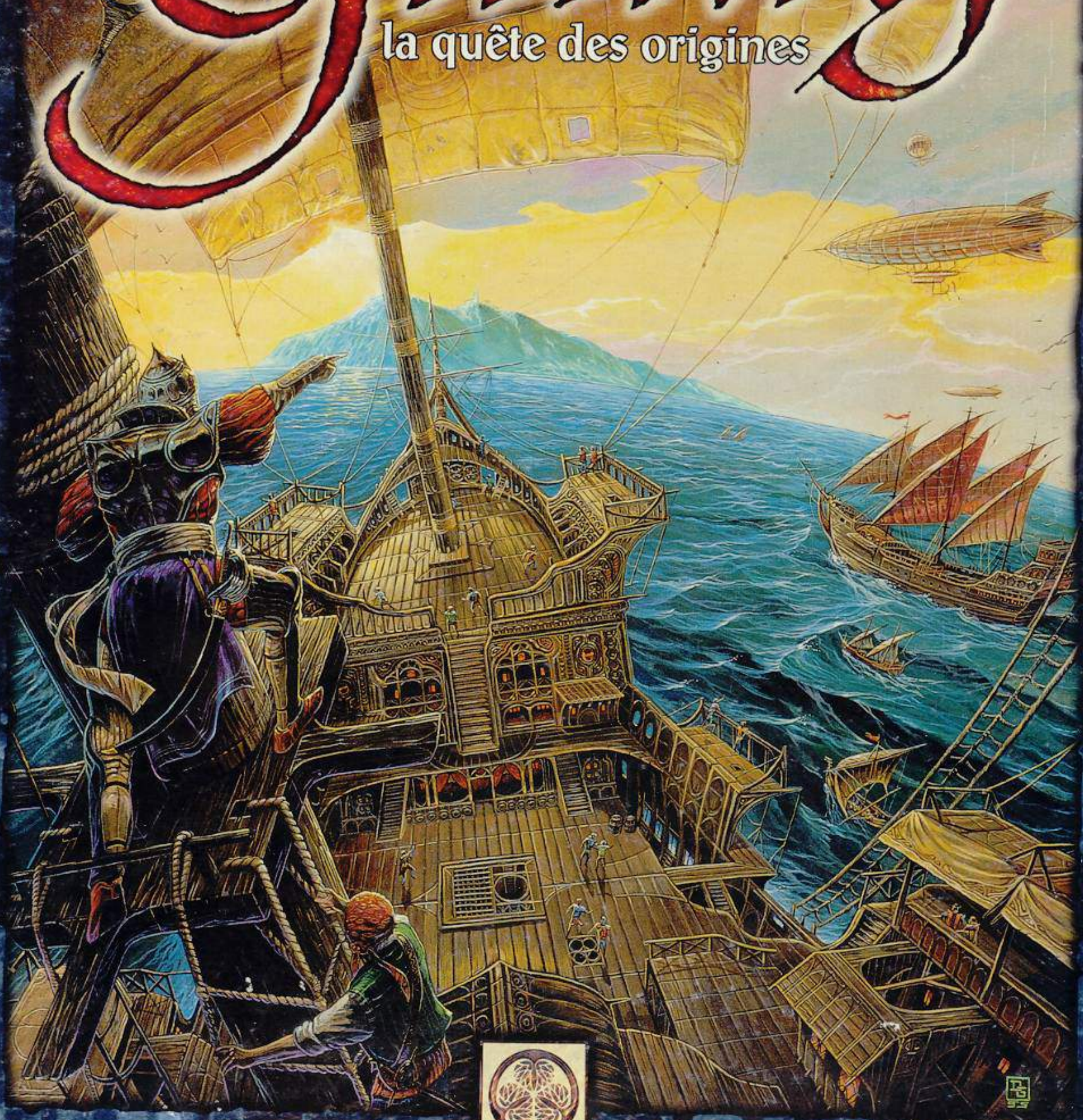
Qtha's Sdans

Guilde

la quête des origines



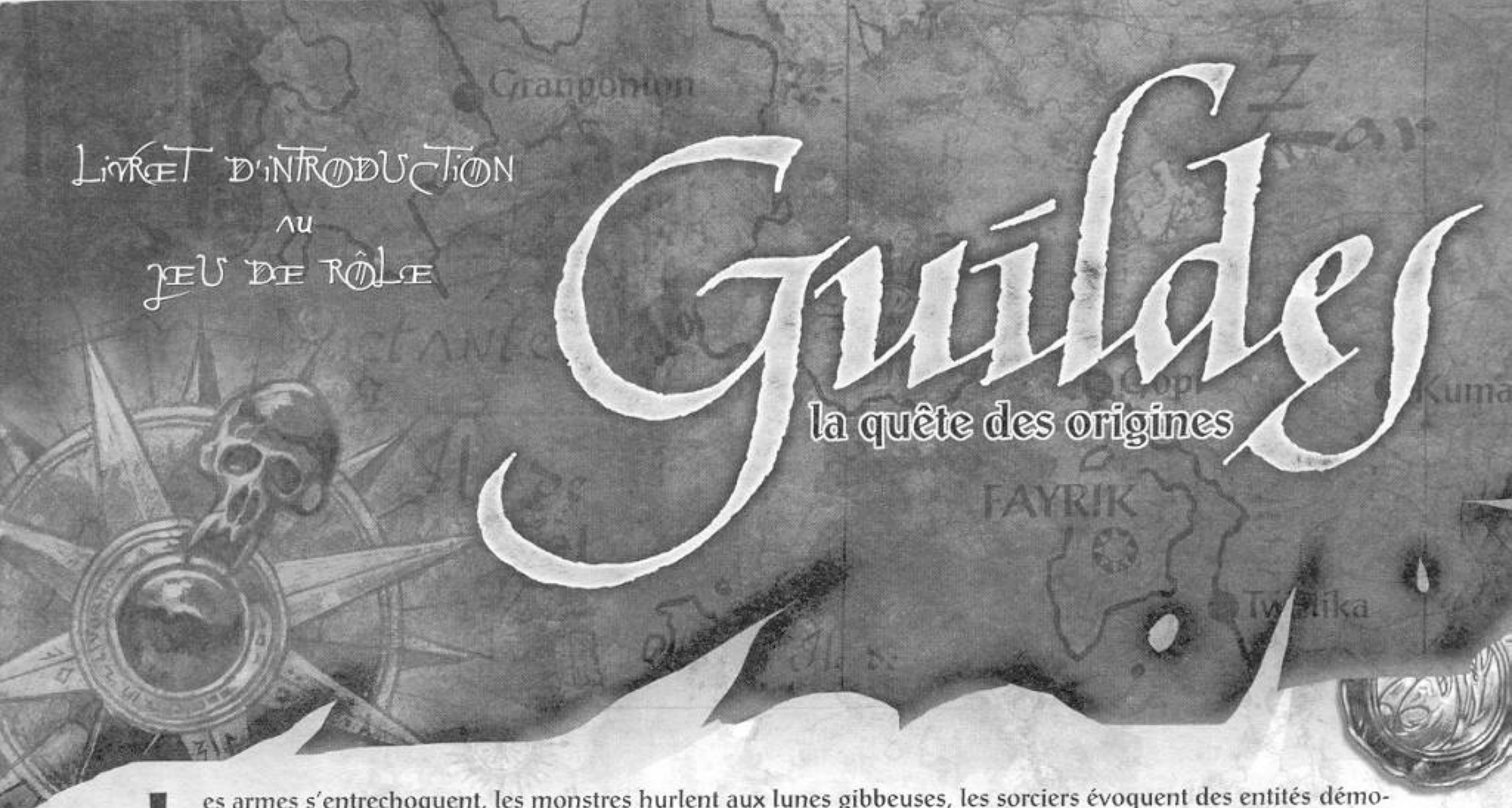
Jeu de rôle d'aventure et de découverte médiéval-fantastique

MultiSim

Livret d'introduction
au
jeu de rôle

Guildes

la quête des origines



Les armes s'entrechoquent, les monstres hurlent aux lunes gibbeuses, les sorciers évoquent des entités démoniaques dans de grandes tours, des dragons terrifiants gardent des trésors insoupçonnables. Des héros aux mille visages, marqués par le Destin, accomplissent des quêtes divines, s'emparent de royaumes entiers. Ces images si extraordinaires qui nous fascinent depuis tant d'années, nous vous proposons avec le jeu de rôles Guildes de les découvrir de la manière la plus originale qu'il soit.

Imaginez un groupe d'îles appelées les Rivages, entouré par un immense océan, sur lesquelles six Maisons aux coutumes étranges, baroques et fantastiques se sont développées. Après d'incessantes guerres, cet archipel connût un déclin certain.

Alors le monde connu et inconnu vécut un choc extraordinaire. Lorsqu'une immense terre magique apparut à la limite des mers navigables. Ce continent offrit aux natifs des Rivages, l'expansion dont elles rêvaient depuis longtemps. Des hommes et des femmes courageux, héros et anonymes du Destin, guidés par les oracles de l'Astramance, inventèrent des organisations nouvelles afin de promouvoir les contacts et les échanges entre les six Maisons et le Continent. Ce fut la naissance des Guildes. Par milliers, les natifs s'enrôlèrent dans les guildes afin de partir à la découverte du Continent et devinrent des Aventuriers.

Avec «Guildes», nous vous proposons d'incarner un membre fraîchement recruté par une guilde et de partir à la découverte du Continent. Vous êtes issu de l'une des six Maisons et tout ce que vous avez appris auparavant sera utile à votre aventure. Les guildes ont ainsi besoin de combattants, d'artisans, de malandrins, d'espions, de sorciers et bien d'autres professions qui pourront composer l'expérience de votre personnage.

Le cœur empli par les récits fantastiques et les cartes encore vierges, vous allez vivre des aventures exceptionnelles, défiant l'imagination la plus débridée. Sur ce Continent aux dimensions extraordinaires, vous allez être confrontés à des peuples, des races, des religions, des magies et des coutumes inconnus. Vous allez devoir apprendre à survivre dans un environnement hostile et magique, où la loi des Saisons domine. Si le courage, la chance et l'esprit de l'Aventure vous habitent, vous découvrirez les lieux magiques du Continent. Vous apprendrez à en maîtriser la puissance et en retirer de riches récompenses. Pour vous les ruines de cités fabuleuses, les grottes infinies, les rivières magiques, les forêts ensorcelées n'auront plus de secrets. Vous combattrez ou apprivoiserez des créatures monstrueuses. Si vous survivez à toutes ces fabuleuses découvertes, vous pourrez retourner aux Rivages, auréolé de gloire, fort et prêt à devenir un grand Maître de Guilde.

Vous aussi, avec «Guildes» inscrivez votre nom au panthéon des héros. Écrivez la plus grande des sagas avec les mots sacrés comme l'amitié, la découverte et le commerce, le voyage et l'exploration, la fraternité mais aussi la guerre, la gloire et la richesse.

Vous allez devenir les explorateurs d'un monde nouveau et fantastique, celui de «Guildes».

COMMENT UTILISER LES LIVRES DU JEU.

Ce jeu de rôle se décompose en trois parties.

La première partie, la pochette «Les Rivages» contient tout le nécessaire pour construire son personnage, son Aventurier. Le joueur et le meneur sont invités à lire attentivement ce dossier

La deuxième partie, «L'Aventure» décrit par le menu l'ensemble des règles de simulation de «Guildes». Le joueur peut lire les deux premiers chapitres. En revanche le Meneur doit lire très attentivement l'ensemble du livre.

La troisième partie, «Le Continent» contient la description détaillée des terres à explorer ainsi que trois scénarios permettant ainsi de pratiquer le jeu rapidement. Réservé au Meneur, ce livre lui permettra de mettre en place les parties de jeu et les scénarios.

Dans le livret que vous êtes en train de parcourir, vous pourrez trouver les fiches de jeu que vous pourrez photocopier afin de noter les valeurs de votre personnage, de votre guilde et lorsque vous en aurez besoin de votre caravane.

Il suffit alors de vous procurer 2 dés à 6 faces.

Si vous ne connaissez pas le jeu de rôles, nous vous proposons d'en découvrir les principes moteurs dans ce livret et de reprendre la lecture du jeu dans l'ordre décrit ci-dessus.

Bonne lecture et bonnes Aventures!

LES RÈGLES DU JEU DE RÔLES

Voici un bref résumé des règles du jeu de rôles. Contrairement aux autres jeux de société, il existe un principe général de jeu pour jouer au jeu de rôles commun à l'ensemble des jeux de rôles mais chaque jeu de rôle possède ses propres règles qu'il faut apprendre. Ces règles sont à voir comme un consensus qui se passe entre tous les joueurs autour de la table de jeu. Enfin ces règles spécifiques à chaque jeu sont généralement faites pour s'adapter au thème du jeu.

• LE BUT DU JEU

Le but du jeu de rôles est de permettre aux joueurs d'incarner des personnages définis selon des règles précises et de vivre des aventures imaginaires par le biais de ces personnages. Il n'y a ni gagnant, ni perdant dans un jeu de rôles. Tout le monde autour de la table de jeu imagine son personnage (ou bien ses personnages) dans un cadre fictif, romanesque, défini auparavant par le livre de jeu. Tout le plaisir du jeu de rôles est d'incarner son personnage et de découvrir en même temps que lui des mondes imaginaires et fantastiques souvent tirés d'œuvres romanesques connues et appréciées.

Le but du jeu de rôles «Guildes» est identique à ce que vous venez de lire. On pourrait rajouter que «Guildes» se propose comme but de vous faire voyager dans un monde fantastique et de devenir des explorateurs de l'imaginaire.

• LE MATÉRIEL

Pour jouer au jeu de rôles, il suffit des règles de base, de crayons, de gommes, de papier, d'une table autour de laquelle s'assoient les joueurs et de dés à plusieurs facettes qui permettent une simulation aléatoire des situations racontées et imaginées par chaque joueur.

Pour jouer à «Guildes», il faut vous procurer 2 dés à 6 faces dans les boutiques spécialisées.

• LES PERSONNAGES

Chaque joueur sauf un que l'on appelle le Meneur de jeu doit incarner un personnage. Ce personnage est un caractère fictif dont on définit les caractéristiques physiques, mentales et quelquefois magiques. La plupart du temps, ces caractéristiques sont notées sur une échelle de valeur croissante comme des notes scolaires. Le joueur peut aussi définir ce que sait faire son personnage, son expérience, son passé, sa famille, le pays d'origine. Il peut, à l'instar d'un acteur de théâtre, imaginer le costume, l'accent et les phrases typiques de son personnage. Enfin, lorsque le jeu débute, le joueur est tenu de jouer son personnage, il s'exprime comme lui, doit réagir comme lui, penser comme lui. Il interprète un rôle ou mieux il improvise ce rôle tout au long de la partie. Les autres joueurs font de même ainsi autour de la table. A la différence d'une pièce de théâtre, les dialogues entre les personnages ne sont pas écrits à l'avance, les interprètes (les joueurs) les improvisent tout le temps.

Il faut noter immédiatement que le jeu de rôles est avant tout un JEU. Les joueurs sont invités à interpréter de leur mieux les personnages qu'ils ont créés mais ils ne sont pas obligés d'être des acteurs de l'actor'studio.

Enfin, les personnages des joueurs sont impliqués dans des aventures, des histoires dont ils sont bien sûr

les premiers rôles.

Dans «Guildes», vous jouerez le rôle d'un membre d'une guilde, Aventurier intrépide, découvreur, explorateur des mystères d'un continent magique. A l'identique de Marco Polo, Christophe Colomb ou bien Vasco de Gama vous aurez à ouvrir des routes parmi des contrées sauvages, des royaumes hautement civilisés ou bien des ruines hantées par des monstres maléfiques. Les caractéristiques, vos compétences ainsi que votre personnalité seront déterminées en partie par la Maison d'origine. Par commodité, le personnage et/ou le joueur est appelé dans «Guildes» un Pj pour un Personnage-joueur.

• Le Meneur de jeu

Parmi l'ensemble des joueurs, un devra se démarquer. Il deviendra celui que l'on appelle le Meneur de jeu. Ce joueur a des fonctions bien spécifiques autour de la table de jeu. Il est en quelque sorte le metteur en scène, l'arbitre, le scénariste, le décorateur, le conteur et l'ensemble des seconds rôles et des figurants.

Le Meneur est un scénariste/metteur en scène

Un Meneur de jeu est la personne qui raconte l'histoire dans laquelle les personnages des joueurs évoluent. Sa tâche primordiale est donc de raconter une histoire dont il connaît les tenants et aboutissants et dont les premiers rôles seront tenus par les personnages des joueurs. A l'inverse du scénariste de cinéma, il ne sait jamais comment va se finir son histoire. En effet, les joueurs en interprétant leurs rôles prennent des décisions devant les difficultés et les situations que leur propose le Meneur de jeu. Il devra alors improviser et changer le cours de son histoire (rien n'empêchera le Meneur d'utiliser des artifices de mise en scène pour remettre ses joueurs dans les rails de l'histoire).

Dans Guildes, toutes formes d'histoires sont possibles. Le Meneur pourra proposer un scénario d'exploration pure (tel un reportage de Connaissances du monde), un scénario d'aventures et d'exotisme à l'identique d'Indiana Jones ou bien des histoires de pirates, des complots internationaux, des scénarios décrivant les luttes commerciales des guildes ou bien l'établissement de colonies, des intrigues policières, des quêtes de trésors, des chasses aux monstres et bien d'autres histoires encore propres à l'heroïc-fantasy.

Le Meneur est un conteur/décorateur

Le Meneur doit connaître d'une manière relativement complète l'environnement de l'histoire qu'il présente aux personnages. Il doit donc être capable de décrire le système politique d'une région, les montagnes noires des plaines de Vrann que sont en train de traverser les personnages et bien d'autres décors. Il devra s'attacher à rendre par ses descriptions une ambiance particulière qui permettra aux joueurs de mieux s'identifier à leur personnage ou de bien comprendre les décors dans lesquels évoluent les personnages. Pour cela, il devra effectuer un travail préparatoire à la partie de jeu en établissant de manière relativement précise le monde ou bien la région géographique de l'aventure. Il pourra pour cela lire attentivement les informations données dans le livre de jeu ainsi que dans les suppléments. Mais il est invité à inventer lui-même des détails d'ordre géographique, sociologique, ethnologique, religieux, légendaire qui viendront enrichir ses descriptions. Ce petit travail d'ingénieur de monde ou bien de romancier est l'un des plaisirs les plus importants du jeu de rôles.

