Je te rends un peu de vie, Avoue-flore, Étincelles, Décoction salvatrice, Je modèle la chaleur, Soulève-cœur, Le Phylum sans Nom, le Phylum des Sèves minérales (cf. Le Rêve de Silect Octal), le Phylum dominant (cf. La Route de Sirius).



LES « NOUVEAUX » MÉTIER

Si vous souhaitez utiliser le système « simplifié » de Cosme ou que vos Aventuriers, pris d'un intérêt soudain pour une civilisation donnée, s'arrête quelques temps pour apprendre un métier inconnu. Voici la liste de ces derniers parus dans les publications de la gamme *Guildes: El Dorado*.

GUILDES: EL DORADO

Forgeur Rais

Page 210

Apprenti : Artisanat pierre, Art Métallique, Loom et Art danse.

Compagnon : Orientation, Artisanat forge et Armes^(*).

Survivant Hengal'ta Han

Page 211

Apprenti : Armes^(*), Survie, Loom et Vigilance.

Compagnon : Art Sorcier, Athlétisme et Chasse.

Éleveur Ancestral

Page 214

Apprenti : Biologie, Dressage, Chasse et Vigilance.

Compagnon : Botanique, Premiers soins et Artisanat cuir.

Représentant Divin

Page 215

Apprenti : Art Étrange^(*), Loom, Comédie et Étiquette.

Compagnon : Commandement, Intimidation et Diplomatie.

Phylosophus Lormy

Page 220

Apprenti : Art Sémantique, Loom, Mécanique et Artisanat métallurgie.

Compagnon : Ingénierie, Art conte et Diplomatie.

Militaire Lormy

Page 220

Apprenti : Armes^(*), Mécanique, Athlétisme et Premiers soins.

Compagnon : Commandement, Sagesse Populaire et Équitation.

Écologiste Eleanée

Page 223

Apprenti : Biologie, Botanique, Discrétion et Chasse.

Compagnon : Dressage, Artisanat bois et Artisanat pierre.

Troglodyte Sachan

Page 253

Apprenti : Armes^(*), Artisanat sculpture, Artisanat pierre et Loom.

Compagnon : Orientation, Athlétisme et Botanique.

Guerrier arboricole Det'chan

Page 254

Apprenti : Escalade, Équilibre, Armes^(*) et Chasse.

Compagnon : Survie, Armes de trait ou de jet et Discrétion.

Mineur Parlik

Page 255

Apprenti : Artisanat pierre, Artisanat Antiq, Artisanat Bois et Orientation.

Compagnon : Vigilance, Loom et Art Métallique.

Général Parlik

Page 256

Apprenti : Bagarre, Athlétisme, Intimidation et Armes(*).

Compagnon : Stratégie, Commandement et Diplomatie.

Barbare Parlik

Page 256

Apprenti : Armes(*), Armes(*), Intimidation et Survie.

Compagnon : Athlétisme, Vigilance et Équitation.

LA ROUTE DE SYRIUS

Chaman joko'ko'bah

Page 45

Apprenti : Art Métallique, Loom, Botanique et Survie.

Compagnon : Artisanat : tressage, Vigilance et Athlétisme.

Chasseur khmus

Page 75

Apprenti : Chasse, Vigilance, Survie et Armes(*).

Compagnon : Discrétion, Orientation et Artisanat peaux.

Pêcheur moj

Page 76

Apprenti : Pêche, Canotage, Armes de jet et Équilibre.

Compagnon : Navigation, Artisanat : cordage et Météo.

Chef spirituel heknish

Page 103

Apprenti : Intimidation, orientation, Histoire et légende et Armes(*).

Compagnon : Intendance, Marchandage et Vigilance.

Pilote d'empoussierateur libre

Page 35

Apprenti : Piloter empoussierateur, Équilibre, Vigilance et Météo.

Compagnon : Mécanique, Ingénierie et Orientation.

Mauvaise graine

Page 36

Apprenti : Art sémantique, Loom, Discrétion et Botanique.

Compagnon : Armes(*), Sens de la Rue et Poison.

Mandos

Page 40

Apprenti : Bagarre, Athlétisme, Armes de Trait et Armes(*).

Compagnon : Premiers soins, Vigilance et Armes(*).

Génieur

Page 40

Apprenti : Mécanique, Artisanat bois, Artisanat forge et Calcul.

Les guildiens de l'ombre

Compagnon : Ingénierie, Pyrotechnique et Architecture.

Polispo

Page 40

Apprenti : Armes contondantes, Intimidation, Vigilance et Bagarre.

Compagnon : Lois, Premiers soins et Sens de la rue.