Dans «Guildes», le Meneur de jeu est appelé Mj. Il entraîne les Pj dans des terres inconnues. Il devra garder en tête que les personnages abordent des territoires magiques, souvent dangereux répondant à des règles inconnues d'eux où le mystère et le fantastique sont toujours présents. Les descriptions devront être grandioses, les découvertes incroyables, les quêtes et les guerres épiques, les rencontres intrigantes et dépaysantes. L'étonnement, la surprise, la témérité, l'entrain sont des ambiances importantes de «Guildes».

Le Meneur est tous les figurants à la fois

En effet, le Meneur doit jouer les rôles de tous les protagonistes de l'histoire que rencontrent les personnages au cours de leurs pérégrinations. Ainsi, il devra incarner l'aubergiste proposant ses chambres, l'espion proposant un rendez-vous, le roi d'un royaume disparu recrutant les personnages, une princesse perdue, le scout d'une race inconnue. Ainsi au cours de la partie, le Meneur doit changer de personnages souvent et inventer à chaque fois les dialogues de ces personnages. Il peut ainsi prendre des attitudes, des accents qui permettront à chaque joueur de penser qu'il est en face de ce personnage secondaire de l'histoire.

Dans «Guildes» ces personnages sont appelés des Personnages-non-joueurs (Pnj).

• Les Aventures

Là encore, le jeu de rôles se démarque du cinéma ou bien de la bande dessinée. En effet, les décisions des personnages ne sont pas connues à l'avance par le Meneur car les joueurs pourront à tout moment changer d'idée et donc changer le cours de l'histoire prévue par le Mj.

• La durée de jeu

Il est nécessaire de distinguer 2 types de durée, la durée de la partie proprement dite et la durée des aventures vécues par les personnages.

Une partie autour de la table dure en général 3 à 5 heures. Mais tant que l'aventure n'est pas terminée d'une manière ou d'une autre, la partie est reprise un autre jour jusqu'à la résolution de l'histoire. Ainsi, une partie peut durer plus de 20 heures étalées sur 3 ou 4 sections de jeu à plusieurs jours d'intervalle. De plus, le Meneur et les joueurs peuvent décider de faire

ce que l'on appelle une campagne. Dans ce cas, il n'y a pas d'arrêt entre les aventures des personnages, et les joueurs peuvent jouer de nombreuses parties liées les unes aux autres et ceci pendant plusieurs mois. La comparaison la plus proche pourrait être les parties d'échec par correspondance.

Le temps vécu par les personnages, lui, peut être extrêmement variable comme tout temps narratif. Des ellipses peuvent être effectuées comme «plusieurs mois s'écoulèrent avant que vous ne repreniez contacts les uns avec les autres». Ou bien, les joueurs peuvent compter les secondes en particulier durant les scènes d'actions. Ainsi il peut arriver que durant une partie dont la durée est de quatre heures, les joueurs aient joué une aventure de 6 mois dans l'univers de jeu. A l'inverse, ils peuvent avoir fait évolués en temps réel leur personnage.

Cette notion de temps est importante car elle peut être utilisée comme une respiration, ou bien un moyen d'augmenter le suspense.

• La partie

D'une manière générale, le Meneur de jeu conduit la partie de jeu un peu comme un monsieur loyal s'occupe de la bonne marche d'un spectacle de cirque. Il s'occupe de faire créer les personnages avec chacun des joueurs. Ceci peut se faire en même temps durant une sorte de prélude au jeu ou bien de manière individuelle avant de commencer vraiment la partie. Il doit avoir préparé un scénario qu'il fera vivre à ses joueurs et bien sûr maîtriser correctement l'ensemble des règles du jeu ainsi que le monde dans lequel il se déroule.

Un rendez-vous est alors pris et tous les joueurs se retrouvent dans une pièce permettant d'accueillir tout le monde. Traditionnellement, le Mj se met en bout de table et utilise un paravent de papier, ou bien un écran qu'il place devant lui et ses notes. Les joueurs se mettent autour de la table et sortent leur fiche de personnage afin de se rappeler tout le temps les valeurs des personnages. Les dés sont posés sur la table. La partie peut commencer. Le Mj s'éclaircit la voix et d'une voix grave prononce les premières phrases de ce qui deviendra peut-être un souvenir inoubliable.

Extrait d'une partie de «Guildes»

Cyrille est le Mj de cette partie. Trois autres joueurs Stéphane, Nathalie et Franck jouent le rôle respectivement de Arzakh le guerrier Felsin, Zorinelle la magicienne Kheyza et Lituvien le peintre itinérant Venn'dys.

Après avoir établi avec les joueurs que leur personnage se retrouvaient ensemble dans la même guilde, Cyrille prend la parole, debout, les main posés sur la table, la tête dépassant de son écran de jeu, un regard sur ses notes et ses plans détaillant le scénario. Les autres joueurs sont aussi autour de la table, leur feuille de personnage devant eux, un crayon et une gomme à portée de main.

Cyrille :

«vous voilà dans l'auguste vaisseau Venn'dys, le vent claque dans les voiles, vous pouvez sentir l'odeur du sel et les embruns mouillent vos habits tous neufs. A l'horizon dans la direction australe, vous pouvez distinguer la masse impressionnante du Continent. Alors que vous êtes tous les trois accoudés au bastingage, bercés par le roulis du bateau, vous entendez arriver derrière vous Jarn de Far que vous reconnaissez à son pas boiteux...»

A ce moment Stéphane prend la parole et dit : «S'il nous adresse la parole, je ne me retourne pas et je crache avec dédain dans l'eau». En effet, depuis le début du voyage, Stéphane a décidé que son personnage ne supportait pas cet être malingre et servile, indigne d'un guerrier felsin. En s'exprimant ainsi, il continue à jouer le rôle de son personnage directement.

Nathalie rétorque :

«Zorinelle, quant elle se retourne et regarde franchement dans les yeux de Jarn, prête à réagir en cas de problème». Ici de manière indirecte, Nathalie informe le Mj sur les actions et les attentions de son personnage. A l'inverse de Stéphane, elle ne le joue pas directement. Elle pourra le faire lors de la conversation qui suit.

Cyrille reprend la parole et joue le rôle de Jarn :

«Alors mes petits Aventuriers, quand est-il de votre voyage ?» Cyrille rajoute à la manière d'une voix off : «vous pouvez voir qu'il se frotte les mains tandis qu'il vous parle et roule de gros yeux, son habit taché est tout troué et le sabre au coté rouillé. Puis Cyrille reprend le cour du monologue de Jarn : «Voilà, mes amis, j'ai une proposition à vous faire. Vous êtes jeunes, inexpérimentés. Je vous propose de vous présenter à Johyr le magnifique. Lui, il saura vous évaluer à votre juste valeur et vous pourrez en échange d'un petit travail recevoir une rémunération de 1000 guilders.



L'histoire de Cosme

Selon la datation guildienne, l'épopée des Aventuriers se déroulent quelques années après 200. Mais le monde de Cosme n'a pas 200 ans, il a connu une longue histoire, faite de mythes, de guerres et de cataclysmes commençant il y a plus de 4000 ans de cela.

Dans les grands livres des Kheyza, l'une des Maisons des Rivages, on peut trouver les fragments de l'histoire des Rivages. Chaque version porte un mythe, une histoire différente. Toutes rapportent comment les hommes des Rivages se dressèrent sur leurs jambes et bâtirent leurs civilisations, leurs Maisons afin de vivre mieux dans un monde dur et sans pitié.

Il y a de cela plus de 4000 ans, le monde de Cosme mourut. Tout un monde disparut dans un Cataclysme extraordinaire. Les étoiles s'éteignirent, les deux soleils se rapprochèrent et les Feux du ciel embrasèrent la voûte céleste pour toujours. Les terres s'envolèrent, les mers disparurent, le feu se transforma en eau, la terre en air. Les trois lunes ne furent plus jamais animées d'un mouvement régulier. La plupart des terres furent englouties et disparurent. Seules, comme les bris d'une fragile coquille, restèrent les îles des Rivages, minuscules cailloux posés sur une immense Mer Océane inhospitalière. De cette période, les hommes ne gardent que très peu de souvenirs, des vieilles ruines maudites, des légendes sur des dragons terrifiants, et l'Astramance. Les humains de cette époque sont réduits à l'état de demi-animaux, vivant dans des grottes, se chauffant à la seule lumière du feu, des histoires à dormir debout et à effrayer les enfants. L'Astramance, figure emblématique, personne magique et énigmatique, aux pouvoirs de divination très puissants semble être la seule survivante de ce qu'était Cosme avant le Cataclysme. Elle fut recueillie par l'un des peuples qui composaient l'humanité des origines et se réfugia en un sanctuaire sacré situé sur une petite île de ce qui deviendra la Mer des Augures. Petit à petit les humains sortirent de leur état de faiblesse pour de nouveau se dresser sur leurs jambes et regarder avec fierté les Feux-du-ciel. Le monde autour d'eux était comme neuf, les animaux couraient librement, le loom coulait en tout. Mais rapidement, ils s'aperçurent qu'ils devaient se partager des terres aux dimensions réduites, que le loom devenait de plus en plus rare. Les hommes alors se firent la guerre. De ces premières guerres meurtrières et sauvages, de ces temps héroïques et barbares, naquirent les Maisons, les grandes familles qui recueillirent en leur sein ceux qui se sentaient frères par le sang et par l'âme. Les terres furent partagées mais les Maisons continuèrent à s'affronter jusqu'à ce que l'une d'entre elles, les Gehemdals, grâce à leur maîtrise des forges des métaux l'emportât. Alors, les Rivages connurent l'établissement du premier Empire Métallique et par là même une paix relative. Des institutions furent créées, des hommes et des femmes purent échanger des savoirs et des biens. C'est aussi durant cette période que le pèlerinage devant l'Astramance fut institué. En effet, durant ces grandes guerres, quelques esprits plus évolués que d'autres prirent conscience que les oracles délivrés par l'Astramance se vérifiaient toujours. Alors, annuellement, chaque Maison décida d'envoyer un champion porteur d'une question pour l'Astramance. Celui-ci est alors choisi selon des critères à chaque fois changeants par l'Astramance et la question reçoit sa réponse sous la forme d'un augure.

Mille années après le Cataclysme, le premier Empire Métallique s'effondra sous les coups de boutoirs de la Maison Démonique, les Ashragors. En effet, ceux-ci ne supportèrent plus le joug gehemdal et se livrèrent à une guerre sombre et cruelle. Les Rivages s'embrasèrent alors pour plus de 1000 années de guerres larvées et ouvertes. Ce fut le temps des champions et des héros, des faits d'armes barbares, des serments et des traités de paix. Ces conflits incessants eurent pour principal effet de provoquer la diaspora de la Maison Kheyza car leur sages voulurent utiliser les puissances d'avant le Cataclysme pour faire taire ces affrontements. Depuis ce temps, les Kheyza sont condamnés à parcourir les Rivages sans jamais pouvoir se fixer sur une terre que se partagent les autres Maisons. Ces affrontements connurent une fin avec l'instauration d'un deuxième Empire Métallique qui cette fois-ci donna une grande représentation à toutes les

CHRONOLOGIE

-4200	**Le Cataclysme**
-4000	Les Temps héroïques
-3700	**Le premier Empire Métallique**
-3500	Fin du premier empire, début des Guerres éternelles
-2500	**Fin des guerres éternelles, début du deuxième Empire Métallique**
-2100	Chute du deuxième empire
-600	**Établissement des Rivages, tels que les personnages les connaissent**
-500	Le Déclin (ou la Stagnation)
-5	**La célèbre prophétie sibylline des Felsins**
0	L'arrivée du Continent marqué par le grand Raz-de-marée
1	**Premières ambassades des Maisons**
5	La formation des premières Guildes
7	**La prophétie des origines par l'Astramance**
10	Mise en place du sénat de la Constellation
11	**Création du Guilder et du Guilder Constellé**
50	La révolution du Loom (le Continent contient des quantités fabuleuses de loom)
100	**Le guildien devient une langue commune aux Rivages**
150	Établissement de Port-Franc
207	**Aujourd'hui, l'exploration est permanente**

Maisons. De nouveau l'équilibre se fit et les Rivages connurent une grande période de paix. Mais, devant l'étroitesse des terres, le déclin progressif du loom, le deuxième empire fut lui aussi victime d'une longue dégradation. Mais cette chute fut progressive et peu violente, une déliquescence des institutions impériales, le recul de l'État, le retrait des sujets et des Maisons de la gestion de tous les jours. Plus de 3000 années après le Cataclysme, le deuxième Empire s'effondra de lui-même, tel une fleur séchée. Alors les Rivages plongèrent dans une lente décadence et dans une douce inertie. Les six Maisons se donnèrent statut d'État mais afin d'éviter les errances du passé, les Kheyza réussirent à imposer une abolition des frontières. En -600, les Rivages arrivèrent au niveau politique qu'ils connaissent actuellement. Les historiens actuels Kheyza font partir la période appelée la Stagnation à partir de -500 ans. Durant cette période, les natifs continuèrent à vivre sans progresser, sans innover, s'enfermant petit à petit dans un lent déclin. Seuls les Venn'dys, en bannissant la magie et les Arts étranges optèrent pour le développement technique. Les oracles de l'Astramance continuaient à tomber imperturbablement sans passionner quiconque, comme dans les temps héroïques. Pourtant le Destin se réveilla et de la manière la plus frappante qui soit. Le Continent apparut aux confins de la Mer Océane dans les régions australes jusqu'alors inconnues des marins, transformant à tout jamais les Rivages. Alors, les natifs devinrent des Aventuriers au cœur intrépide.





CONSEILS DE JEU

L'UNIVERS DE GUILDES

Le Continent est un monde en soi, avec ses lois, ses mythologies et ses secrets. Il constitue à la fois une terre d'exploration pour les Aventuriers et aussi pour le Mj. En effet celui-ci est invité à y apposer sa patte, sa marque. Il peut (il doit) développer le Continent, y placer son imaginaire, ses inventions. Le Continent est suffisamment grand et important pour que chaque Mj puisse construire un univers d'heroïc-fantasy. Vous pouvez ainsi intégrer vos goûts et vos thèmes préférés sans pour autant nuire à la cohérence de l'ensemble si vous respectez les lois continentales. Les cinq civilisations permettent de former des peuples exotiques et en même temps référencés à ce que vous connaissez déjà.

Vous avez devant vous un univers très ouvert, structuré par des grandes lignes de force et des thèmes bien précis, vous donnant ainsi la possibilité d'Aventures passionnantes. Toutefois, la grande liberté de l'univers de Guildes peut gêner certains d'entre vous.

Si vous êtes débutant, nous vous conseillons d'aborder le Continent par le petit bout de la lorgnette. Ne soyez pas effraér par la taille presque infinie du Continent et concentrez-vous sur une partie de cette terre magique. Ainsi, il est préférable de choisir une contrée et d'y faire voyager dans un premier temps les Aventuriers. La contrée de Gillian, décrite dans le jeu de base vous permettra d'économiser votre travail et d'avoir une bonne base pour inventer vos scénarios. Dans cette optique, faites évoluer vos personnages pendant un bon moment dans cette contrée. L'endroit choisi peut être plus petit qu'une contrée. Cela peut être un royaume autochtone, un havre et une route par exemple. Vous pouvez alors plus facilement développer l'environnement de vos histoires dans une région plus petite. Ensuite, une fois que vous maîtrisez correctement cet environnement plus étroit, vous pouvez commencer à développer le reste du Continent, à vous aventurer (et donc à faire aventurer les Pj) dans des terres inconnues. Les éléments mis en place à la fois avant les parties et pendant les parties vous servent alors de base au reste de l'exploration du Continent. Là encore vous pouvez procéder par étapes. Vous choisissez en premier lieu une région non décrite, une petite terra incognita que vous faites découvrir à vos Aventuriers. Ce sera là le cadre de nombreuses aventures passionnantes. Puis, vous pourrez alors vous lancez dans une grande campagne de scénarios touchant à l'un des secrets (locus, mystères) du Continent. Les faire chercher le bord du monde, résoudre le mystère du loom invisible etc.

Si vous êtes un Mj confirmé, l'univers de Guildes offre une grande palette de possibilités de scénarios. Ainsi, en plus de la principale gamme liée à la découverte, l'exploration et l'aventure sur le Continent, vous pouvez aussi utiliser deux grands axes de scénarios.

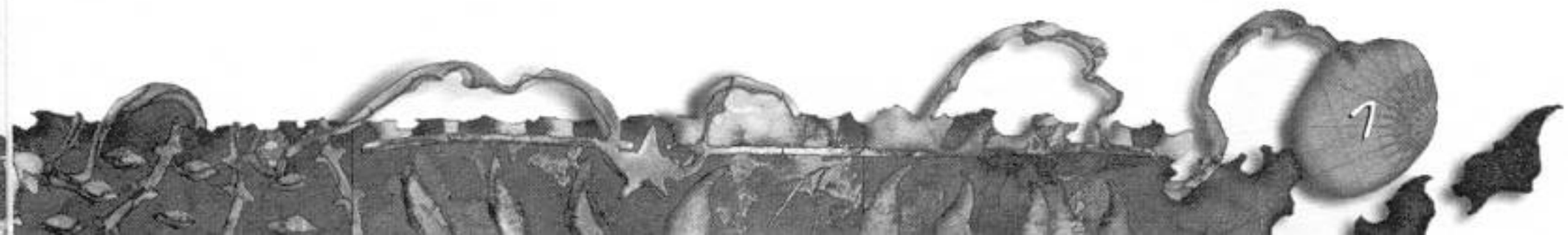
La lutte entre les guildes constitue un aspect intéressant du jeu. Vous pouvez ainsi obtenir des scénarios et des campagnes très diplomatiques, politiques dans lesquelles les coups fourrés, les manigances sont importants. Vous pouvez vous approcher sans problème d'une ambiance proche de celle de Dune de Franck Herbert. Une partie de l'univers a été pensé en référence à ce grand œuvre de la science-fiction.

Le retour sur les Rivages est aussi un vecteur important de jeu et de scénarios. Venant rythmer agréablement vos parties, vous pouvez alterner des scénarios se déroulant sur le Continent et des histoires se passant sur les Rivages. Les Rivages constituent un monde en soi que tout Mj expérimenté peut utiliser pour développer ses propres aventures. A la manière de Runequest ou bien de Jorune, vous pouvez faire éprouver à vos joueurs les différences culturelles, jouer avec elles. Vous pouvez aussi développer des intrigues familiales et entre Maisons. Vous pouvez aussi vous interroger sur l'impact du Continent sur les Rivages lorsque les Pj reviennent.

LA CONSTITUTION DU GROUPE DES AVENTURIERS

Dans Guildes, la constitution d'un groupe est très facile. En effet, l'ensemble des personnages appartiennent à la même guilde, il est aisé de les faire aller dans le même sens et avec des buts généraux communs. Vous pouvez aussi attacher plus d'importance à la réunion des Pj en groupe, en faisant ressortir les différences de chapitre, les emplois secrets, l'espionnage entre guildes.

Il est aussi tout à fait possible d'envisager un groupe de personnages composé d'Aventuriers appartenant à des guildes différentes. Les raisons peuvent en être multiples. Un partenariat entre plusieurs guildes, une alliance de longue date, un



intérêt commun, des guildes employées comme des mercenaires pour des compétences et des savoirs spécifiques.

Enfin, la notion de guildes permet d'utiliser une figure récurrente des aventures de jeu de rôle, le «patron». C'est une sorte d'employeur, plus ou moins mentor qui confie au groupe de Pj des missions dont souvent ils ne connaissent pas les tenants et les aboutissants. Libre à vous de détailler ou non cette figure, mais elle permet de renforcer souvent la cohésion du groupe, lui donnant un seul référent, une solution de rechange, un bouc émissaire. De plus, ces employeurs font souvent des traîtres idéaux !

Les guildes

Sans oublier que ce jeu est avant tout un jeu d'aventures et d'exploration dans un monde d'heroïc-fantasy, les guildes peuvent de formidables sources de scénarios aux intrigues très sophistiquées permettant ainsi de faire un jeu d'enquête et d'ambiance. Ces types d'histoires permettent ainsi de varier grandement avec des scénarios plus roboratifs mais plus classiques d'aventures et de découvertes. Vous pouvez ainsi imaginer les intrigues que peuvent développer plusieurs guildes pour essayer de prendre une route particulièrement fructueuse, les guerres d'assassins, les espions mis en place (vous permettant ainsi de faire des scénarios à la «James Bond» ou bien comme Le Carré), des duels de loom. Vous pouvez mettre aussi en scène les solides luttes politiques opposant les guildes à la fois sur le Continent et sur les Rivages. Des campagnes d'affichage, des pots-de-vin, des luttes et des trafics d'influence fournissent un excellent carburant à l'Aventure. Vous pouvez aussi utiliser la possibilité de confronter les Pj à une guilde «arch-ennemie», mauvaise de base, utilisant des méthodes mafieuses, une sorte de triade, une scabare déguisée.

La structure interne d'une guilde est aussi un bon moyen de trouver des bases de scénario. Les luttes internes, les rivalités entre services, les vengeances, la jalousie ou bien une compétition entre deux maîtres de chapitres différents sont autant d'éléments pouvant faire vivre des heures d'Aventures à vos personnages.

En dehors des guildes

Si le système des guildes vous paraît par trop contraignant ou ne convient pas à vos joueurs, il est tout à fait possible de faire évoluer les personnages en marge des guildes. Plusieurs possibilités existent. Soit les Pj décident de faire la traversée en tant que guildiens puis, arrivés sur le Continent quittent leurs guildes. Soit, ils voyagent par leur propre moyen ou plus moins clandestinement et arrivent alors sur le Continent. Cela peut même vous procurer une base d'histoire passionnante. Dans ce cas, les Aventuriers auront plus de mal à survivre dans l'environnement continental. Ils ne pourront pas profiter de l'aide et du support guildien. Il pourra arriver qu'ils se mettent plus facilement hors-la-loi par rapport aux guildes (en particulier pour tout ce qui est échange commercial et utilisation des guilders). Mais le plus gros désavantage reste l'impossibilité de pouvoir utiliser les sorts de loom puisque dans ce cas, les Aventuriers n'ont pas (ou plus) de guilders constellés. Ce type de groupe peut facilement devenir un membre de la Scabare. Marginaux, pirates, contrebandiers, explorateurs et marchands indépendants, libres de tout engagement, ils essayeront de se faire leur place aux soleils de Cosme en luttant souvent contre les guildes.

GLOSSAIRE

• ACADÉMIE : université où les Aventuriers font leur apprentissage avant de rentrer dans une guilde et de partir vers le Continent.

• ASTRAMANCE : femme immortelle d'origine inconnue vivant sur une île des Rivages et prononçant des augures.

• ARCHÉTYPE : profession de natif que l'Aventurier a exercée avant de rentrer à l'Académie.

• ART ÉTRANGE : discipline magique des Maisons des Rivages. Il en existe six. Ses praticiens se nomment les magiciens. Les plus grands d'entre eux sont les Maîtres Étranges.

• ATTRIBUTS : qualités de l'Aventurier calculées à partir de ses Caractéristiques : Art Guerrier, Art Étrange, Art Guildien.

• AUTOCHTONE : habitant du Continent. S'oppose à natif, habitant des Rivages.

• AVENTURIER : personnage du joueur, membre d'une guilde.

• CARACTÉRISTIQUES : qualités innées de l'Aventurier.

• CHAPITRES : les quatre départements d'activité d'une guilde, Savoir, Loom, Guerre, Politique.

• CHARGE : quantité de loom contenu dans un objet sur le Continent, et pouvant être absorbée dans le guilder constellé d'un magicien.

• CIVILISATIONS : humains autochtones établis sur le Continent. Elles comprennent cinq types, Drak, Lore, Urbis, Arkhè et Wish, qui se répartissent en peuples.

• COMPÉTENCES : connaissances et savoir-faire de l'Aventurier dans les domaines professionnels.

• CONSTELLATION : instance dirigeante des guildes. Elle comprend un sénat qui rassemble les Maîtres de guilde les plus éminents.

• CONTINENT : terre gigantesque et inconnue apparue il y a deux cents ans au sud des Rivages.

• COSME : le monde de GUILDES dans sa totalité, comprenant les Rivages, le Continent, les Feux-du-ciel, les trois lunes, les sept mers...

• DESTIN : points que l'Aventurier peut employer pour bénéficier d'avantages lors de la création de personnage, ou bien garder pour bénéficier d'avantages en cours de jeu.

• DIFFICULTÉ : référence pour juger de la faisabilité d'une action et de la qualité de sa réussite. On emploie indistinctement «degré» ou «niveau» de difficulté.

• ÉCRIN : région entourée de barrières naturelles et habitée par un peuple autochtone. On parle aussi de territoire.

• FOCUS : support matériel sur lequel on a retranscrit un sort.

• GRAND MÉTIER : corps de métier rassemblant diverses professions.

• GUILDE : compagnie d'Aventurier partant à la découverte du Continent pour y tracer et explorer des Routes. Les Aventuriers sont les employés d'une guilde jusqu'à en créer une ou en devenir le Maître.

• GUILDER : monnaie des Rivages. On parle en général du guilder d'Écume, mais il existe aussi le guilder de corail ou Corail, et le guilder de sable ou Sable.

• GUILDER CONSTELLÉ : guilder que l'Aventurier se voit remettre quand il devient apprenti des guildes, à sa sortie de l'Académie. Il est unique pour chaque individu. La matière dont il est fait, l'Écume du Continent, permet de récolter le loom et de le dépenser dans les sorts. Il contient donc une charge de chaque loom de couleur. Seuls les Aventuriers portent le guilder constellé.

• LOOM : substance permettant de pratiquer la magie, comme énergie consommée par le lancer des sortilèges et comme contenant d'informations. Il existe sous une forme spirituelle, l'étincelle de loom, chez les natifs des Rivages, et sous forme matérielle, sur le Continent, imprégnant des choses, animaux, végétaux, minéraux, objet etc. Sous sa forme pure, le loom ressemble à du cristal de couleur.

• MACHINATIONS : techniques secrètes d'influence, de manipulation et de communication développées par les guildes.

• MAGIE : effets liés à la présence ou à l'emploi du loom : actions, objets, créatures etc. Elle englobe les Arts Étranges, les six disciplines magiques des Rivages, ainsi que toutes les choses loomiques présentes sur le Continent, et enfin les disciplines magiques des autochtones.

• MAISON : peuple des Rivages. Il en existe six : Ulmeq, Gehemdal, Venn'dys, Ashragor, Kheyza, Felsin.

• NATIF : habitant d'une Maison des Rivages.

• PHYLUMS : ensemble de sortilèges qui peuvent être combinés entre eux pour former un sortilège extrêmement puissant. Ces sortilèges sont à découvrir dans les fragments de loom du Continent. Il y a un phylum différent par voie de chaque Art Étrange.

• RIVAGES : territoires du Nord de Cosme où se trouvent les Maisons dont les Aventuriers sont originaires.

• SAISON : sur les Rivages, il y a deux saisons, la Bise, qui est froide, et l'Ardence, qui est chaude. Sur le Continent, il y a cinq saisons : le Printemps, l'Été, l'Automne, l'Hiver et le Temps sacré. C'est à la fois un climat et une influence magique.

• SORTILÈGES : effets réalisés par l'usage des Arts Étranges. Les tours sont les plus simples, tandis que les sorts nécessitent la dépense de loom et sont plus puissants. Un sortilège doit être appris auprès d'un Maître Étrange ou lu dans le loom du Continent.

• SYNDICS : modes de gestion de la guilde, direction administrative et exécutive.

• TEST : jet de dé. Test et jet sont indifféremment utilisés, et emploient généralement la formule : Caractéristique + compétence + 2D6.

• TRANSIENT : créatures humanoïdes que l'on rencontre sur le Continent. A ne pas confondre avec les peuples autochtones, qui sont humains. Les transients se répartissent en races.

TABLE DE MATIÈRE

DOSSIER LES RIVAGES

LIVRET 1 L'AVENTURIER

Créer un aventurier : p.2

1ère étape L'esquisse : p.2
- Les rivages : p.2
- La Maison d'origine : p.3
- Le sexe de votre personne : p.10
- Les traits physiques : p.10

2ème étape Le dessin : p.10
- Les Caractéristiques : p.10
- Les Arts : p.11
- Les Attributs : p.12
- Les Looms : p.12
- Les Professions : p.13

Les tables du destin : p.26

Arzakh, un exemple de création d'aventurier : p.28

LIVRET 2 LES MAISONS

La maison Ulmeq : p.2
- Mon passé : p.7

La maison Gehemdal : p.8
- Mon passé : p.13

La maison Venn'dys : p.14
- Mon passé : p.20

La maison Ashragor : p.21
- Mon passé : p.26

La maison Kheyza : p.27
- Mon passé p.33

La maison Felsin : p.34
- Mon passé : p.40

LIVRET 3 LES GUILDES

L'histoire des Guildes : p.2

Les institutions guildiennes : p.3

La Guildes des aventuriers : p.7
- Les Syndics : p.8
- Les Chapitres : p.11
- Les attributs : p.12
- Les acquis : p.13
- Le nom et l'étendard : p.14
- Le contrat : p.14
- Contacts dans la Guilde : p.15

Parmis la constellation : p.16

Pécule et Équipement : p.18

Le premier voyage : p.18

LIVRE 2 L'AVENTURE

LES ACTIONS : p.1

Résoudre une action : p.2
- Difficulté d'une action : p.2
- Situation de l'action : p.4
- Le jet d'action : p.4

Les compétences : p.7

LES DANGERS : p.19

Le combat : p.20
- La passe d'arme : p.20
- Le Sheï : p.22
- Les cas particuliers : p.24
- Les armes : p.26

Autres formes de dommages : P.28

La santé : p.34
- Guérison naturelle : p.36
- Guérisons médicales : p.36
- Récupération de la fatigue : p.38

LE VOYAGE : p.39

Définition d'une caravane : p.40

La création d'une caravane : p.41

En route : P.44
- L'environnement : p.45
- Les aléas : p.45
- Le déplacement : p.48
- La halte : p.49

LE NÉGOCE : p.52

L'objet du négoce : p.53
Le déroulement du négoce : p.53
Le cérémonial : p.54
Les tables de biens : p.55

LA MAGIE : p.56

Le loom : p.57
Les arts étranges : p.62
Les sortilèges : p.63

LE DESTIN : p.75

LA VIE DE LA GUILDE : p.78

La carrière de l'aventurier : p.79
Les rapports avec Guilde : p.79
Au sein de la Guilde : p.81

LIVRE 3 LE CONTINENT

1ère partie L'encyclopédie continentale : p.1

LES LOIS : p.2
- Les abords : p.3
- Le décor : p.3
- Les cinq lois continentales : p.4

LES CIVILISATIONS : p.7

Les Drak : p.9
- Table des peuples Drak : p.11
- Les Tangiens : p.12
- Les Seigneurs de Roc : p.13

Les Lore : p.14
- Table des peuples Lore : p.16
- Les Skaliandes : p.17
- Les maisons de Lonedal : p.17

Les Arkhè : p.19
- Tables des peuples Arkhè : p.21
- Les Phonicéens : p.22
- Les Circulaires : p.22

Les Urbis : p.24
- Table des peuples Urbis : p.26
- Jaad : p.27
- Gabrill la pontée : p.27

Les Wish : p.29
- Table des peuples Wish : p.31
- Le royaume éthéré : p.32
- La marche des Sandyns : p.32

LES TRANSIENTS : p.35

Transients du désert : p.36
Transients des eaux : p.37
Transients des forêts : p.38
Transients des marais : p.38
Transients des désolations : p.39
Transients des montagnes : p.40
Transients des ruines : p.41
Transients des jungles : p.42

L'ATLAS CONTINENTAL : p.44

LES SAISONS : p.48

Définition : p.49
Le printemps : p.51
L'été : p.53
L'automne : p.55
L'hiver : p.57
Le temps sacré : p.59

LES SECRETS : p.61

L'Astramance : p.64
Les locus : p.65

2ème partie Carnet de route : p.70

LA CONTRÉE DE GILLIAN : p.71

Historique : p.72
Les saisons : p.72
Les Autochtones : p.72
L'implantation des rivages : p.76

PORT MAC KEAR : p.79

SCÉNARIOS : p.84

Le réveil : p.84
La nef d'hiver : p.100
Le géant d'Aquame : p.106

CRÉDITS :

Équipage

CAPITAINES-MONDE :

Stéphane Marsan et Cyrille Daujean

INGÉNIEUR-RÈGLES :

Cyrille Daujean

ARCHITECTE-CONCEPTEUR INTÉRIEUR :

Franck Achard

CHARPENTIERS-MAQUETTISTES :

Franck Achard, Fabrice Lamidey

CHARPENTIER-CONCEPTEUR DE LA BOÎTE :

Cyrille Daujean

CHARPENTIER-IMAGIER :

Fabrice Borio

MARINS-RÉDACTEURS :

Stéphane Marsan, Stéphane Adamiak, Nicolas Bourrié, Mathieu Gaborit, Frédéric Weil

EXPLORATEURS-SCÉNARISTES :

Mathieu Gaborit, Frédéric Ménage

VOILIER CARTOGRAPHE

Couverture de la boîte, couverture du livre «L'Aventure» et carte de la Contrée :
Didier Graffet

VOILIER DESSINATEUR

Couverture du livre «Le Continent» :
Jean-Louis Mourier

CORDIERS-DESSINS INTÉRIEURS :

Lionel Barras, Julien Delval, Didier Graffet, Jean-Paul Krassinsky,
Jean-Dominique Lavoix-Carli, Jean-Louis Mourier, Eric Puech

Équipage au port

REMERCIEMENTS AUX PASSAGERS :

Philippe Chartier, Nathalie Rive

REMERCIEMENTS SECOND NAVIRE :

Grégory Benassar, Fabrice Diez, Marc Hernandez, Samuel Jacques, Alexandre Buchel

REMERCIEMENTS AUX AUTRES NEFS :

Stéphane Bura dit «le Grand Astromone»
Mathias Twardowsky et l'équipage du «Temple du soleil»
Sophie Lotte, lutin au bois dormant
Lobo, porté disparu en mission au Chiapas

À Robert Louis Stevenson
Jack Vance
Jonathan Tweet

TABLE de REUSSITE

DÉFENSEUR / PASSIF (POTENTIEL) • CARACTÉRISTIQUE + COMPÉTENCE +2D6

ATTAQUANT / ACTIF • CARACTÉRISTIQUE + COMPÉTENCE +2D6

ACTION		0-	1/7	8/9	10/11	12/13	14/15	16/17	18/24	25/30	31+
0-	ROUTINE	Échec Critique	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Spéciale	Réussite Critique	Réussite Critique	Réussite Critique	Réussite Critique
1/7	TRES FACILE	Échec Critique	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique	Réussite Critique	Réussite Critique	Réussite Critique
8/9	FACILE	Échec Critique	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique	Réussite Critique	Réussite Critique
10/11	NORMALE	Échec Critique	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique	Réussite Critique
12/13	DIFFICILE	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique
14/15	TRES DIFFICILE	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique
16/17	EXTREME	Échec Critique	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique
18/24	PURE FOLIE	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Critique
25/30	ABSURDE	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Critique
31+	IMPOSSIBLE	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Critique

Guildes
la quête des origines

NOM du personnage .....

Nom du joueur : ..... Profession : .....

PHYSIQUE

MENTAL

Destin

Agile			Charmeur
Fort			Rusé
Observateur			Savant
Résistant			Talentueux

ARTS

Art Guerrier		Phy. ..... Phy. ..... Men. .....
Art Étrange		Men. ..... Men. ..... Phy. .....
Art Guildien		Men. ..... Phy. .....

Loom	Vert	Rouge	Jaune	Noir	Violet	invisible

ASPECTS

Maison : .....

Sexe : ..... Âge : .....

Traits Physiques : .....

.....

Guilde : .....

Rang : .....

SANTÉ

Armure : ..... Fatigue : .....

Normal ..... /Blessé ..... /Coma .....
(Difficile) (Très Difficile)

Vie : .....

Sheï utilisé : ..... Sorts Lancés : .....

COMPÉTENCES

ARTISANS (-2)

Charpenterie .....
Forgeage .....
Joaillerie .....
Maçonnerie .....
Patois (le Faber) .....
Poterie .....
Pyrotechniques .....
Serrureries .....
Tannerie .....
Tissage .....
Verrerie .....