Hors-la-ville

Page 37

Apprenti : Survie, Météo, Vigilance et Orientation.

Compagnon : Diplomatie, Athlétisme et Armes^(*).

Fermiers stronaths

Page 36

Apprenti : Botanique, Dressage, Orientation et Météo.

Compagnon : Ingénierie, Biologie et Artisanat : forge.

Ouvrier stronaths

Page 40

Apprenti : Artisanat : forge, Artisanat : verre, Orientation et Mécanique.

Compagnon : Ingénierie, Loom et Art Métallique.

Chasseur au long cours stronaths

Page 39

Apprenti : Vigilance, Athlétisme, Chasse et Orientation.

Compagnon : Artisanat : peaux, Discrétion et Premiers soins.

Mécanicien psaghé

Page 51

Apprenti : Artisanat métallurgie, Calcul, Mécanique et Vigilance.

Compagnon : Ingénierie, Natation et Discrétion.

Prêtre jaune psaghé

Page 51

Apprenti : Loom, Art Sorcier, Mécanique et Intimidation.

Compagnon : Diplomatie, Ingénierie et Art Démonique.

Soldat psaghé

Page 52

Apprenti : Armes tranchantes, Armes à feu, Mécanique et Athlétisme.

Compagnon : Commandement, Armes d'hast et Stratégie.

Batelier psaghé

Page 63

Apprenti : Canotage, Équilibre, Météo et Vigilance.

Compagnon : Navigation, Marchandage et Langue^(*).

Noble klah

Page 73

Apprenti : Étiquette klah, Étiquette clande, Escalade et Armes^(*).

Compagnon : Architecture, Commandement et Armes^(*).

Noble Moj

Page 78

Apprenti : Étiquette moj, Étiquette clande, Canotage et Armes^(*).

Compagnon : Navigation, Commandement et Natation.

Mineur de poissons Moj

Page 80

Apprenti : Canotage, Armes(*), Natation et Survie.

Compagnon : Navigation, Chasse et Artisanat glace.

Pilote de dirigeable

Page 90

Apprenti : Piloter dirigeable, Équilibre, Météo et Mécanique.

Compagnon : Ingénierie, Escalade et Navigation.

LE RÊVE DE SILECT OCTAL

Mange-carcasse

Page 24

Apprenti : Chasse, Armes(*), Discretion et Vigilance.

Compagnon : Intimidation, Natation et Acrobaties.

Milicien des débris

Page 32

Apprenti : Armes(*), Jeu, Survie et Vigilance.

Compagnon : Sens de la rue, Lois et Sagesse populaire.

Combattant des niches

Page 37

Apprenti : Bagarre(*), Survie, Vigilance et Équilibre.

Compagnon : Acrobaties, Jeu et Sens de la Rue.

(*) : les combattants des niches utilisent le Tchambalu avec la compétence Bagarre.

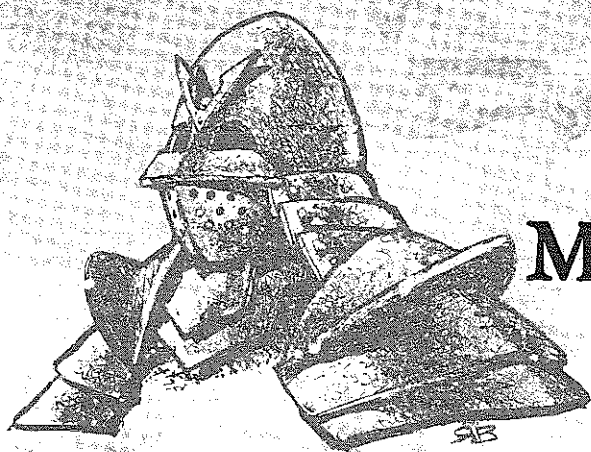
Esclave des plantations ou du chantier.

Apprenti : Artisanat(*), Bagarre(*), Discretion et Jeu.

Compagnon : Sagesse populaire, Scribe et Vigilance.

(*) : les esclaves utilisent le Tchambalu avec la compétence Bagarre.





MACHINATIONS

TIENT, IL PLEUT DES FLÈCHES

Niveau : Extrême.

Description : cette Machination permet au Maître d'encoher plusieurs flèches et de les tirer simultanément, arrosant les environs de traits. Le Maître peut attaquer plusieurs cibles ou une seule, mais il n'effectuera qu'un seul jet de dés, qui servira pour chacune des flèches, bien qu'elles soient traitées séparément pour ce qui est de savoir si elles touchent et combien de dommages elles occasionnent.