BATELEURS (-2)

Acrobaties .....
Arts picturaux .....
Chant .....
Comédie .....
Contes .....
Danse .....
Jongleries .....
Musique .....
Patois (le Batelage) .....

COMMUNS (0)

Bricolage .....
Courir .....
Cuisine .....
Grimper .....
Lancer .....
Patois (le Guildien) .....
Premiers soins .....
Sagesse populaire .....

EXPLORATEURS (-2)

Chercher .....
Chevaucher .....
Civilisations et races .....
• ....
• ....
• ....
Dressage .....
Langues .....
• ....
• ....
• ....
• ....
Orientation .....
Pister .....
Routes .....
• ....
• ....
• ....
• ....
Survie .....

GUERRIERS (-1)

Art martial .....
Bagarre .....
Bouclier .....
Commandement .....
Esquive .....
Patois (le Bataille) .....
Scruter .....
Vigilance .....
Compétences d'armes .....
• ....
• ....
• ....
• ....
• ....

LETTRÉS (-3)

Architecture .....
Biologie .....
Cartographie .....
Histoire et légendes .....
Ingénierie .....
Intendance .....
Lois .....
Patois (l'Alphabet) .....

MALANDRINS (-2)

Camouflage .....
Déguisement .....
Discrétion .....
Falsification .....
Filature .....
Passe-passe .....
Patois (l'Argot) .....
Pickpocket .....
Poisons .....

MARCHANDS (0)

Contacts .....
• ....
• ....
• ....
• ....
• ....
• ....
Diplomatie .....
Discours .....
Négoce .....
Patois (le Péregrin) .....
Prix .....

MARINS (-1)

Astronomie .....
Canotage .....
Équilibre .....
Météo .....
Nage .....
Navigation .....
Nœuds .....
Patois (le Cabestan) .....

SOIGNEURS (-2)

Chirurgie .....
Empathie .....
Herboristerie .....
Médecine .....
Patois (le Carabin) .....
Pharmacie .....

ARTS ÉTRANGES (-4)

Maîtrise .....
Pouvoir .....
Sens .....

TACTIQUES DE COMBAT

- Attaque normale : .....
- Botte : .....
- Force : .....
- Agilité : .....
- Double : .....
- 2 armes : .....
- Désarmer : .....
- Renverser : .....
- Parade : .....
- Esquive : .....

ÉQUIPEMENT

PASSÉ

SORTILÈGES

• NOM : ..... Niveau ☐
Art Étrange : ..... Voie : .....
Loom : ..... Vitesse : .....
Portée : ..... Durée : .....
Effet : .....

• NOM : ..... Niveau ☐
Art Étrange : ..... Voie : .....
Loom : ..... Vitesse : .....
Portée : ..... Durée : .....
Effet : .....

• NOM : ..... Niveau ☐
Art Étrange : ..... Voie : .....
Loom : ..... Vitesse : .....
Portée : ..... Durée : .....
Effet : .....

• NOM : ..... Niveau ☐
Art Étrange : ..... Voie : .....
Loom : ..... Vitesse : .....
Portée : ..... Durée : .....
Effet : .....

• NOM : ..... Niveau ☐
Art Étrange : ..... Voie : .....
Loom : ..... Vitesse : .....
Portée : ..... Durée : .....
Effet : .....

• NOM : ..... Niveau ☐
Art Étrange : ..... Voie : .....
Loom : ..... Vitesse : .....
Portée : ..... Durée : .....
Effet : .....

• NOM : ..... Niveau ☐
Art Étrange : ..... Voie : .....
Loom : ..... Vitesse : .....
Portée : ..... Durée : .....
Effet : .....

CARAVANE

MOYENS

- Effectif
- Mouvement
- Organisation
- Moral
- Mobilité

CHARGE

- Cargaison
- Vivres
- Marchandises
- Trésor

STATUTS

NOM de la Caravane : .....

Guilde : .....

Chef de Caravane : ..... Destination : .....

INVESTISSEMENTS

		équipement	Équipage		CONDUCTEURS Cadres		Professionnels		Experts	
Commerce	☐	○+ ○= ○-	Employés	☐	Intermédiaires	☐	Négociants	☐	Pontes	☐
Exploration	☐	○+ ○= ○-	Chasseurs	☐	Éclaireurs	☐	Explorateurs	☐	Découvreurs	☐
Guerre	☐	○+ ○= ○-	Soldats	☐	Sergents	☐	Enseignes	☐	Officiers	☐
Intendance	☐	○+ ○= ○-	Manœuvres	☐	Charretiers	☐	Intendants	☐	Caravaniers	☐

TRANSPORT

.....

.....

.....

GUILDE

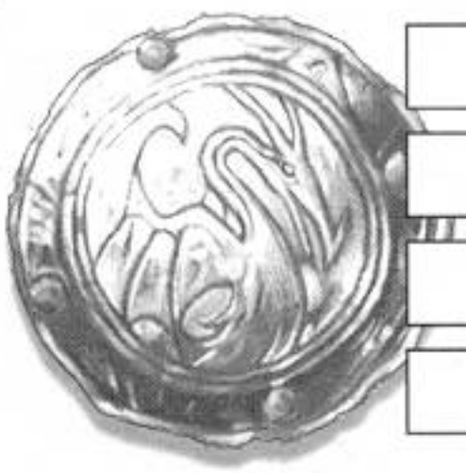
STATUTS

NOM de la guilde : .....

Siège : .....

Grand Maître : ..... Date de création : .....

SYNDICS



- ☐ CHARTE .....
- ☐ TROUPE .....
- ☐ ANCIENNETÉ .....
- ☐ COMPTES .....

BANNIÈRE

CHAPITRES & ACQUIS

TRÉSOR ☐ INFLUENCE ☐

LOOM ☐	GUERRE ☐	POLITIQUE ☐	SAVOIR ☐
Phylum :	Unité :	Route :	Archives : .....
Complétude ☐ Enseignement ☐ Accès ☐ Recherche ☐	Taille ☐ Expérience ☐ Discipline ☐ Équipement ☐	Rapport ☐ Implantation ☐ Contrôle ☐ Exploitation ☐	Étendue ☐ Richesse ☐ Qualification ☐ Accès ☐
Phylum :	Unité :	Route :	Archives : .....
Complétude ☐ Enseignement ☐ Accès ☐ Recherche ☐	Taille ☐ Expérience ☐ Discipline ☐ Équipement ☐	Rapport ☐ Implantation ☐ Contrôle ☐ Exploitation ☐	Étendue ☐ Richesse ☐ Qualification ☐ Accès ☐
Phylum :	Unité :	Route :	Archives : .....
Complétude ☐ Enseignement ☐ Accès ☐ Recherche ☐	Taille ☐ Expérience ☐ Discipline ☐ Équipement ☐	Rapport ☐ Implantation ☐ Contrôle ☐ Exploitation ☐	Étendue ☐ Richesse ☐ Qualification ☐ Accès ☐
Phylum :	Unité :	Route :	Archives : .....
Complétude ☐ Enseignement ☐ Accès ☐ Recherche ☐	Taille ☐ Expérience ☐ Discipline ☐ Équipement ☐	Rapport ☐ Implantation ☐ Contrôle ☐ Exploitation ☐	Étendue ☐ Richesse ☐ Qualification ☐ Accès ☐
Phylum :	Unité :	Route :	Archives : .....
Complétude ☐ Enseignement ☐ Accès ☐ Recherche ☐	Taille ☐ Expérience ☐ Discipline ☐ Équipement ☐	Rapport ☐ Implantation ☐ Contrôle ☐ Exploitation ☐	Étendue ☐ Richesse ☐ Qualification ☐ Accès ☐

les RAVAGES

Ile de Lys

BRIZIO

Wouivel

Granponton

Scyth

TOHOLL

Pelgro

Zar

Mer Noctante

Gopi

Kumar

Astienne

Ile de Myrle

FAYRIK

Twalika

Ile de l'Astramance

Mer des Augures

Mandril

Ile de Valine

Port-Franc

N

S

MER

er Brisane

Nyskwynt

KORLONN

Mer
Levante

Holdolm

Dolm

olfe de

pocampe

Obo

KASHMIN

Ile de Sasheï

Hadjik

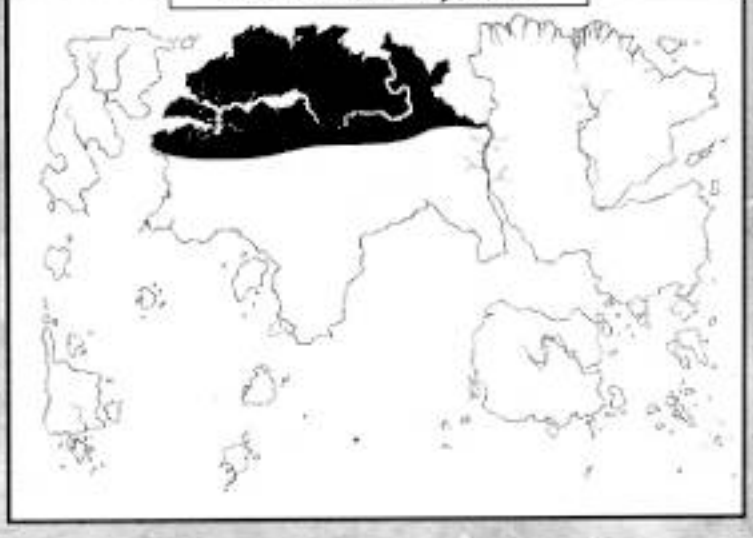
Les Sanctuaires

Mer
des Larmes

E.

OCÉANE

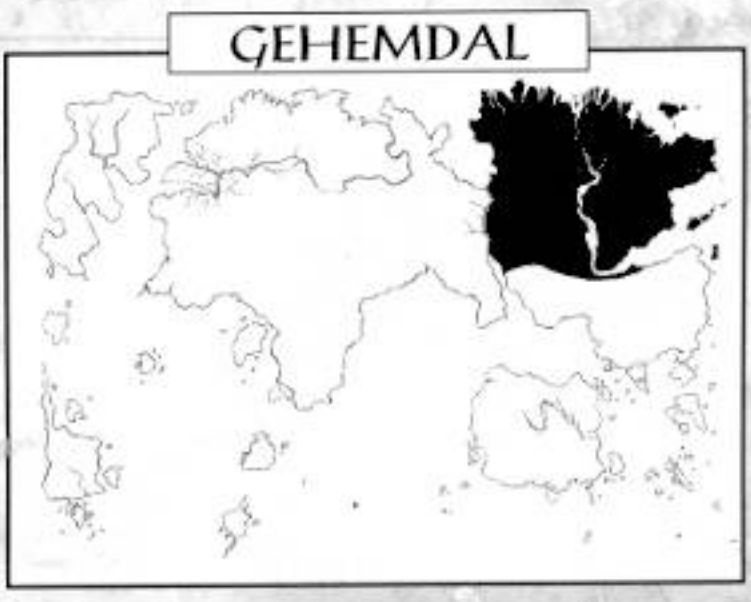
ASHRAGOR



FELSIN



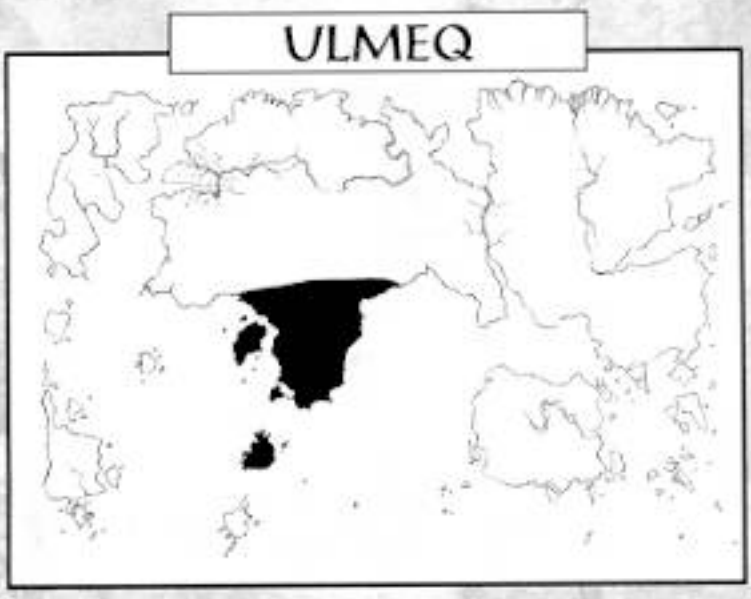
GEHEMDAL



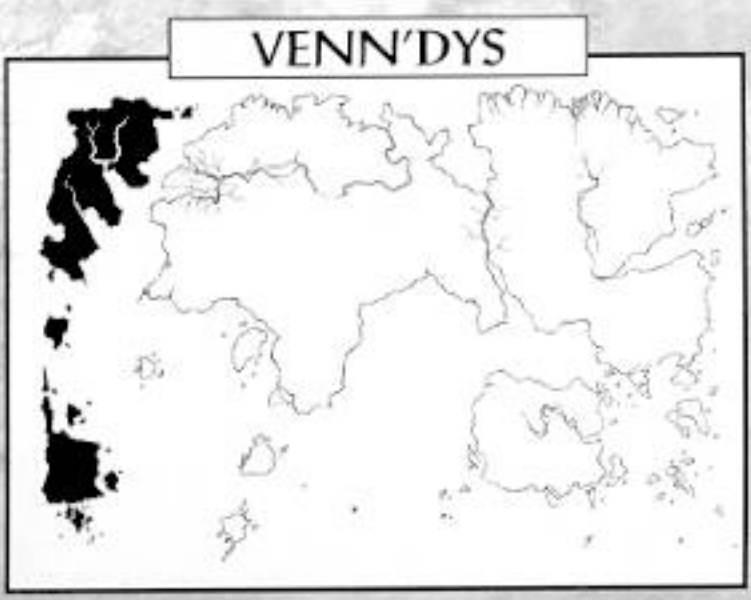
KHEYZA



ULMEQ



VENN'DYS



"Ce n'est pas l'appât du gain qui nous précipitait alors à la chasse au trésor, mais l'émoi de la quête, des grimoires déchiffrés dans des bouges douteux, les dangers affrontés - le pressentiment ou bien la nostalgie, d'une autre terre. Il fallait bien que quelque chose nous manque, ici-bas, pour que nous nous acharnions ainsi, oubliant toute vie ! Quelque chose dont nous garderions la mémoire, malgré les parents, les maîtres, les gardes-chiourme : une ferveur, une force, d'autres rivages."

Michel Le Bris,
lecture de Treasure Island



Les Rivages

Livret 1

l'Aventurier



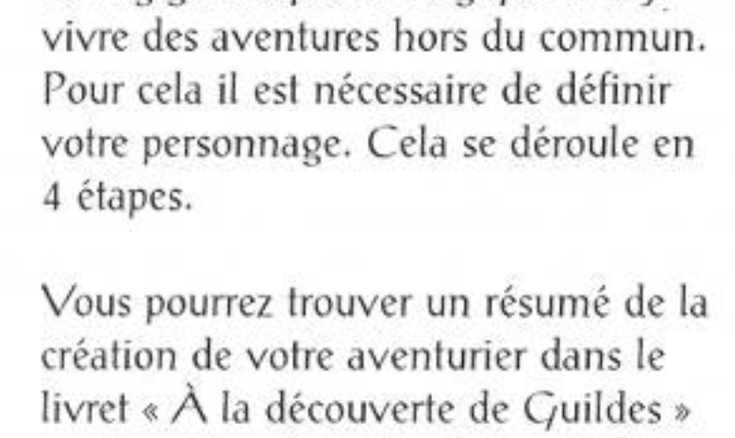
Ce livret vous propose de créer un Aventurier. C'est-à-dire d'imaginer un personnage qui sera votre ambassadeur dans. le monde de Cosme, qui en revêtira les atours et en connaîtra les usages. Un individu hors du commun, issu d'un monde qui l'a instruit des arts de la guerre et de la magie : les Rivages, et en partance pour un autre monde, chargé d'inconnu et de mystères : le Continent.
Un rêveur de gloire, de richesse, de connaissances étranges.
Soyez ce rêveur.

Pour rêver dans un jeu de simulation, il faut décrire le personnage à travers des qualités et des valeurs, des mots et des chiffres. Ces éléments ne sont que des moyens de préciser la façon dont vous imaginez votre personnage et dont vous voulez le faire vivre et évoluer dans ses pérégrinations. L'important est ce que vous avez en tête depuis le moment où vous avez regardé l'illustration de couverture, et où votre meneur de jeu vous a proposé de vous guider à travers les périls et les merveilles du Continent.

Ce livret, et les deux suivants de cette pochette vous permettront de définir le profil et le passé de votre Aventurier : sa naissance, ses origines, ses qualités, ses compétences...

Mais n'oubliez pas l'essentiel : l'appel du voyage ; le désir de découvrir des paysages, des créatures, des trésors ; la volonté de vaincre les obstacles et de partager des émotions ; le goût de jouer.

Dépêchez-vous, les guildes vous attendent.



En tant que joueur, vous allez incarner un personnage bien particulier. Il sera un Aventurier, c'est-à-dire quelqu'un qui est employé pour une guilde ou qui a créé sa propre guilde. Il aura pour destin d'explorer un continent gigantesque et magique et d'y vivre des aventures hors du commun. Pour cela il est nécessaire de définir votre personnage. Cela se déroule en 4 étapes.

Vous pourrez trouver un résumé de la création de votre aventurier dans le livret « À la découverte de Guildes » contenu dans la boîte de jeu. Cette création de personnage dure en moyenne un quart d'heure par personnage.

1re étape : l'esquisse
Après avoir lu les informations basiques sur l'origine géographique de votre personnage, vous choisissez sa Maison d'origine. Vous déterminez les traits physiques principaux de votre Aventurier ainsi que son sexe et un nom. Vous pouvez par oral déterminer les grandes lignes de votre personnage.

2e étape : le dessin
Vous tirez au sort ou vous choisissez les valeurs qui typeront les Caractéristiques et les Attributs de votre personnage. Puis vous trouvez sa profession et donc ses compétences que vous pourrez choisir parmi une liste de 122 professions prédéterminées. Vous avez l'option d'inventer vous-même une profession et de fixer la répartition des notes dans les compétences. C'est aussi à ce moment que vous pouvez décider de savoir pratiquer les Arts Étranges. Vous attribuez les modificateurs induits par votre Maison d'origine.
Enfin vous tirez au sort ou vous choisissez un nombre de points de Destin qui pourront affecter votre personnage.