Novice : - 2 ATT, expédie trois flèches sur deux cibles différentes au plus.

Initié : - 4 ATT, expédie six flèches sur trois cibles différentes au plus.

Expert : - 6 ATT, expédie neuf flèches sur quatre cibles différentes au plus.

Effets Pervers : le Maître tend son arc à l'excès et le brise, le Maître tire sur ses camarades pris dans la mêlée, le Maître est si absorbé par l'exercice qu'il vide son carquois sur toutes les cibles en vue, amis comme ennemis, jusqu'à ce qu'il arrive à bout de projectile.

Note : il existe une variante identique concernant les armes de jet, nommée « Tu connais le coup de l'entomologiste ? »

RATATATA

Niveau : Impossible.

Description : cette Machination permet au Maître de recharger avec une extraordinaire

célérité une arme de trait ou de tir. Si la cadence tombe en dessous de 1, il est possible de tirer à chaque P.A., sans attendre et sans malus.

Novice : temps de rechargement divisé par deux.

Initié : temps de rechargement divisé par quatre.

Expert : temps de rechargement divisé par six.

Effets Pervers : le Maître bourre son arme avec plusieurs munitions, ce qui risque d'avoir des conséquences déplaisantes lorsqu'il tirera, le Maître entre dans une transe pendant laquelle il tire et recharge si vite qu'il doit cibler ses adversaires au hasard, parmi ses ennemis comme ses alliés, le Maître est bloqué dans la phase de rechargement et ne peut plus faire que cela pendant le reste de combat — mais il peut recharger les armes de ses alliés, les faisant bénéficier des effets de cette Machination...

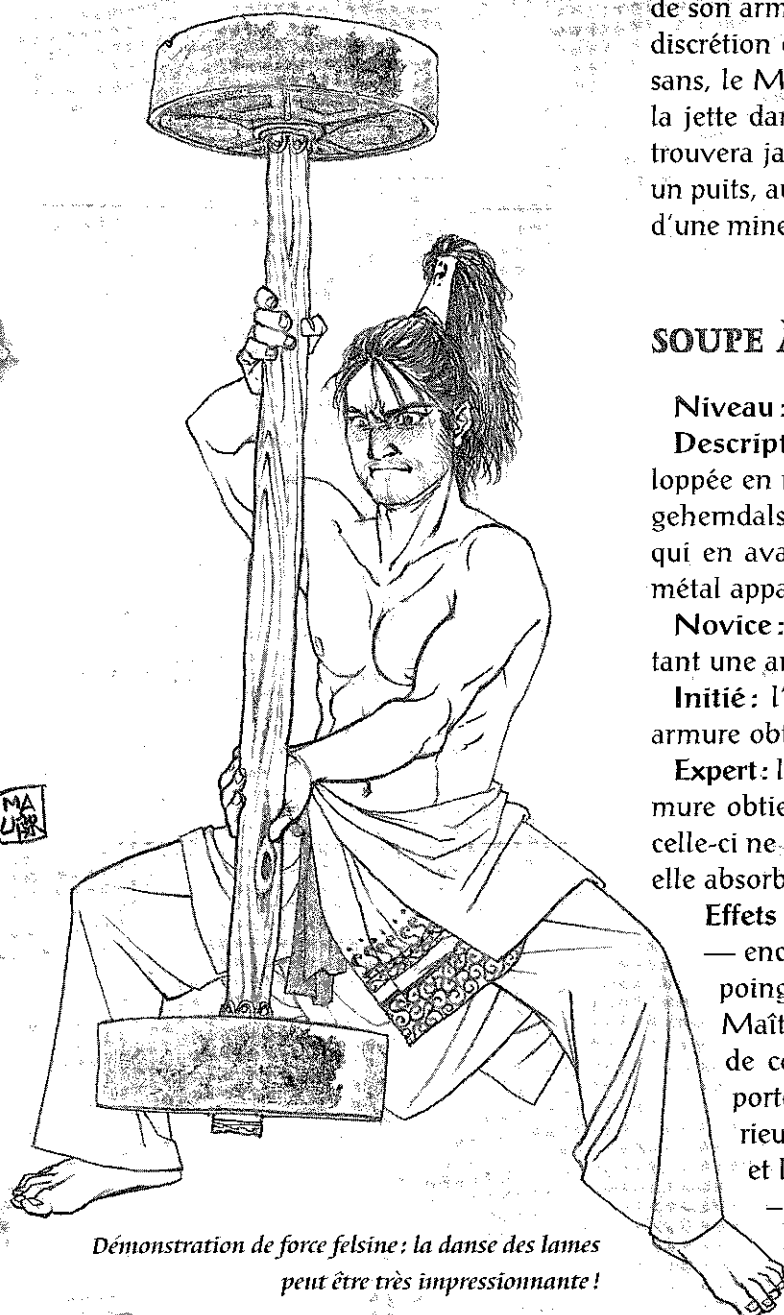
LA TORTUE

Niveau : Extrême.

Description : cette Machination permet au Maître de tirer le meilleur de son armure tout en ignorant certains inconvénients de celle-ci. Originaire de la Maison Gehemdale, cette Machination n'a guère connu de succès auprès des guildiens, car elle ne fait rien pour rendre les armures métalliques plus confortables : elles sont toujours aussi lourdes, aussi chaudes l'été et froides l'hiver, aussi sensibles à la rouille et aussi dangereuse lorsque l'on emprunte des routes navales ou fluviales.

Novice : le Maître peut porter n'importe quelle armure, peu importe la force minimum nécessaire — de plus, l'encombrement est ignoré si les règles concernant celui-ci sont utilisées. Cet effet dure aussi longtemps que le Maître n'enlève pas son armure.

Initié : le Maître bénéficie des effets du niveau novice, mais de plus son armure lui offre un bonus de + 2 en défense ou acquiert la capacité d'absorber — au choix du Maître, mais l'armure ne doit pas avoir déjà cette faculté pour en bénéficier —, toujours jusqu'à ce que l'armure soit retirée.



Démonstration de force felsine : la danse des lames peut être très impressionnante !

Expert : le Maître bénéficie des effets du niveau novice, mais de plus son armure lui offre un bonus de + 2 en défense et acquiert la capacité d'absorber — y compris si cela doit permettre à l'armure de réduire les dommages de deux niveaux —, toujours jusqu'à ce que l'armure soit retirée.

Effets Pervers : le Maître oublie qu'il porte une armure et va se baigner, le Maître découvre au moment de la retirer que son armure est bloquée et qu'il lui faudra l'aide d'un forgeron pour la retirer, le Maître est si habitué au poids de son armure qu'il est temporairement — à la discrétion du MC — incapable de se déplacer sans, le Maître ne supporte plus son armure et la jette dans un endroit où personne ne la retrouvera jamais — au fond d'une rivière, dans un puits, au milieu d'un fleuve, au plus profond d'une mine qui va s'effondrer, dans un volcan...

SOUPE À LA TORTUE

Niveau : Impossible.

Description : cette Machination fut développée en réponse aux lourdes armures que les gehemdals affectionnent tant, par des felsins qui en avaient assez de sonner des géants de métal apparemment insensibles aux coups.

Novice : + 6 ATT contre un adversaire portant une armure.

Initié : l'attaque portée contre une cible en armure obtient automatiquement une Baraka.

Expert : l'attaque portée contre une cible en armure obtient automatiquement une Baraka et celle-ci ne peut réduire les dommages, même si elle absorbe.

Effets Pervers : le Maître fracasse son arme — encaisse une blessure légère s'il se bat à poing nu) sur l'armure de l'adversaire, le Maître perce l'armure sans autre effet que de coincer son arme dedans, le Maître porte un coup magistral qui résonne curieusement sur l'armure adverse : sa cible et lui-même sont assommé net pour 10 — Résistant P.A.

DIX D'UN COUP!

Niveau : Impossible.

Description : cette Machination permet à un Maître de foncer telle une tornade de fer au milieu de ses ennemis, les terrassant au fur et à mesure d'une fulgurante accélération de ses coups et de ses déplacements. S'il rejoint un de ses compagnons déjà engagés en combat, il ne bénéficie pas des bonus d'attaquants multiples, de plus, la défense de son ou ses adversaires doit être recalculé spécialement pour lui. Enfin, cette Machination ne permet pas de se déplacer et donc d'attaquer des adversaires éloignés de plus de deux mètres du Maître — mais il peut les frapper en chaîne, se déplaçant de deux mètres, arrivant à portée d'une nouvelle cible, etc.

Novice : si le Maître tue son adversaire en obtenant une baraka, il peut attaquer de nouveau une et une seule autre cible, dans la même P.A.

Initié : tant que le Maître tue son adversaire en obtenant une baraka, il peut attaquer de nouveau une autre cible, dans la même P.A., jusqu'à ce qu'il cesse d'obtenir une baraka.

Expert : tant que le Maître tue son adversaire, il peut attaquer de nouveau une autre cible, dans la même P.A.