Ces deux étapes s'effectuent avec le premier livret « L'Aventurier » du dossier « Les Rivages ».

3e étape : la mise en couleur
En lisant le deuxième livret « Les Maisons » du dossier « Les Rivages », vous examinez plus attentivement votre Maison d'origine et vous déterminez le passé de votre personnage. Ces informations et ces événements vous serviront à typer les réactions et le caractère de votre personnage. Enfin, si vous le souhaitez, votre Aventurier pourra apprendre les rudiments de l'Art Étrange de sa Maison.

4e étape : les finitions
En lisant le troisième livret « Les Guildes » du dossier « Les Rivages », vous abordez la partie la moins technique de la création de votre personnage. Vous déterminez la nature de votre guilde, votre équipement ainsi que votre premier Départ.



Votre personnage est issu d'un archipel d'îles, siège de Maisons au passé pluriséculaire. Cet archipel fait lui-même partie d'un monde appelé Cosme. Cet archipel nommé les Rivages est composé d'une île principale longue de plusieurs milliers de kilomètres. Cette île est le territoire de trois des six Maisons des Rivages : les Ashragors, les Gehemdals et les Ulmèques. Au nord, des vallées glacières, des fjords, des immenses forêts, ainsi que de hautes montagnes éternellement couvertes de neige forment un milieu inhospitalier et pourtant habité et maîtrisé par les hommes. À l'ouest de cette île, on peut voir un paysage de collines, de marécages et de prairies verdoyantes, souvent balayé par des pluies océanes, au climat clément. Au centre, c'est le Zar, une terre sauvage, vastes prairies herbeuses, toundra, landes, pampa et grandes collines aplanies par les éléments de la nature que peut rencontrer le voyageur intrépide à la recherche des wagons des Kheyza, grands nomades des Rivages et Maison à part entière.
Au sud, un climat particulièrement chaud permet l'épanouissement de la nature. En certains endroits, la chaleur et la brûlure des soleils devient trop fortes et des déserts prennent le pas sur ces régions clémentes de l'île. La partie occidentale de cette péninsule, le Bouclier, est habitée par les Ulmèques, autre Maison des Rivages.

Trois îles situées à l'ouest de cette terre composent le territoire des Venn'dys. Du Nord au Sud : Lys, Myrle et Valine. Perpétuellement baignées par le climat océanique qui règne dans cette partie du monde, les îles venn'dyses sont particulièrement fertiles et giboyeuses. Ses forêts et ses marais, ses combes et ses monts agrémentent à merveille un paysage où le vert domine largement. Beaucoup de cités venn'dyses sont construites sur pilotis, dans des deltas ou bien aux confluents de rivières et de fleuves et constituent de grandes villes lacustres.

Une île principale ainsi que plusieurs centaines de petites îles, situées au sud-est de la grande île, constituent le



domaine des Felsins : l'île de Sasheï. Sa montagne centrale, couronnée de neiges éternelles, son climat chaud et bienfaiteur, les senteurs des essences rares, des eaux poissonneuses assurent à ses habitants une joie de vivre ainsi qu'une harmonie sans pareilles.

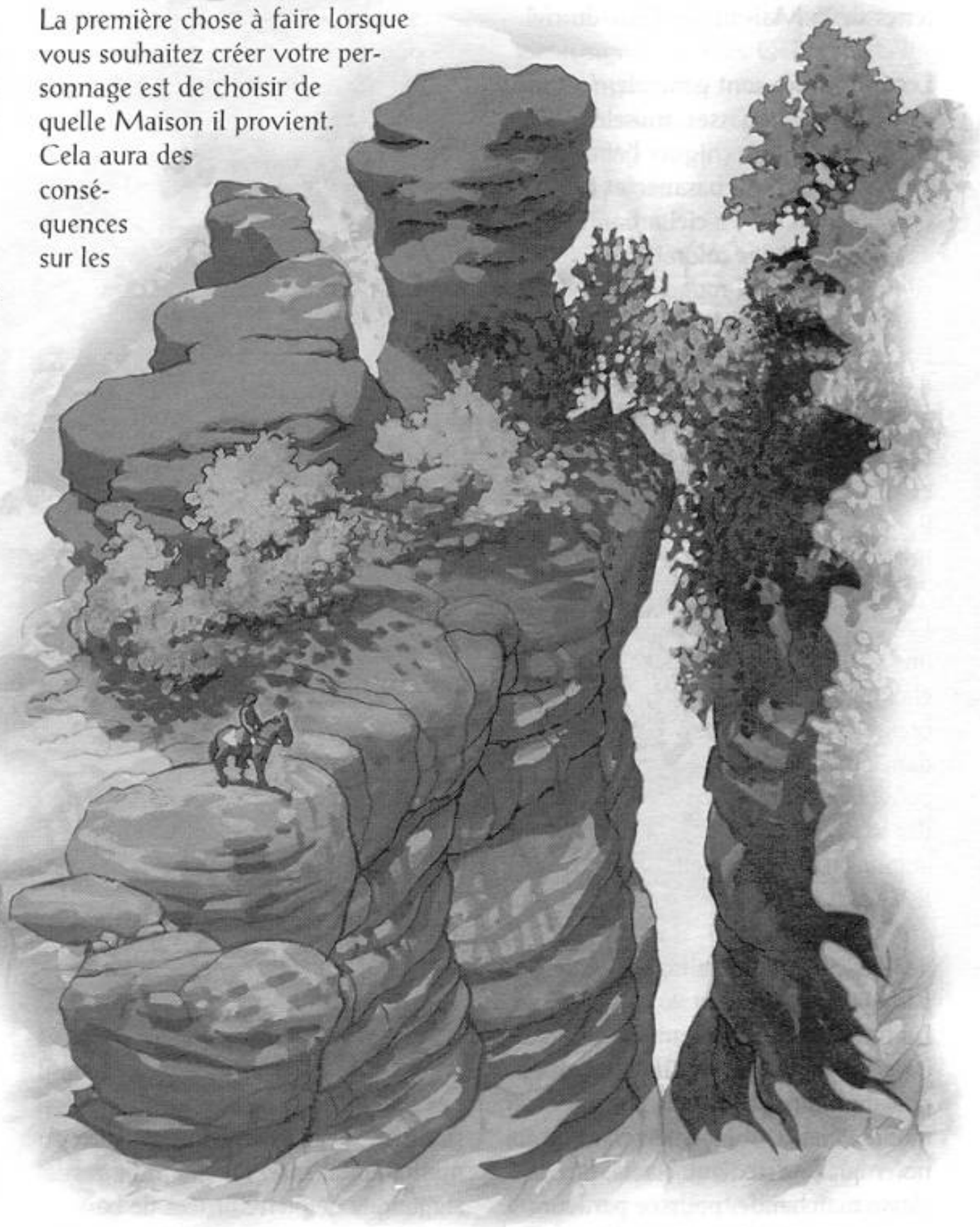
Sept mers baignent l'archipel, dont l'immense mer Océane qui au Sud se révéla être le réceptacle du mystérieux Continent.

Le jour, les Rivages sont baignés par la douce lumière et la solide chaleur des Feux-du-ciel. Ces lumières, alternant du jaune doré au vert pastel en passant par l'or, s'étendent dans le ciel comme une immense cape et se concentrent en deux globes lumineux, les deux soleils, qu'ils entourent de leurs écharpes brillantes. Les Feux-du-ciel disparaissent quand la nuit s'installe dans le ciel. À certaines périodes, l'aube et le crépuscule offrent au regard des enchantements féeriques. La nuit, apparaissent trois lunes de couleur or, argent et bronze, aux présences irrégulières, et de très nombreuses étoiles, virevoltantes et changeantes, aux cycles irréguliers. Cosme a deux saisons par an, de durée égale : une saison froide nommée la Bise et une saison chaude, l'Ardence.

Les habitants des Rivages se nomment entre eux les natifs. Ils appartiennent aussi bien culturellement que racialement à six Maisons bien différentes les unes des autres. Chacun des natifs est porteur de coutumes, de rites, d'une langue, de vêtements, d'objets précieux différents et variés et peut faire une magie appelée un Art Étrange différent par Maison. Pourtant, les natifs partagent souvent le sentiment d'appartenir à une identité forte : celle des Rivages. Et ceci s'est souvent accentué depuis la création des guildes et la découverte du Continent. Bien que chaque Maison possède sa propre langue, il existe une langue commune, mise au point par les premiers Aventuriers, fondateurs des guildes.
Ainsi, un Aventurier sera déterminé en partie par sa Maison d'origine et aussi par ce sentiment d'appartenance aux Rivages, vieilles terres assoupies où l'Histoire, les tragédies et les joies ont laissé de profondes marques.

La Maison d'origine de votre personnage

La première chose à faire lorsque vous souhaitez créer votre personnage est de choisir de quelle Maison il provient. Cela aura des conséquences sur les Attributs notés, sur le passé de votre personnage ainsi que sur votre manière de le jouer. Ce premier choix sera complété par le deuxième livret du dossier qui détaillera en profondeur chaque Maison. Les annotations qui suivent ne sont qu'une approche très rapide de chaque Maison vous permettant de faire votre choix. Elles sont tirées du carnet de voyage de Dûn le guide, explorateur kheyza célèbre pour ses guides pratiques de voyages.

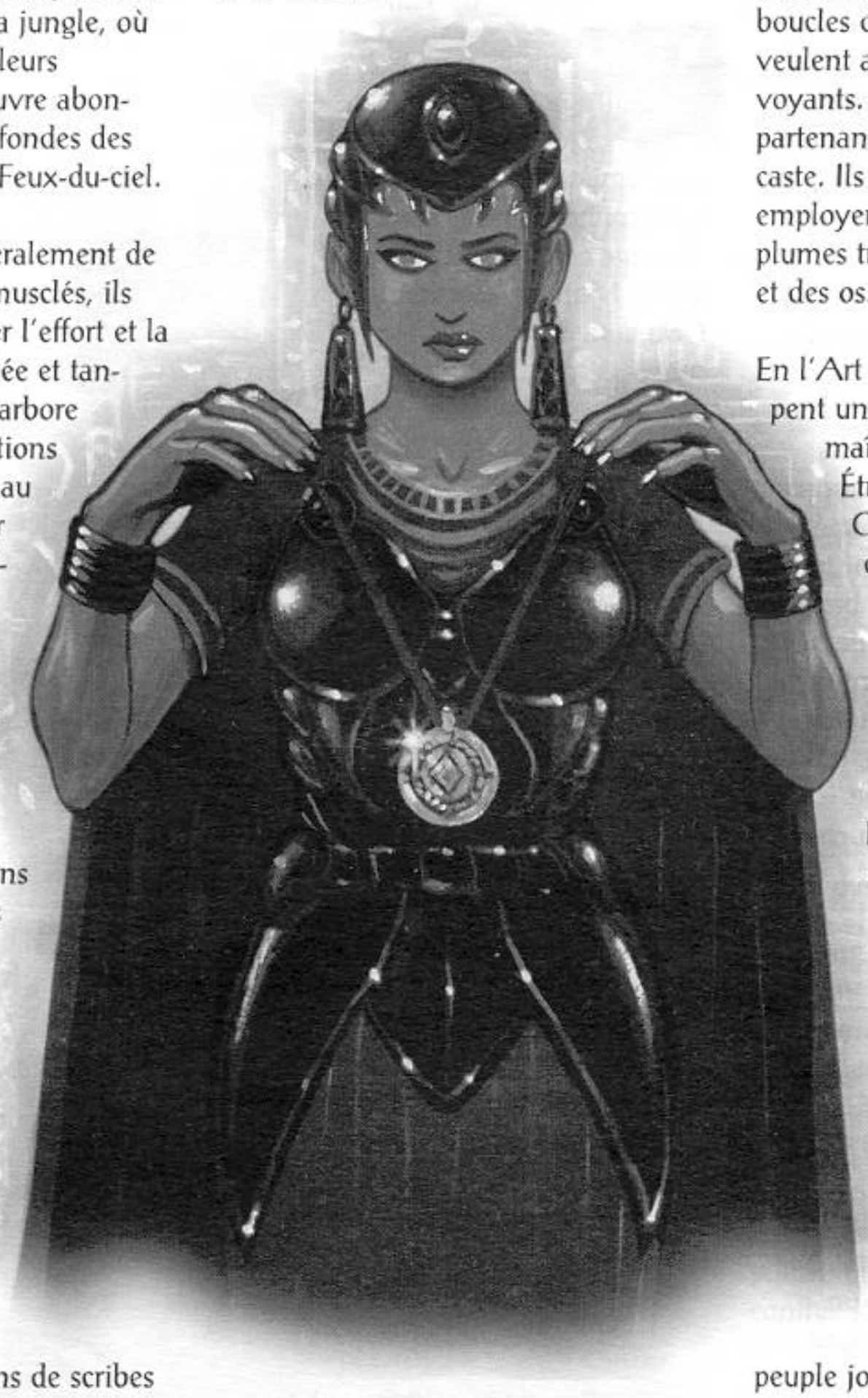


Les Ulmèques
La Maison des Feux-du-ciel

Les Ulmèques vivent dans la grande péninsule de l'île principale des Rivages sur de grands plateaux chauffés par les Feux-du-ciel, érodés par les vents et la pluie. Ils habitent aussi les profondes vallées fertiles ainsi que les canyons que d'antiques rivières et rapides ont creusés entre les plateaux de la Maison Ulmeq. La jungle, où les Ulmèques éduquent leurs meilleurs guerriers, recouvre abondamment les vallées profondes des terres de la Maison des Feux-du-ciel.

Les Ulmèques sont généralement de petite taille. Ramassés, musclés, ils supportent sans rechigner l'effort et la fatigue. Leur peau basanée et tannée par les Feux-du-ciel arbore assez souvent des colorations cuivrées allant du rouge au brun roux en passant par l'ocre. Ils aiment à modifier l'apparence de leurs corps en pratiquant des tatouages, des peintures de peau, des scarifications et des perforations.

Les Ulmèques vivent dans une société de castes très élaborées et très nombreuses, chacune possédant ses coutumes. Le pouvoir est aux mains des Rêveurs sacrés autour du Fils du soleil. Ils sont issus de six grandes familles qui depuis les origines se partagent le pouvoir. L'administration est bureaucratique, aux mains de scribes plus ou moins savants et plus ou moins vénaux. Il est intéressant de noter que la deuxième classe, dite la classe marchande, poussée par leur revendication pécunière, milite pour une représentation élue.
Ils excellent dans les métiers de conseillers secrets. Excellents stratèges et tacticiens, ils forment des armées réduites en nombre mais très habiles à la confrontation. Ils font d'excellents scribes, gestionnaires et éminences grises. Leurs artisans sont aussi réputés à travers tous les Rivages. Ils utilisent en particulier tous les éléments d'un très gros scarabée, le kriln.



Les villes des Ulmèques sont impressionnantes par leur beauté et leur monumentalisme. De magnifiques ziggourats de pierre ornées de bas-reliefs étranges et quelquefois inquiétants dominent les mesa où des multitudes de demeure en terre et en pierre abritent les castes inférieures des Ulmèques. Les castes guerrières vivent dans de grands palais fortifiés, aux longs couloirs et aux jardins suspendus. Les Ulmèques aiment aussi vivre dans de vastes demeures troglodytes, polies par les années et leurs habitants. Ils portent avec une grande joie de nombreux bijoux comme des colliers, des diadèmes ou bien des boucles d'oreille. Leur vêtements se veulent avant tout décoratifs et voyants. En effet, ils marquent l'appartenance de chaque Ulmèque à sa caste. Ils aiment par-dessus tout employer des matériaux comme des plumes très colorées, des coquillages et des os.

En l'Art Étrange, les Ulmèques occupent une place à part. Ils se disent maîtres des rêves et leur Art Étrange est baptisé l'Art Onirique. Leurs tours sont directement issus des rêves qu'ils manipulent, aidés en cela par des gemmes récoltées dans le monde des rêves qu'ils appellent Nocte.

La venue du Continent marqua un grand changement parmi les Ulmèques. Bien que cela soit secret, il semble que les Ulmèques pensent trouver sur le Continent une immense bibliothèque où l'ensemble du savoir de Cosme serait contenu.

Les autres Maisons aiment à voir les Ulmèques comme un peuple jovial, truculent mais très rusé, souvent trompeur et manipulateur. Certains Ashragors et Venn'dys n'hésitent pas à dire que les Ulmèques sont comploteurs, cyniques et sans scrupules.

Les Gehemdals
La Maison des forges impériales

Solides habitants des terres froides du nord de l'île principale des Rivages, les Gehemdals aiment profondément leurs grandes montagnes enneigées, aux pics pointus comme des couteaux felsins, leurs vallées glacières et leurs torrents. La vision, lors des crépuscules des immenses fjords, plongeant leurs flancs escarpés dans la mer vert émeraude et quelquefois noire comme la nuit, est particulièrement saisissante. Au sud, derrière la barrière montagneuse la plus importante des Rivages, les Gehemdals ont mis en culture de grandes vallées fertiles et ondulées où l'herbe ploie sous des vents venus du Couchant ou du Levant.

Les Gehemdals présentent des caractéristiques physiques très facilement reconnaissables. Ils sont souvent très grands (même les femmes), forts et résistants. Leur peau peut aller du blanc laiteux au basané caractéristique des Gehemdals du sud. Ils ont souvent les yeux bleus ou violets, les cheveux blonds ou roux, un regard perçant, le nez droit.

Les Gehemdals vivent dans l'Empire métallique. C'est une société guerrière, féodale, basée sur la vassalité et le fief. Des familles nobles dominent des paysans et des citadins souvent propriétaires ou loueurs des terres. Cet empire est fragile, tant les Grands aiment se disputer les terres, les duchés et les baronnies. Basée essentiellement sur un code chevaleresque très développé, cette société honore grandement les vertus du courage, de la loyauté, de la conquête et de la force. Les Gehemdals sont particulièrement réputés à travers tous les Rivages pour leurs admirables qualités de forgerons et de bâtisseurs. Ce sont aussi de grands guerriers et des stratèges hors pairs. Ils sont aussi les seuls à adorer des dieux. En effet, pour eux, il existent des dieux et des déesses, êtres immortels, très puissants, vivant au sein d'un panthéon et qui ont donné au monde les métaux sacrés permettant de pratiquer les Arts Étranges.

Les villes gehemdales sont souvent impressionnantes par la taille et la majesté des bâtiments, qu'ils soient impériaux ou bien communs. Entourées de murailles crénelées, ces villes sont souvent dominées par des forteresses impériales, ducales ou baronniales à l'identique des terres cultivées. Ces châteaux forts protègent les habitants des raids impétueux des seigneurs des terres ou bien des lieutenants des armées. Les Gehemdals aiment les arts et les techniques majestueux, les immenses esplanades, les escaliers cérémoniels, les grands défilés, les cavalcades et les parades (qu'ils élèvent au rang d'art) et surtout les statues de pierres. Ils portent un culte tout particulier aux très nombreuses pierres levées, dolmens, menhirs, cromlech et autres monuments mégalithiques fichés dans les vastes paysages gehemdals. Ils considèrent ces objets comme des statues sculptées par les dieux eux-mêmes. Les bardes et les baladins sillonnent les fiefs afin de réchauffer par leurs sagas et épopées les salles gelées des bâtisses gehemdales.
Ils aiment porter des vêtements épais, souvent couverts de fourrures aux armes de chaque famille. Les tatouages, les bijoux et les scarifications font partie de leurs coutumes vestimentaires.

Les Gehemdals pratiquent l'Art Étrange appelé l'Art Métallique. Par la forge de nombreux métaux au noms mystérieux, les Gehemdals fabriquent des amulettes et des talismans produisant des effets magiques. Méfiez-vous d'une épée gehemdale, elle est toujours plus que ce que l'on peut voir.

Les autres habitants des Rivages aiment à voir dans les Gehemdals un peuple fougueux, certes courageux mais quelque peu rustres et en retard, presque barbare. Ils sont connus pour leurs grandes colères et leurs mélancolie chronique ; leurs pleurs et leurs rires ; leurs festins et leurs famines. Les autres natifs sont souvent horrifiés par leur manières brutales, leur diplomatie inexistante et leur honneur impossible.



L'arrivée du Continent fut comme un signal pour les Gehemdals. Il marqua pour eux le passage dans une nouvelle ère, celle du retour des dieux parmi eux : le Royaume divin. Ils partirent alors la conquête du Continent, persuadés de trouver la terre des dieux. 200 ans après, le mythe perdure et de nombreux Gehemdals s'enrôlent dans les guildes, persuadés de devenir les premiers à marcher auprès des dieux.

Les Venn'dys
La Maison des Esprits

Cette Maison grande et fière vit sur les îles occidentales du monde connu. Les Venn'dys vivent en une société très organisée, dans des villes marchandes et bourgeoises et dans de vastes domaines aristocratiques. De grandes familles bourgeoises alliées à une noblesse importante dirigent tout par le biais de sénats et de parlements oligarchiques. Sophistiquée (d'aucuns diraient décadente), maniérée, cette noblesse aime à croire qu'elle est la seule noblesse du monde connu. Il est vrai qu'elle raffole des Beaux Arts comme la musique, la poésie, la peinture et la sculpture. Qu'elle excelle dans les arts de la diplomatie et du commerce. Le reste du peuple vit à l'ombre de cette noblesse, que ce soit les très habiles artisans mécaniciens, les bretteurs professionnels ou bien les planteurs de riz. Il faut tout de même noter que cette Maison développe une science des techniques absolument incroyable. Les Venn'dys sont à l'origine des immenses viles navires qui peuvent transporter jusqu'au Continent les courageux voyageurs. Ils ont inventé les dangereux aérostats et bon nombre d'instruments de navigation. Les terribles armes à poudre comme la couleuvrine viennent aussi des îles des Venn'dys.

Avant tout, les hommes et les femmes de cette Maison affectionnent la beauté, l'esthétique, privilégient la légèreté et la transparence dans les costumes. Souvent les voiles, les capes, les tulles et les écharpes composent des vêtements plaisants à porter et admirables pour l'œil. La mode et l'apparence, tout comme la fête sous toutes ses formes ainsi que le plaisir comptent énormément pour ces habitants raffinés.
Cela se remarque immédiatement dans leur habitat. Leurs grandes villes posées sur la mer comme une perle dans l'huître invitent aux plaisirs des sens et de l'esprit. De larges maisons, richement décorées, bordent des canaux profond. Là , une foultitude de navires, gabares, pirogues, gondoles circulent et provoquent d'immenses embouteillages. Le ciel est dominé par les tours élancées des familles nobles d'ou partent les fragiles aérostats pilotés par des pilotes courageux ou inconscients! Il est forcé de constater que les Venn'dys sont les frères de tous les vents des terres connues ou inconnues.

A l'intérieur du pays, les chemins en terre ou bien pavés relient d'importantes villes-manoirs, souvent fortifiées où là encore les nobles imposent leur supériorité de sang.
Enfin, il est important de noter que les pratiquants de l'Art Étrange, autrement dit les adeptes de la magie seront très mal reçus en terre venn'dyse. En effet, les Venn'dys sont fâchés depuis longtemps avec la magie sous toutes ses formes et ont mis au ban officiellement leurs utilisateurs. Il n'empêche que chaque famille noble possède son sorcier afin de s'assurer une protection efficace contre l'Étrange. Ces faiseurs de tours sont tolérés.

Lorsque les dernières vagues du raz-de-marée se retirèrent, les Venn'dys furent les premiers à se lancer à la découverte du Continent. Ils en revinrent avec des récits si extraordinaires que l'ensemble des Rivages se réveilla. Pourtant, immédiatement après les premiers retours, une terrible maladie appelée la Langueur frappa les Venn'dys et seulement les Venn'dys. Le malade se voit abandonner toute volonté, puis disparaître dans l'air, tel un mirage. Depuis, de nombreux Venn'dys explorent le Continent pour essayer de trouver la cause et le remède à ce fléau.

Les Ashragors
La Maison des princes mortifères

Imaginez des landes battues par la pluie, des marais à perte de vue où les arbres rabougris, les joncs géants et les vases pestilentielles parodient l'idée même de la forêt.
Cauchemardez des montagnes aux éboulis permanents, des gouffres et des failles gigantesques, des volcans actifs, une côte dentelée, hérissée de récifs mortels. Vous pouvez alors vous faire une bonne idée des terres particulièrement inhospitalières de la Maison Ashragor.

Peuple altier, les Ashragors présentent des caractères physiques très différents en fonction de leur proximité avec le démon qui les gouverne. Les plus proches comme les membres du clergé et de la noblesse sont souvent pâles, grands, minces, les cheveux blancs, les yeux noirs ou rouges. Leurs visages sont très fins comme leurs doigts. Les petites gens sont corpulents, plus petits, leur peaux tirent vers le brun et le noir. Ils ont les cheveux foncés, les yeux noirs ou bien bruns.

Toute leur société est organisée autour de l'adoration et la vénération de la puissance mystérieuse et démoniaque appelée Ashragor. Les hommes et les femmes sont sous la coupe des membres d'un clergé très hiérarchisé, conduit par un Pontifex qui reçoit ses ordres directement d'Ashragor lui-même. A la fois religieux et militaire, leur État impose à tout le monde un règlement de fer (il est difficile de parler de lois en ce pays). La hiérarchie religieuse et militaire est souvent dans les mains d'une noblesse civilisée et cultivée pratiquant fort habilement les Arts Étranges de la nécromancie et de la démonologie. Ils sont d'une manière générale fascinés par les Arts Étranges des autres Maisons. Les autres membres de cette Maison sont à la fois résignés devant cette situation et profiteurs. Les basses classes aspirent à rentrer par n'importe quels moyens (et ils sont tous bons) dans les conciles et les classes religieuses où des concours déterminent les emplois futurs. On peut noter que les Ashragors sont les seuls à encore exiger un sauf-conduit pour voyager au travers de leurs terres.
Les Ashragors sont réputés pour être d'excellents magiciens, stratèges, militaires de tout ordre et bon meneurs d'hommes. Ils s'occupent aussi bien des morts.

Leurs villes diffèrent en tout avec les autres architectures des Rivages. D'inspiration démoniaque, leur architecture mélange allégrement les angles impossibles, les salles refermées sur elles-mêmes, les murs concaves ou convexes. D'un point de vue vestimentaire, les Ashragors aiment les grandes capes sombres, les capuches, les vêtements amples opposant souvent deux couleurs. Ils arborent souvent des perruques et du maquillage ainsi que des bijoux frappés des noirs symboles de leurs démons.
L'Art Étrange ashragor, appelé l'Art Démonique, est entièrement lié aux pratiques démoniaques. Les Ashragors ont pouvoir sur les morts-vivants et savent évoquer des créatures venues des enfers. Cela se révèle terrifiant et efficace.
Les autres Maisons des Rivages voient souvent les Ashragors comme un peuple mauvais, sale, décadent et perverti. Ils sont monstrueux, n'hésitent pas à employer la torture et le chantage. Ils sont considérés comme fanatiques. Il est vraisemblable que seule leur puissance magique a su éviter jusqu'ici une coalition contre eux.



Le Continent est quelque chose de très important pour les Ashragors. En effet, le Pontifex cherche depuis maintenant 200 ans activement une nouvelle «porte démonique» pour leur seigneur et maître. Est-ce pour quitter les Rivages ou au contraire pour évoquer de nouvelles créatures terrifiantes ? Seul l'avenir, ou l'Astramance, pourra le dire.

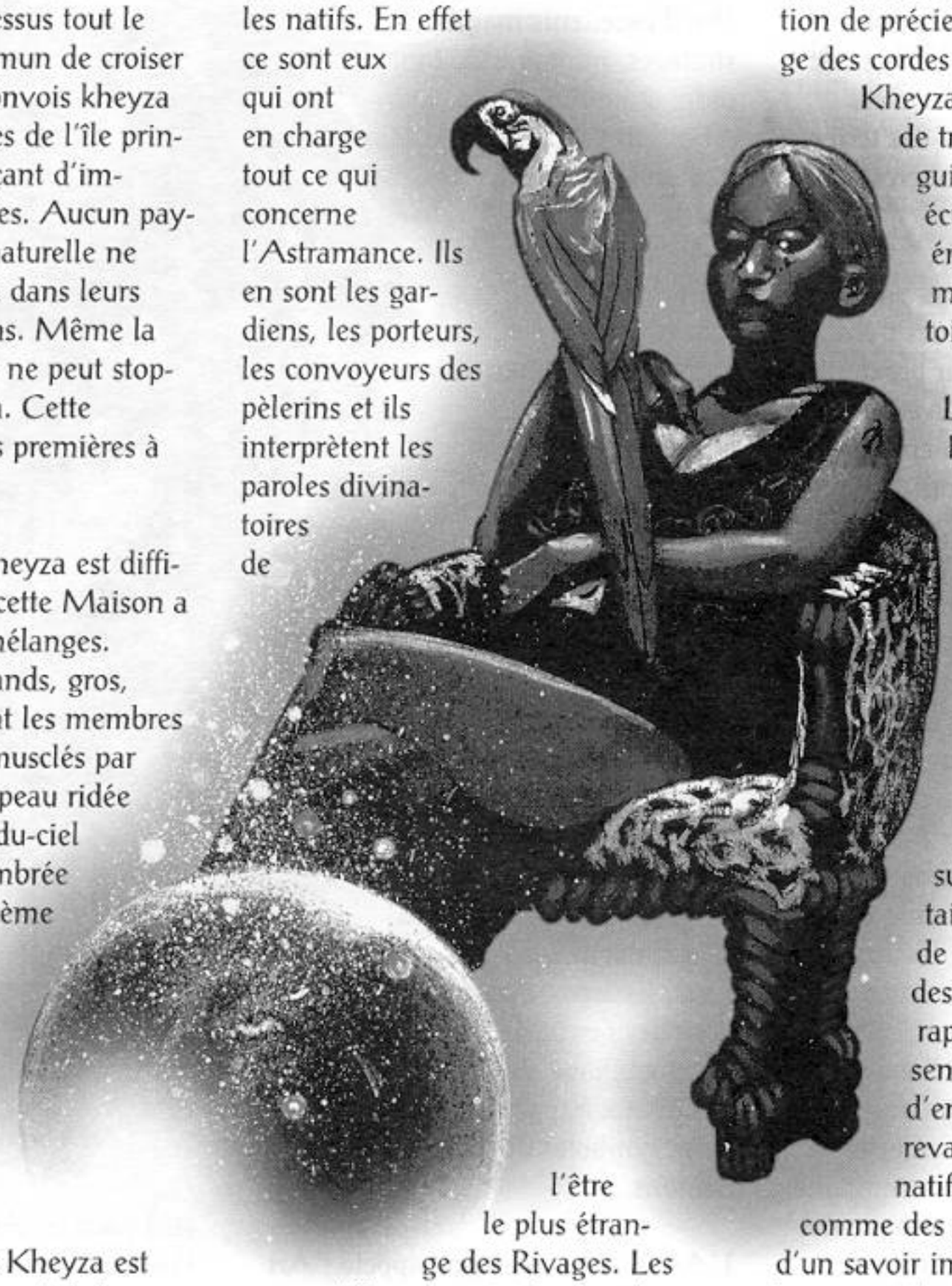
Les Kheyza
La Maison des gardiens de l'Astramance

Toutes les terres des Rivages appartiennent en un sens aux Kheyza car ce sont des nomades, les princes des chemins et des prairies. Ils vivent dans des roulottes ou sous la tente qu'ils installent là où bon leur semble. Aimant par-dessus tout le voyage, il est très commun de croiser des caravanes et des convois kheyza dans les grandes plaines de l'île principale des Rivages, traçant d'immenses routes rectilignes. Aucun paysage, aucune barrière naturelle ne peut arrêter les Kheyza dans leurs éternelles pérégrinations. Même la mer, la grande Océane ne peut stopper les caraques kheyza. Cette Maison a été parmi les premières à aborder le Continent.

La morphologie des Kheyza est difficile à déterminer, tant cette Maison a connu de terres et de mélanges. Qu'ils soient petits, grands, gros, maigres, les Kheyza ont les membres bien proportionnés et musclés par leur vie nomade. Leur peau ridée et tannée par les Feux-du-ciel s'orne d'une couleur ambrée et jaune pâle. Leur système pileux est souvent sombre, marron ou bien noir comme l'encre. Les yeux des natifs de cette Maison sont bleus, ou bien gris et dorés.

Toute la vie sociale des Kheyza est organisée autour du clan et de la famille. Un Kheyza fait partie d'une famille parentale élargie (parents, grands-parents, oncles et tantes) qui elle-même est intégrée à un clan. Ce clan réunit souvent une centaine de personnes liées entre elles par les liens du sang. Ce sont ces clans qui se déplacent en caravane et en convois à travers tous les Rivages. Il arrive que des clans regroupent plusieurs milliers d'individus. Ces clans sont dirigés par des conseils de sages et d'anciens, aidés par les pratiquants de l'Art Étrange kheyza, gardiens des livres sacrés et mémorialistes des Rivages.

Les Kheyza occupent une place très particulière parmi les natifs. En effet ce sont eux qui ont en charge tout ce qui concerne l'Astramance. Ils en sont les gardiens, les porteurs, les convoyeurs des pèlerins et ils interprètent les paroles divinatoires de l'être le plus étrange des Rivages. Les Kheyza sont très réputés pour leur savoir initiatique, pour leur science du passé ainsi que comme pasteurs et gardiens.



Les Kheyza vivent dans de grands wagons, des chariots richement décorés, bâchés et confortables. Lorsque une caravane de cette Maison fait une halte, elle bâtit en un temps record une ville de toile et de tentes, sorte d'immense bidonville de tissus, carrefour de toutes les rencontres et de tous les commerces. Les gens de cette Maison portent des vêtements sobres, faits de matières végétales à peine dégrossies comme du lin, du coton ou des fibres d'arbres. Dessus, ils tissent et brodent des symboles clairs d'appartenance à leur clan. Leur art véritable se révèle dans la fabrication de précieux tapis et dans le tissage des cordes et des cheveux. Les Kheyza sont réputés pour être de très grands orateurs, des guides, des éclaireurs, des écuyers et des messagers émérites. Ils pratiquent la mancie et les arts divinatoires.

L'Art Étrange des Kheyza, appelé l'Art Sémantique, est ancien. Les Kheyza apprennent sous l'autorité d'un maître les Vrais Noms des choses et des êtres.

Les autres Maisons portent souvent des jugements très divers sur les Kheyza. Pour certains, ils sont des porteurs de mauvaises nouvelles, des profiteurs et des rapaces. D'autres les accusent d'être des voleurs et d'enlever des enfants. En revanche, beaucoup de natifs les considèrent comme des gens affables, porteurs d'un savoir immense, prudents, de bon conseil et surtout proches de l'Astramance donc capables de divinations.

Le Continent fut pour eux le départ vers de nouvelles terres d'errance. Il semble que dans les profondeurs du Continent se cachent la totalité des Vrais Noms de Cosme.

Les Felsins
La Maison des Palais oubliés

L'île principale des Felsins est extrêmement montagneuse : son relief accentué et déchiré hérisse sa surface de pics et de sommets entre lesquels roulent des rocailles. Ce domaine rude est écrasé de chaleur, tempérée par de stupéfiantes cascades serpentant jusqu'au coeur de l'île et par d'admirables jardins foisonnants de verdure et parsemés de fleurs. Au centre une haute montagne couverte de neige élève dans l'atmosphère silencieuse le sanctuaire de la Maison, où se trouve la vasque sacrée. Autour de cette vaste île, des centaines d'îlots forment au sud-est un archipel très découpé posé sur la grande bleue. Enfin, les Felsins sont également implantés à l'extrémité sud de la grande île orientale, juste sous une bande désertique, sur la côte où ils profitent des embruns marins propices à la sérénité.

Les natifs felsins bénéficient d'un physique assez stupéfiants. Ils sont fins, souples et agiles, à l'instar des animaux dont ils aiment singer les traits. Leur corps élancé subit depuis l'enfance des exercices martiaux qui lient méditation et activité corporelle. Leurs yeux et leur peau se pare de teintes étonnantes : l'oeil ira du vert au violet avec un éclat étrange, et l'épiderme sera brun roussâtre jusqu'au gris-bleu.

La société felsine est dominée par les femmes, mais pas de façon officielle : depuis l'enfance les natifs vénèrent la féminité et la maternité : le plus haut respect est dû à celle qui donne la vie. Un sultan est à la tête de la Maison, entouré de conseillers et de sbires en tout genre. Mais les harems de femmes détiennent un pouvoir occulte par l'influence qu'elles ont sur les hommes.