Effets Pervers : le Maître perd le rythme de l'enchaînement et se retrouve entouré d'ennemi sans le secours de cette Machination, le Maître tue ses adversaires puis commence à massacrer tout le monde, le Maître attaque les cibles les plus proches et non pas celles qu'il choisit, y compris si cela signifie qu'il frappe un de ses compagnons, le Maître frappe si vite qu'il ne laisse plus le temps aux cadavres de tomber au sol, de sorte qu'il entre dans une danse macabre ou seuls des corps de plus en plus mutilés sont invités...

LA DANSE DES LAMES

Niveau : Très Difficile.

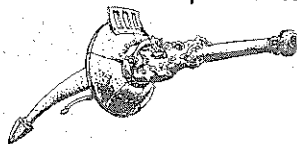
Description : toutes les Machinations de guerre ne servent pas qu'à tuer... Celle-ci, mise au point par un Maître en Art Martiaux Felsin, est spécifiquement destinée à éviter de livrer un combat gagné d'avance.

Novice : si le Maître fait face à un unique adversaire et le bat de 6 dans le calcul de son ATT, celui-ci ne peut l'attaquer, seulement se défendre pour toute la durée du combat. Si l'affrontement n'est pas motivé par des obligations incontournables, l'adversaire prendra la fuite ou abandonnera le combat — mais pas si sa vie est en jeu ou si son honneur exige qu'il livre bataille, etc.

Initié : si le Maître bat ses adversaires de 6 dans le calcul de son ATT — peu importe leur nombre, mais cela devient de plus en plus difficile car les bonus et malus sont pris en compte —, ceux-ci ne peuvent l'attaquer, seulement se défendre pour toute la durée du combat. Si l'affrontement n'est pas motivé par des obligations incontournables, les adversaires prendront la fuite ou abandonneront le combat — mais pas si leur vie est en jeu ou si leur honneur exige qu'il livre bataille, etc.

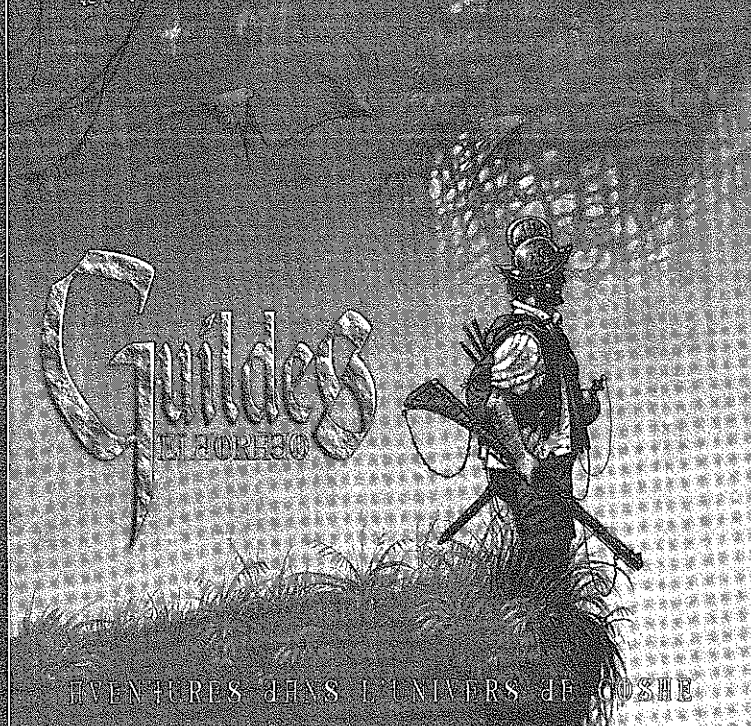
Expert : si le Maître bat ses adversaires dans le calcul de son ATT, ceux-ci ne peuvent l'attaquer et prendront la fuite ou abandonneront le combat, quelles que soient les circonstances.

Effets Pervers : le Maître se contente d'exposer ses tactiques de combat sans effet, désormais il devra annoncer au Maître ce qu'il compte faire pendant la prochaine P.A., le Maître perd son temps et son calme, il perd automatiquement l'initiative pour tout le reste du combat — peu importe s'il triomphe de ses adversaires —, le Maître se ridiculise et parvient même à se blesser lui-même — il encaisse les dommages normaux de son arme —, les adversaires du Maître sont mis hors de combat par une crise de rire si intense qu'elle les laisse pantelant au sol...





Guildes: El Dorado



www.guildes-rpg.com

Un continent inconnu aux terres magiques.