Les Felsins prisent le raffinement mais détestent l'inutile : les arts frappent par leur finesse, leur élégance, mêlant des lignes et des angles purs à des arabesques bariolés. Ils maîtrisent les artisanats et le dressage des animaux. Toute création est orientée vers le plaisir ou la construction, rien ne doit être gaché ou perdu. Le plaisir est essentiel dans leur éthique de vie orientée vers l'accomplissement de l'individu. Les Felsins excellent aussi dans l'usage des armes dont ils sont les spécialistes incontestés, opposant à la force gehemdale un toucher subtil et diabolique.



L'architecture est à la base de la Maison Felsin car ils attribuent à une malédiction le fait d'avoir oublié les techniques de construction de magnifiques palais qui subsistent depuis des millénaires sur leur territoire. S'étant efforcés de regagner leurs compétences oubliées de bâtisseurs, leurs monuments sont élevés et altiers, couverts de reliefs et de fresques. Les lieux chaleureux et confinés alternent avec les cours spacieuses et claires. Les Felsins ont adapté leur mode de vie à leur environnement chaud malgré leurs efforts athlétiques. Leurs vêtements sont de préférence amples, aux couleurs pastels, taillés dans des étoffes soyeuses. Mais ils apprécient aussi les habits très près du corps qui mettent en valeur les lignes et les muscles.

Leur Art Étrange est un art martial qui développe des effets surnaturels qui sont le prolongement des capacités physiques. Cet Art Mystique est aussi spirituel. Les Felsins développe leur loom en eux-mêmes. Par contre ils ne pratiquent pas les autres Arts Étranges et leur loom n'existe pas sur le Continent.

Les Maisons considèrent les Felsins comme des gens de confiance, mais dont la rectitude est à double tranchant : il ne faut jamais trahir un Felsin pour ne pas encourir sa vengeance fatale. Les femmes ont un rôle de relations extérieures très particulier car elles sont stériles avec les autres Maisons et exercent donc une activité de courtisanes. Ce peuple reste tout de même très énigmatique et fermé.

L'apparition du Continent a lancé les Felsins dans une recherche effrénée de leurs origines. Ils entendent mettre fin à leur malédiction et recouvrer leur mémoire. L'Astramance leur a confié une misssion sur le Continent. Ses augures devraient forger l'avenir de leur Maison.

Le sexe de votre personnage

Votre choix est libre. D'une manière générale, quatre des Maisons pratiquent l'égalité des sexes, soit de droit, soit de fait. Chez les Felsins, les femmes occupent une position dominante mais peuvent être aussi considérées par les autres Maisons comme des objets de plaisir. Chez les Gehemdals, les femmes ont un statut assez spécial. Souvent respectées, si ce n'est adorées (du moins chez les nobles) les femmes n'ont pas de statut légal et n'exercent que très peu de métiers d'hommes. Les exceptions existent tout de même.
Enfin, il est toujours conseillé de jouer un personnage du même sexe que soi (pour une simple raison de crédibilité durant le jeu).

Les traits physiques

Une fois choisie votre Maison, vous pouvez déterminer les traits physiques innés de votre personnage ainsi que son nom.

Pour cela, tirez 1D6 et le résultat indique le nombre de traits que vous pouvez choisir parmi la liste suivante. Ceci n'est donné qu'à titre indicatif pour vous faciliter la description et la représentation de votre personnage.

Ulmeq
Petite stature (- 1m60) / hommes et femmes glabres / ongles sombres / peau bronzée / caramel / odeur épicée / yeux noirs / vert émeraude / bordeaux / visage carré / cheveux blonds / lèvres tachetées.

Gehemdal
Forte constitution / forte stature/ grande taille / abondante chevelure / cheveux poivre et sel / blonds / roux / yeux bleus / taches de rousseur / peau blanche / peau basanée / albinos / voix grave.

Venn'dys
Cheveux long / cheveux clairs / yeux bleu azur / stature élancée / visage fin / mains fines / longues jambes / taille fine / peau claire / peau translucide / yeux en amandes / cou fin et long.

Ashragor
Pâleur de peau / maigreur / taille supérieure (plus de 1m90) / longs doigts / cheveux blanc / cheveux noirs de jais / cheveux longs et raides / dents pointues / nez droit / front dégagé / pupille dorée / noire / marron / ongles presque blancs.

Kheyza
Cheveux longs / yeux gris / noisette / verts-bruns, pailletés d'or / sourcils fins / peau ambrée / cheveux bouclés / cheveux noirs de jais / sourcils joints / doigts très longs et fins / petite stature / grande stature / maigre / imposant.

Felsin
Femmes et hommes stériles avec les autres Maisons (obligatoire, à rajouter en plus des traits choisis) / hommes et femmes à la pilosité très développée / hommes et femmes totalement glabres / pupilles mauves / vertes / bleu azur / mouchetées / vairon / yeux brillants la nuit / petit nez / démarche souple / taille proportionnée / cheveux bruns / peau basanée aux reflets roux / bruns / bordeaux / verts / bleu.

Les noms typiques des Maisons

Ulmeq
Xotl, Quetzol, Ishteq, Ling, Jiksal

Gehemdal
Leweln Kerown, Golias Blaird, Bowlan Olderron, Solmor Neword, Wolfram Storkin

Venn'dys
Aliénor Corrèges, Louis d'Orell de Jeophar, Adraste Beaulieu, Phrimène des Rumières, Antonina Bellaquista

Ashragor
Kartaj, Korboth, Gordran, Lexatz, Prargiv

Kheyza
Erszeb, Heavern, Lilian, Quillian, Erquiel

Felsin
Iwan Shamir, Salim Qolief, Naïma, Walaf, Aïsha Jylal, Eydoï Al Adhim

2e étape : Le dessin

Les Caractéristiques

Valeurs déterminantes de votre Aventurier, les Caractéristiques représentent à la fois les qualités innées et acquises fondamentales de l'habitant des Rivages. Elles sont au nombre de 8. Ainsi l'on peut décrire son Aventurier en disant qu'il est plus ou moins: Agile, Fort, Observateur, Résistant, Charmeur, Rusé, Savant et Talentueux. Les quatre premières typent le physique du personnage, sa physionomie, les quatre dernières typent le mental de l'Aventurier, sa personnalité. C'est ainsi qu'elles sont disposées sur la feuille de personnage.

Les Caractéristiques forment le noyau du personnage, celui qui vous permettra de le décrire et d'imaginer une première partie de son comportement. Ces Caractéristiques sont mesurées par une échelle allant de 1 à 6. 1 indique que vous êtes très faible dans cette Caractéristique, 6 montre une grande supériorité dans celle-ci. 3 est la moyenne des natifs des Rivages.

Très exceptionnellement, les Caractéristiques peuvent dépasser les bornes définies. En dessous de 1, ceci indique un profond handicap, au-dessus de 6, une Caractéristique rend le personnage ou la créature surpuissant et légendaire. Ainsi, il est clair qu'un éléphant sera beaucoup plus fort qu'un humain moyen.

Agile
C'est à la fois la coordination motrice et la dextérité de l'Aventurier. Ainsi, vous saurez si votre personnage a beaucoup d'équilibre, peut danser habilement ou bien crocheter des serrures.

Fort
C'est la capacité de l'Aventurier à utiliser sa force physique et ses muscles. Être Fort intervient beaucoup dans vos affrontements physiques, dans les dommages que vous pouvez infliger à un ennemi, et dans certains artisanats.

Observateur
C'est la capacité de l'Aventurier à saisir par tous ses sens ce qui l'entoure. C'est son ouverture au monde physique. Il peut ainsi repérer le détail significatif, s'apercevoir d'un changement important chez son interlocuteur, éduquer son palais aux saveurs amères des poisons, faire attention aux moindres bruits lors d'une garde.

Résistant
C'est la capacité à résister aux dommages physiques comme les blessures, les brûlures, les chutes etc. C'est la résistance à la fatigue, aux maladies, aux poisons. C'est enfin aussi la maîtrise de soi dans toute situation entraînant du stress et de la peur.

Charmeur
C'est la capacité du personnage à exprimer ce qu'il pense et ce qu'il veut faire comprendre à son avantage. C'est aussi sa capacité à utiliser son charisme, ses forces de persuasion pour conduire ses interlocuteurs là où il le souhaite. Cette Caractéristique est très utile pour les actions liées à l'éloquence, au baratin, à la défense lors d'un procès ou bien lors de l'exhortation d'une légion.

Rusé
C'est la capacité à contourner les difficultés plutôt qu'à les subir de front, à résoudre les problèmes selon ses buts et à les tourner à son profit. Le personnage Rusé est habile dans ses stratagèmes et sait construire une intrigue.

Savant
Cette Caractéristique regroupe l'ensemble des capacités intellectuelles de l'Aventurier. Sa faculté de raisonnement, de compréhension, de mémorisation. Sa culture générale, ses différentes connaissances sur tous les sujets, qu'ils soient techniques, pratiques, littéraires ou bien mystiques. Enfin, être Savant indique la compréhension par le personnage des concepts religieux, des philosophies mystiques.

Talentueux
C'est la capacité de l'Aventurier à embellir ce qu'il fait ou ce qu'il dit. Il exprime ainsi ses émotions sur un plan artistique et peut alors en créer des représentations. Cette Caractéristique est très utile pour ce qui touche à l'art, à la création, à l'inspiration et aux émotions.

Afin d'établir les valeurs de vos Caractéristiques, vous avez le choix entre deux méthodes.

Le tirage au sort
le Destin est une chose importante dans Cosme. Vous tirez alors 1D6 pour chaque Caractéristique. Vous obtenez ce que l'on appelle une matrice. Si celle-ci ne vous convient pas, vous pouvez intervertir l'ensemble des valeurs des Caractéristiques physiques avec l'ensemble des Caractéristiques mentales. Avec l'accord du Meneur de Jeu vous pouvez retirer une deuxième matrice. Enfin, vous pouvez déplacer 1 point d'une Caractéristique physique vers une autre Caractéristique physique. Chaque Caractéristique ne peut être modifiée qu'une seule fois (soit par un retrait, soit par l'ajout d'un point). Ce déplacement peut se faire selon la même procédure entre les Caractéristiques mentales.

La répartition
Vous pouvez aussi choisir de répartir 28 points comme le souhaitez entre vos 8 Caractéristiques.

Lors de la création de personnage, on ne peut jamais dépasser 6 dans la valeur d'une Caractéristique et 5 dans la valeur d'une compétence.

Les Arts

Ce sont les troisaptitudes, fruits des meilleures Caractérisques de l'Aventurier. La majorité des jets de dés feront intervenir ces trois valeurs.

Modificateurs des Caractéristiques par Maison
ULMEQ : Rusé +1 ou Charmeur +1
GEHEMDAL : Résistant +1 ou Fort +1
VENN'DYS : Agile +1 ou Savant +1
ASHRAGOR : Charmeur +1 ou Rusé +1
KHEYZA : Savant +1 ou Charmeur +1
FELSIN : Agile +1 ou Observateur +1 ou +1 loom invisible

Les Caractéristiques de votre Aventurier peuvent être modifiées en fonction de sa Maison.

L'Art Guerrier

Il mesure et combine les différentes capacités de l'Aventurier à se mouvoir dans un environnement agressif, à lutter contre toute forme d'hostilités physiques et à se tirer de toutes les situations d'adversités physiques. C'est sa science du combat, sa capacité à infliger des dommages, à attaquer autrui et à le mettre à mal ou dans un état de faiblesse important. C'est son agressivité naturelle et comportementale. Plus généralement, les habitants des Rivages estiment que la Guerre est l'aptitude de chacun à vivre les situations conflictuelles. Ils associent l'Art Guerrier à la force physique et la faiblesse, le courage et la lâcheté, l'honneur et le parjure, la franchise et la traîtrise, la passion, la mort, le feu et la destruction.

L'Art Étrange

C'est le symbole de l'aptitude du personnage à comprendre et à manipuler les forces surnaturelles dans lesquelles les Rivages et le Continent baignent. Il permet d'utiliser les tours et les sorts et de produire des effets magiques. Les natifs l'associent à la sagesse, la connaissance intuitive du monde, la clairvoyance et l'intelligence des choses et des gens. Mais des trois Arts, l'Étrange est considéré le plus défavorablement par les natifs des Rivages. Ils y voient aussi les forces obscures, difficiles à comprendre, presque inconscientes. Ils associent facilement l'Art Étrange à la mort, aux esprits, aux couleurs noir et violet, à la nuit et aux corps célestes. Il faut noter que depuis la découverte du Continent, l'Art Étrange a retrouvé un certain essor parmi les natifs grâce aux découvertes des looms de couleurs et des sorts qui les accompagnent.

L'Art Guildien

Né avec l'apparition du Continent et des guildes, l'Art Guildien est la capacité du personnage à mettre en oeuvre des stratégies très subtiles, invisibles pour le néophyte, capables de renverser des situations difficiles en sa faveur, d'infléchir de manière inconsciente les pensées d'autrui ou bien de maîtriser un échange verbal. Ces techniques sont propres à chaque guilde et ne sont apprises qu'en leur sein. Ces techniques appelées des machinations ne seront pas connues par votre Aventurier. Celui-ci devra les apprendre par l'expérience.

Pour déterminer vos Arts, vous utilisez les valeurs de vos Caractéristiques de la manière suivante :

Art Guerrier
Moyenne de 2 Caractéristiques physiques et de 1 Caractéristique mentale choisies (arrondie à l'inférieur).
Art Étrange
Moyenne de 2 Caractéristiques mentales et de 1 Caractéristique physique choisies (arrondie à l'inférieur).
Art Guildien
Moyenne de 1 Caractéristique physique et de 1 Caractéristique mentale choisies (arrondie à l'inférieur).

Attention, parmi les Caractéristiques que vous choisissez pour l'un des Arts, vous devez à chaque fois en prendre une que vous n'avez pas déjà choisie pour les autres Art. Les 8 Caractéristiques choisies pour les trois Arts doivent être toutes différentes. Ainsi nécessairement, le personnage que vous créez ne sera pas meilleur dans les trois Arts mais devra choisir celui qu'il développera avant tout.

Les attributs

Ce sont des sous-Caractéristiques qui permettent de mesurer des valeurs changeantes au cours du jeu.

La santé

Elle symbolise la vitalité et la résistance aux blessures physiques qu'encaissera certainement le personnage au cours de ses pérégrinations continentales. La vie est représentée par des Points de Vie qui lorsqu'ils atteignent 0 indiquent la mort du personnage. Avant d'en arriver à cette extrémité, le personnage passe par deux états, blessé et comateux, indiquant la gravité de sa santé.
Les points de vie :
(Résistant x 3) + 1D6

1er état : Blessé
Points de vie /2 arrondis à l'inférieur

2ème état : Comateux
Points de vie /4 arrondis à l'inférieur

Le Sheï

Les natifs possèdent le Sheï. Il s'agit d'une technique de concentration et de maîtrise de soi qui décuple les facultés de combat. Le Sheï a été découvert par les Felsins qui l'ont baptisé dans leur langue : «la valeur», à partir de leur île principale, Sasheï («ceux qui possèdent le Sheï» ou «les valeureux»).
Le nombre de points de Sheï dont dispose un Aventurier est égal au niveau de sa compétence dans l'arme qu'il utilise. Donc l'Aventurier n'a pas à l'inscrire dès maintenant. Les Felsins ont plus de Sheï que les autres : ils ont toujours à disposition un point de Sheï lorsqu'ils se battent.

Les looms

La magie est faible sur les Rivages. Chaque natif possède l'étincelle de loom, qui est sa capacité naturelle à manipuler cette énergie magique. Cette étincelle n'est pas quantifiée, c'est le principe de base de la pratique des Arts Étranges. En revanche 6 looms de couleur se trouvent sur le Continent : l'Aventurier pourra les récolter, les stocker et les utiliser plus tard. Seuls les Felsins ont la capacité de développer un certain nombre de points de leur loom invisible en eux-

mêmes. Le loom se quantifie par unité. Tous les Aventuriers commencent donc le jeu avec leurs looms à 0, alors que les Felsins disposent de 1D6 points de loom invisible.

Les sorts puissants exigent de dépenser des points de loom. Tout Aventurier des Rivages peut pratiquer l'Art Étrange de sa Maison. Il utilise pour cela sa valeur en Art Étrange. Les Arts Étranges servent à créer des effets hors du commun, extraordinaires et surnaturels. Pour cela l'Aventurier doit avoir connu un enseignement lui permettant d'utiliser cet Art Étrange, d'éveiller sa puissance intérieure. Ce type d'enseignement peut lui être donné par la profession qu'il choisit.

Les professions

Avant d'être embauchés dans une guilde ou bien de partir à la construction de sa propre guilde, chaque Aventurier a pu exercer une profession, un métier, une activité qui lui a permis d'acquérir des compétences qui lui seront bien utiles par la suite.
A travers les Rivages, plusieurs professions sont communes à toutes les Maisons, vestige des temps très anciens durant lequel les Maisons vivaient en parfaite harmonie. Elles peuvent être regroupées dans de grandes catégories appelées les Grands Métiers. En revanche, chaque maison a développé des professions originales qui néanmoins s'inscrivent dans les Grands Métiers. Ces professions n'ont pas d'équivalent dans les autres Maisons. Ainsi, il est certain qu'un capitaine Ashragor et un capitaine Felsin auront plus de choses en commun qu'un menuisier Ashragor et un embaumeur Ashragor. Durant certaines époques, des hommes courageux et persévérants organisaient des réunions entre des professions appartenant à des Grands Métiers, réunissant ainsi sous la même bannière des membres de toutes les Maisons. Certains pensent que l'idée première des Guildes est née de ces confréries et syndicats de Métiers. Il reste de ces réunions la pratique d'un patois propre à chaque Grand Métier souvent technique mais inintelligible pour les autres professions.
Face aux Grands Métiers, il existe ce que l'on appelle les Bas Métiers, ces corps regroupent des professions malahonnêtes ou bien pas assez respectées pour former un vrai corps professionnel. cela touche particulièrement les malandrins et les hors-la-loi ainsi que les paysans et les gens du petit peuple.

Certaines professions ou occupations ne peuvent pas être rangées dans les Grands métiers parce qu'elles sont par trop marginales ou bien parce qu'elles sont trop particulières à la Maison.