Vous êtes de véritables Aventuriers partis explorer le monde de Cosme. La barrière des Enfants Cyclones franchie, vous, guildiens, affrontez l'ultime conquête, percer les mystères du Continent et peut-être découvrir El Dorado. Guildes: la rencontre d'un monde d'exploration, de dangers et de féerie, où se côtoient animaux félépathes, fleurs qui parlent et « loom » magique sous chaque pierre!

« Un must pour tous les amateurs de mondes imaginaires » « 2D+3 »

Canal Web - sept. 00

« Les débutants (de l'univers) se laisseront tenter par le charme de ce jeu, entre exploration de terres inconnues, conflits politiques et commerciaux, mystères cosmiques. » PC Jeux - sept. 00

INDISPENSABLE :

L'Art Guildien et L'Art Étrange

Les deux autres Carnets d'Aventure de Cosme

Disponibles en boutique de jeux

- **L'ART GUILDIEN** : indispensable, ce supplément, premier d'une trilogie sur les Arts de Cosme, vous propose de découvrir des règles de simulation et des informations sur l'avancée des Guildes en Terra Incognita.
- **L'ART ÉTRANGE** : ce supplément vous fait découvrir le quotidien des Maîtres Étranges et leurs points de vue sur le Loom et ceux qui l'utilisent. Un livre à ne pas manquer pour compléter les Arts de Cosme.

Compléter votre collection Guildes : El Dorado

- **LE RÊVE DE SILEC OCTALT** : une jungle immense et dangereuse, une étrange citée érigée sur les flancs d'une statue titanesque... Le vrai visage de l'Aventure!
- **LA ROUTE DE SYRIUS** : explorez la route tracée par Sirius vers le cœur du Continent, deux siècles avant l'apparition de la barrière des Enfants-Cyclones!
- **LE TRIOMPHE DE BELTÉGELISE** : l'héritage de la plus célèbre des femmes ayant connu l'Aventure.

Suppléments disponibles en boutique de jeux

Suivez toute l'actualité de la gamme sur :
www.guildes-rpg.com

Retrouvez-y des feuilles de perso, des fonds d'écran, des annonces (joueurs/MJ) Une foule d'éléments ludiques pour partir à l'Aventure dans Cosme!

Fans du monde de Cosme, retrouvez *L'Aventurier*, véritable gazette-univers sur www.guildes-rpg.com

Joueur ou meneur, Multisim vous propose sur www.guildes-rpg.com des histoires à jouer, écrites par les auteurs de la gamme, scénarios officiels, aides-jeu, décors... De la matière ludique inédite avec des illustrations originales, exclusivement en ligne !
Tous les deux mois, imprimez *L'Aventurier* par le biais d'un abonnement annuel.

ACTUELLEMENT EN LIGNE

L'Aventurier #1

**Qui avait beau-beau-beaucoup dérivé,
ohé, ohé !**

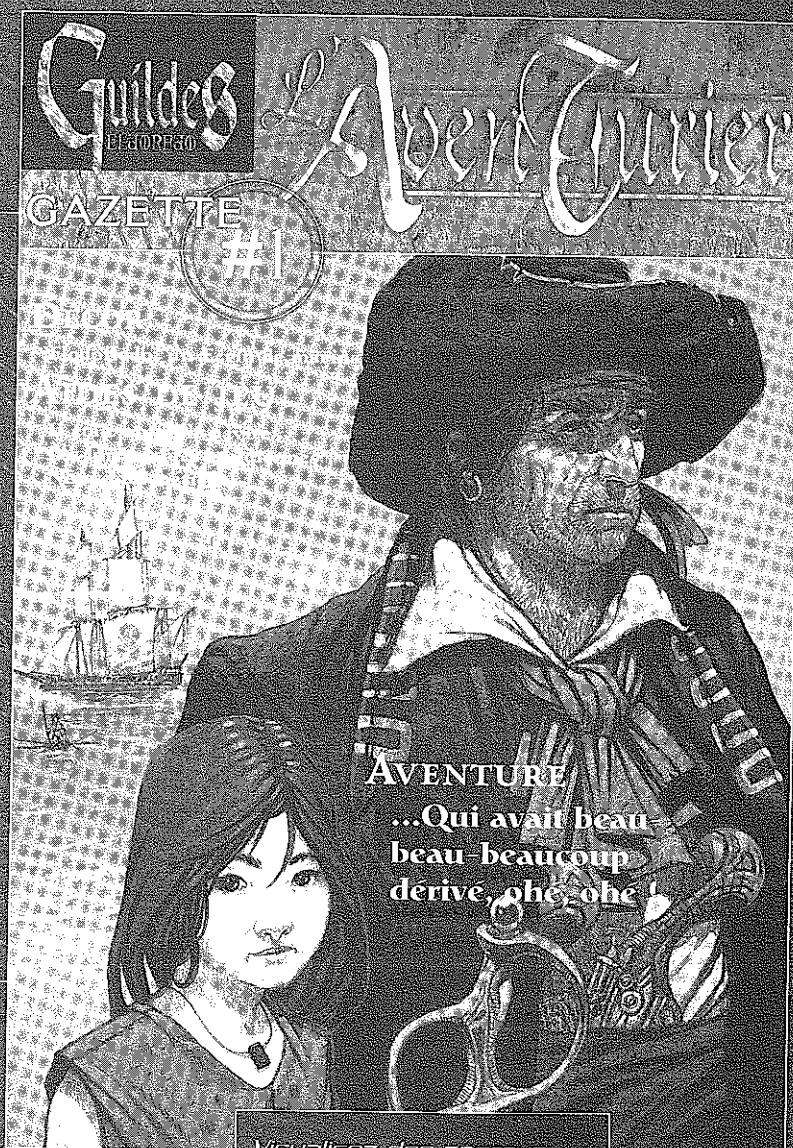
Cette aventure peut prendre place dans n'importe quel écrivain tant qu'il y a une côte. Elle est librement inspirée de la célèbre chanson de marin océanien. Il était une fois un petit navire.

Décor : Flodoflodo, un écrivain de marins. Cette petite ville portuaire est le cadre idéal pour jouer cette première campagne de *L'Aventurier*.

Aides de jeu : Il était un petit navire... Cette chanson originale de la maison Venn d'ys est très probablement inspirée d'un navire fantôme maudit par un Malfaiseur Ashragor.

Et aussi : les lois navales guildiennes et de nouveaux métiers (marin, chasseur d'épaves...)

**NE MANQUEZ PAS
L'AVENTURIER #2,
en ligne en mars 2002 !**



Visualisez des aperçus
du *L'Aventurier* sur
www.guildes-rpg.com

**Rejoignez la communauté des e-Aventuriers !
CONNECTEZ-VOUS, ABONNEZ-VOUS**

DÉCOUVREZ LES JEUX DE RÔLE CRÉÉS ET TRADUITS PAR MULTISIM DEPUIS 10 ANS

WWW.MULTISIM.COM

FADING SUNS



www.fadingsuns-rpg.com

La geste du futur

(NOUVEAUTÉ)

Traduction du succès américain, Fading Suns en français est un jeu complètement retravaillé graphiquement. Le monde se compose d'un système de planètes régi par des pouvoirs impériaux ou religieux. Vous y incarnez des prêtres aux pouvoirs psi, de cupides marchands, des nobles influents ou trois espèces extra-terrestres. Entre Dune et Star Wars, cet univers qui mêle Moyen Âge et futurisme offre la possibilité de scénarios riches et variés.

Un jeu de luttes et de pouvoirs, de guerre et d'intrigues où machines, religion et noblesse se lient ou s'affrontent sur des planètes puissantes ou décadentes.

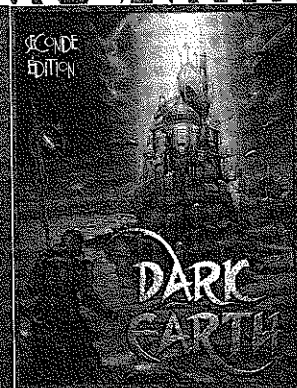
DARK EARTH

www.darkearth-rpg.com

Des ténèbres naîtra la lumière...

Sombre-Terre : un monde où vous incarnez un Marcheur, explorateur d'un monde mutant. Avec un système original, fort en sensations, le jeu a été conçu pour vous permettre de faire de véritables choix : en combat par exemple, des options tactiques importantes vous sont offertes.

« Dark Earth poursuit avec maestria sa politique de suppléments copieux et de qualité. » **Backstab** – fév. 01
« Le monde de DK est assurément l'un des plus étranges jamais inventés : obscurantiste, mystérieux et un peu steampunk. C'est à lui seul une mine d'idées pour jouer différemment. » **Gen 4 PC** – mai 00



NEPHILIM: RÉVÉLATION



www.nephilim-rpg.com

Nous sommes Immortels, nous vivons parmi vous...

La troisième édition de Nephilim s'ouvre à vous, joueur, qui ne connaissez pas encore le monde occulte contemporain. Elle offre une création de personnage originale, un monde de quêtes et d'intrigues, où vous incarnez des êtres magiques, Immortels, doués de larges pouvoirs et d'incarnations passées. Face à vous, des ennemis puissants : Templiers, Mystères... L'histoire de notre monde actuel renferme en effet bien des secrets. Nephilim. Il vous faudra lutter et ruser pour atteindre l'Agartha.

Nephilim est un succès international qui compte 3 éditions, plus de 60 suppléments et des traductions en 4 langues étrangères. C'est le best-seller français du jeu de rôle de ces 10 dernières années.

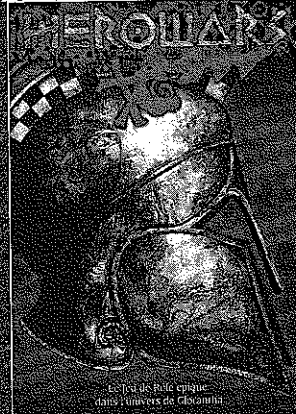
AGONE www.agone-rpg.com

Saurez-vous défendre votre flamme à tout prix ?

Un univers d'heroic fantasy baroque et sombre où résonne le fracas des armes et des sortilèges. Dans un décor d'intrigues et de merveilles, jouez un baron respecté, un acrobate assassin ou une mystérieuse fée noire. Apprenez à maîtriser les quatre Arts magiques, représentés par les Danseurs. Récemment traduit en anglais, ce jeu de rôle est devenu dès la première année de sa sortie un best-seller incontesté. Il compte une quinzaine de suppléments et une communauté de fans très active.

« L'univers d'Agone est enthousiasmant, son système très dense. À découvrir sans retenue » **Casus Belli** – nov. 99
« Agone renoue avec la créativité, la fantasy, l'humour, la poésie et l'excellence » **Gen-4 PC** – fév. 00

HERO WARS



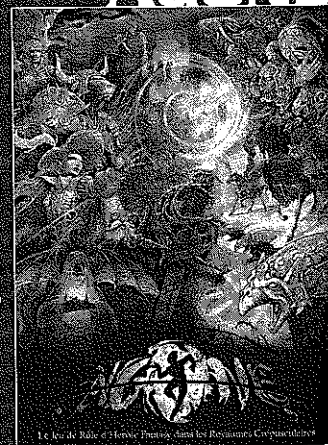
www.herowars-rpg.com

Devenez un Héros : écrivez l'Histoire, réécrivez la légende.

Avec Hero Wars, prenez part à la plus fantastique des batailles mythologiques, invoquez le pouvoir des dieux, contrôlez les esprits ou pliez les forces de la Nature à vos ordres ! Hero Wars est la version moderne de Runequest. Vous y incarnez un héros et le système de jeu révolutionnaire vous propose, pour chaque action, 4 méthodes de résolution. Le meneur gère ainsi sa partie tel un véritable metteur en scène.

« C'est dans le décor fabuleux de Glorantha que Hero Wars vous propose de vivre des aventures épiques. Et c'est une réussite. » **Backstab** – juin 00

« L'énorme richesse du background promet de longues et épiques parties. » **Faeries 3** – hiver 00



L'ART GUERRIER

Guildes

EL DORADO

COSME EST PLEIN DE DANGERS, DE GUERRIERS À L'AFFÛT,
DE PEUPLES DÉTERMINÉS À DÉFENDRE LEURS TERRES.

PARTOUT, LES AUTOCHTONES S'ORGANISENT,
ILS DÉVELOPPENT LEUR ART DE LA GUERRE.
MAIS QUELLE N'EST PAS LA SURPRISE DES GUILDIENS
LORSQU'ILS DÉCOUVRENT LES POINTS COMMUNS ENTRE
LEUR SAVOIR-FAIRE ET CELUI DES HABITANTS DU CONTINENT.

CETTE FOIS LA QUESTION EST POSÉE AUX SÉNATEURS :
LES AUTOCHTONES ET LES NATIFS SONT-ILS SI DIFFÉRENTS ?

ET SI LES PEUPLES DES RIVAGES N'ÉTAIENT
QUE DES CIVILISATIONS ISOLÉES DES FAMILLES
IDENTIFIÉES PAR LES GUILDIENS ?

**L'ART
GUERRIER**
EST LE TROISIÈME
VOLUME D'ENCYCLOPÉDIE
DANS LE MONDE DE COSME

*Ce supplément pour Guildes : El Dorado
vous propose de découvrir le quotidien de
ceux qui conquièrent le Continent et surtout
de leurs adversaires. Il contient également
des informations complémentaires sur les
Felsins et leurs mystérieux arts martiaux.
En annexe, des profils de guildiens de
personnels sont prêts à être engagés.*

www.multisim.com
www.guildes-rpg.com

MULTISIM
édition

ISBN : 2-84476-119-4

PRIX : 23,50 €