Pour connaître l'expérience de votre Aventurier, vous choisissez l'une des professions et remplissez les compétences idoines sur la feuille d'Aventurier. N'oubliez pas, plus votre niveau de votre compétence est élevé, plus votre Aventurier pour effectuer des actions et résoudre les nombreuses difficultés qui se présenteront sur son chemin à travers le Continent. Les compétences vont de -3 à 5 au maximum. 3 indique que vous maîtrisez la compétence, 5 montre que l'Aventurier est un maître. Il est possible de dépasser cette valeur mais au cours des aventures par l'expérience. Les chiffres négatifs indiquent la complexité d'une compétence et sa difficulté à l'apprendre sur les Rivages.

Ensuite vous pouvez répartir 30 points dans n'importe quelle compétence de votre choix (sauf les compétences d'Art Étrange et les tours que l'on ne peut obtenir qui si l'on choisit une profession de magicien ou en dépensant un point de Destin). Ceci représente l'expérience que votre Aventurier a pu acquérir à l'Académie. L'Académie est une institution commune à toutes les guildes. C'est une sorte d'université où des membres chevronnés des guildes préparent les futurs Aventuriers aux dangers du Continent. Lors de cette répartition, l'Aventurier ne peut pas dépasser 3 comme niveau maximum dans une compétence. Il peut continuer à augmenter une compétence que sa profession lui a déjà octroyé sans pour autant dépasser ce seuil maximum de 3. Il peut aussi inaugurer une nouvelle compétence.
La répartition se fait selon la règle 1 point d'expérience équivaut à 1 niveau supplémentaire dans la compétence.

Vous pouvez aussi créer librement l'expérience de votre personnage et ne pas tenir compte des professions données. Cela se fait conjointement avec le Meneur de jeu et avec son approbation. Il est conseillé alors de trouver un nom à cette nouvelle occupation et de la classer parmi les Grands Métiers.
Pour cela, vous pouvez distribuer 45 points avec un maximum de 4 en niveau de compétence. Puis 30 autres points sans dépasser 3 en niveau dans les compétences.





Armurier

Artisans (-2) : Forgeage 4, Joaillerie 1, Serrureries 2, Tannerie 2, Tissage 2, Patois (le Faber) 3
Marchands (0) : Contacts 2, Prix 2, Négoce 2
Communs (0) : Patois (le Guildien) 1
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 1, Bagarre 1, Bouclier 2, Épée 3
Lettrés (-3) : Ingénierie -1
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 1

Bâtisseur

Artisans (-2) : Charpenterie 1, Forgeage 0, Maçonnerie 3, Poterie 2, Verrerie 0, Patois (le Faber) 3
Marchands (0) : Contacts 2, Négoce 1
Marins (-1) : Équilibre 2
Communs (0) : Bricolage 1, Grimper 2, Sagesse populaire 2
Guerriers (-1) : Commandement 1, Esquive 1, Bagarre 1, Épée 1
Lettrés (-3) : Architecture 2
Explorateurs (-2) : Orientation 1
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 0

Forgeron

Artisans (-2) : Forgeage 4, Joaillerie 0, Serrureries 0, Tannerie 1, Patois (le Faber) 4
Marchands (0) : Contacts 1, Prix 1, Négoce 2
Communs (0) : Bricolage 3, Grimper 1, Lancer 2, Premiers soins 1, Sagesse populaire 2
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 1, Bagarre 3, Bouclier 1, Marteau de guerre 2
Lettrés (-3) : Intendance 0
Explorateurs (-2) : Chercher 1
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 1

Joaillier

Artisans (-2) : Forgeage 0, Joaillerie 4, Tannerie 0, Tissage 2, Verrerie 2, Patois (le Faber) 2
Marchands (0) : Prix 2, Négoce 3
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 1, Arme à une main 2, Bagarre 2
Lettrés (-3) : Histoires et légendes 1, Patois (l'Alphabet) 0
Explorateurs (-2) : Chercher 1
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 1

Maroquinier

Artisans (-2) : Joaillerie 1, Tannerie 4, Tissage 1
Marchands (0) : Contacts 1, Négoce 2
Communs (0) : Bricolage 2, Lancer 1, Sagesse populaire 1
Soigneurs (-2) : Herboristerie -1
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 1, Arme à une main 1, Arme de jet 1, Bagarre 2
Explorateurs (-2) : Chercher 2, Dressage 1
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 1
Malandrins (-2) : Déguisement 0

Menuisier

Artisans (-2) : Charpenterie 4, Forgeage 1, Maçonnerie 1, Tannerie 0, Patois (le Faber) 3
Marchands (0) : Contacts 1, Prix 2, Négoce 2
Communs (0) : Bricolage 3, Grimper 3, Premiers soins 2, Patois (le Guildien) 2
Guerriers (-1) : Esquive 1, Bagarre 2, Couteau (jet) 1, Hache à une main 1
Lettrés (-3) : Ingénierie 0, Intendance -1
Explorateurs (-2) : Chercher 0
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 1

Tailleur de pierre

Artisans (-2) : Charpenterie 0, Forgeage 0, Maçonnerie 4, Poterie 2
Marchands (0) : Contacts 1, Prix 1, Négoce 1
Marins (-1) : Équilibre 0
Communs (0) : Bricolage 3, Grimper 3, Patois (le Guildien) 2
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 1, Arme à une main 1, Bagarre 2, Bouclier 1
Lettrés (-3) : Architecture 0
Explorateurs (-2) : Chercher 2
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 2



Distillateur de parfums

Artisans (-2) : Joaillerie 3, Pyrotechniques 2, Serrureries 2, Patois (le Faber) 3
Marchands (0) : Contacts 1, Négoce 1, Patois (le Péregrin) 0
Communs (0) : Bricolage 2
Soigneurs (-2) : Empathie 2, Herboristerie 4
Guerriers (-1) : Vigilance 3, Dague 2
Lettrés (-3) : Ingénierie 1, Intendance 1
Explorateurs (-2) : Chercher 2
Malandrins (-2) : Poisons 3

Maître des pierres précieuses

Artisans (-2) : Forgeage 3, Joaillerie 5, Pyrotechniques 0, Serrureries 3, Tannerie 2
Marchands (0) : Contacts 1, Diplomatie 2, Prix 2, Négoce 2
Communs (0) : Bricolage 3
Guerriers (-1) : Esquive 1, Vigilance 2, Bagarre 1, Dague 1, Petite arbalète 3
Explorateurs (-2) : Chercher 2
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 2



Maître forgeron

Artisans (-2) : Forgeage 5, Joaillerie 1, Pyrotechniques 1, Serrureries 1, Tannerie 1, Patois (le Faber) 5
Marchands (0) : Contacts 1, Négoce 1
Communs (0) : Bricolage 3, Lancer 3
Guerriers (-1) : Esquive 1, Vigilance 1, Bagarre 3, Bouclier 1, Épée 2 mains 3
Lettrés (-3) : Ingénierie 1
Explorateurs (-2) : Chercher 1
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 0

Maître armurier

Artisans (-2) : Forgeage 4, Pyrotechniques 2, Serrureries 3, Tannerie 2, Patois (le Faber) 3
Marchands (0) : Contacts 1, Négoce 0
Communs (0) : Bricolage 3
Guerriers (-1) : Esquive 1, Vigilance 1, Arme à une main 3, Bagarre 1, Bouclier 2, Dague 2
Lettrés (-3) : Ingénierie 2
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Dressage 0
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 1

Venn'dys

Fabricant de crache-feu

Artisans (-2) : Serrureries 2, Pyrotechniques 4, Charpenterie 2, Patois (le Faber) 4
Soigneurs (-2) : Chirurgie 1
Bateleurs (-2) : Acrobaties 2
Guerriers (-1) : Esquive 1, Vigilance 1, Gueule de Dragon 2, Bagarre 1
Lettrés (-3) : Ingénierie 2, Cartographie -1, Patois (l'Alphabet) 2
Explorateurs (-2) : Chercher 1

Ashragor

Embaumeur

Artisans (-2) : Tannerie 2, Patois (le Faber) 1
Marchands (0) : Contacts 1, Négoce 1
Communs (0) : Bricolage 2, Premiers soins 2
Soigneurs (-2) : Chirurgie 3, Herboristerie 2
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 2, Arme courte 2
Lettrés (-3) : Intendance 1
Explorateurs (-2) : Chercher 2
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 2
Malandrins (-2) : Falsification 2, Poisons 2

Fabricant d'objets en os

Artisans (-2) : Charpenterie 3, Forgeage 3, Joaillerie 1, Serrureries 2, Patois (le Faber) 4
Marchands (0) : Contacts 1, Négoce 1
Communs (0) : Bricolage 3
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 1, Arme à une main 1, Arme courte 1, Arc 1, Bagarre 1
Lettrés (-3) : Ingénierie 1
Explorateurs (-2) : Chercher 1
Malandrins (-2) : Passe-passe 1

Kheyza

Maître tanneur

Artisans (-2) : Forgeage 2, Pyrotechniques -1, Serrureries 0, Tannerie 5, Patois (le Faber) 3
Marchands (0) : Contacts 1, Prix 1, Négoce 2
Communs (0) : Bricolage 3
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 1, Arme courte 1, Arme de jet 2, Bagarre 1
Lettrés (-3) : Ingénierie 1
Explorateurs (-2) : Chercher 2, Dressage 1
Bateleurs (-2) : Acrobaties 2
Malandrins (-2) : Déguisement 1

Felsin

Maître bâtisseur

Artisans (-2) : Charpenterie 2, Forgeage 1, Maçonnerie 3, Patois (le Faber) 2
Marchands (0) : Contacts 2
Marins (-1) : Équilibre 1
Communs (0) : Bricolage 1
Guerriers (-1) : Commandement 2, Esquive 2, Arme à une main 1, Bagarre 0
Lettrés (-3) : Architecture 5, Ingénierie 2, Intendance 2,
Explorateurs (-2) : Orientation 1
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 0

Le Grand Métier des Bateleurs

Acrobate

Marins (-1) : Équilibre 4
Communs (0) : Courir 3, Grimper 4, Lancer 2
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 1,Vigilance 2, Arme courte 1, Bagarre 1
Explorateurs (-2) : Orientation 2
Bateleurs (-2) : Acrobaties 4, Comédie 0, Contes 0, Danse 2, Jongleries 2, Patois (le Batelage) 3, Musique, instrument n°1 1
Malandrins (-2) : Discrétion 1

Artiste peintre

Artisans (-2) : Charpenterie 0
Communs (0) : Bricolage 3, Sagesse populaire 2, Patois (le Guildien) 3
Soigneurs (-2) : Empathie 2
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 4, Arme courte 1, Bagarre 1
Lettrés (-3) : Architecture 0, Cartographie 1, Histoires et légendes 2, Patois (l'Alphabet) 2
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 4
Malandrins (-2) : Camouflage 0

Chanteur

Marchands (0) : Discours 2
Communs (0) : Bricolage 2, Sagesse populaire 4, Patois (le Guildien) 3
Guerriers (-1) : Esquive 1, Arme courte 1, Bagarre 1
Lettrés (-3) : Histoires et légendes 2, Patois (l'Alphabet) 1
Bateleurs (-2) : Chant 4, Comédie 0, Contes 3, Danse 1, Patois (le Batelage) 3, Musique, instrument n°1 0
Malandrins (-2) : Déguisement 1

Comédien

Marchands (0) : Discours 3, Négoce 2
Communs (0) : Sagesse populaire 3
Guerriers (-1) : Commandement 1, Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 2, Arme à une main 1, Bagarre 2
Lettrés (-3) : Histoires et légendes 0
Bateleurs (-2) : Acrobaties 1, Chant 1, Comédie 4, Contes 0, Danse 2, Patois (le Batelage) 4, Musique, instrument n°1 0
Malandrins (-2) : Déguisement 2, Discrétion 2

Conteur

Marchands (0) : Diplomatie 1, Discours 3, Négoce 2
Soigneurs (-2) : Empathie 3
Guerriers (-1) : Commandement 1, Esquive 1, Scruter 3, Vigilance 1, Arme courte 1, Bagarre 1
Lettrés (-3) : Histoires et légendes 4, Patois (l'Alphabet) 0
Bateleurs (-2) : Chant 1, Comédie 3, Contes 4, Patois (le Batelage) 4, Musique, instrument n°1 0
Malandrins (-2) : Déguisement 0

Musicien

Marchands (0) : Discours 1
Communs (0) : Bricolage 2, Sagesse populaire 1, Patois (le Guildien) 3
Soigneurs (-2) : Empathie 2
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 0, Arme courte 1, Bagarre 1
Lettrés (-3) : Histoires et légendes 2
Explorateurs (-2) : Chercher 1
Bateleurs (-2) : Chant 1, Contes 1, Danse 1, Patois (le Batelage) 4, Musique, instrument n°1 4, instrument n°2 2, instrument n°3 2

Prestidigitateur

Artisans (-2) : Serrureries 3
Communs (0) : Grimper 2
Soigneurs (-2) : Empathie 0
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 2, Arme courte 1, Bagarre 1
Bateleurs (-2) : Comédie 2, Patois (le Batelage) 1, Musique, Viole 0
Malandrins (-2) : Camouflage 0, Discrétion 3, Passe-passe 4, Pickpocket 3, Patois (l'Argot) 1

Ulmeq

Musicien nocte

Artisans (-2) : Pyrotechniques 1
Marchands (0) : Contacts 2, Négoce 1
Marins (-1) : Équilibre 1
Communs (0) : Bricolage 2, Courir 1, Grimper 1, Lancer 1
Soigneurs (-2) : Empathie 2
Guerriers (-1) : Scruter 1, Vigilance 1
Lettrés (-3) : Histoires et légendes 1
Explorateurs (-2) : Chercher 1
Bateleurs (-2) : Acrobaties 2, Chant 3, Danse 1, instrument n°1 4, instrument n°2 2, Patois (le Batelage) 4

Gehemdal

Barde

Artisans (-2) : Charpenterie 1
Marins (-1) : Équilibre 1
Communs (0) : Courir 1, Grimper 1, Lancer 1, Patois (le Guildien) 3
Soigneurs (-2) : Empathie 2
Guerriers (-1) : Scruter 1, Arme à une main 1
Lettrés (-3) : Histoires et légendes 4
Explorateurs (-2) : Orientation 1, Une langue de Maison 2
Bateleurs (-2) : Chant 5, Danse 1, instrument n°1 4, instrument n°2 2, Patois (le Batelage) 4, Contes 3

Venn'dys

Concertiste

Marchands (0) : Discours 1, Diplomatie 3
Communs (0) : Bricolage 2, Sagesse populaire 1, Patois (le Guildien) 3.
Soigneurs (-2) : Empathie 2.
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 0
Lettrés (-3) : Histoires et légendes 2, Architecture 1
Explorateurs (-2) : Chercher 1.
Bateleurs (-2) : Chant 1, Contes 1, Danse 1, Patois (le Batelage) 4, Musique, Instrument n°1 5

Ashragor

Poète maudit

Soigneurs (-2) : Empathie 2
Guerriers (-1) : Commandement, Esquive 0, Scruter 1, Vigilance 2
Lettrés (-3) : Histoires et légendes 3, Patois (L'Alphabet) 0
Explorateurs (-2) : Chercher 1
Bateleurs (-2) : Chant 3, Comédie 2, Contes 3, Musique 2, Patois (le Batelage) 3
Malandrins (-2) : Falsification 2

Kheyza

Voltigeur

Marins (-1) : Équilibre 4
Communs (0) : Courir 3, Grimper 3, Lancer 2, Premiers soins 2
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 2, Vigilance 2, Arme à une main 1, Bagarre 2
Explorateurs (-2) : Orientation 2
Bateleurs (-2) : Acrobaties 2, Danse 5, Musique 1, Patois (le Batelage) 2
Malandrins (-2) : Discrétion 2

Felsin

Fakir

Artisans (-2) : Serrureries 1
Marins (-1) : Équilibre 2
Soigneurs (-2) : Empathie 2
Guerriers (-1) : Commandement 1, Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 2, Arme courte 1, Bagarre 2, Arts martiaux 2, Fouet 3
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Dressage 1, Survie 3
Bateleurs (-2) : Musique 1, Patois (le Batelage) 3
Malandrins (-2) : Passe-passe 3, Pickpocket 2

Danseur(se) de harem

Marins (-1) : Équilibre 1
Communs (0) : Courir 1, Grimper 1
Soigneurs (-2) : Empathie 2
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 1, Vigilance 2, Arme courte 1, Bagarre 1, Arts martiaux 2
Bateleurs (-2) : Acrobaties 3, Chant 2, Comédie 1, Contes 0, Danse 4, Musique 3, Patois (le Batelage) 2
Malandrins (-2) : Discrétion 2



Cuisinier

Artisans (-2) : Poterie 0
Marchands (0) : Contacts 2, Diplomatie 1, Discours 1, Prix 1
Communs (0) : Bricolage 2, Courir 2, Cuisine 4, Sagesse populaire 1, Patois (le Guildien) 4
Soigneurs (-2) : Empathie 1, Herboristerie 1
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 2, Arme courte 1, Bagarre 1
Lettrés (-3) : Intendance 0
Explorateurs (-2) : Survie 0
Malandrins (-2) : Discrétion 0, Poisons 2

Journalier

Artisans (-2) : Charpenterie 1, Forgeage 1, Maçonnerie 1, Tannerie 1
Communs (0) : Bricolage 2, Courir 2, Cuisine 1, Grimper 2, Lancer 2, Premiers soins 2, Sagesse populaire 3, Patois (le Guildien) 2
Guerriers (-1) : Commandement 0, Esquive 0, Scruter 2, Vigilance 2, Bagarre 2
Explorateurs (-2) : Chercher 0, Dressage 0, Survie 0

Paysan

Artisans (-2) : Charpenterie 0, Tannerie 0
Marchands (0) : Contacts 1, Négoce 1
Communs (0) : Bricolage 3, Cuisine 2, Grimper 1, Premiers soins 1, Sagesse populaire 2, Patois (le Guildien) 2
Soigneurs (-2) : Herboristerie 1
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 0, Pique 2, Bagarre 1
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Dressage 2, Orientation 1, Pister 1, Survie 2

Éleveur

Artisans (-2) : Charpenterie 1, Tannerie 1
Marchands (0) : Négoce 2
Communs (0) : Bricolage 3, Courir 1, Cuisine 1, Grimper 1, Premiers soins 2, Sagesse populaire 1, Patois (le Guildien) 3
Soigneurs (-2) : Empathie 0, Herboristerie 1
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 0, Vigilance 1, Arme à une main 1, Bagarre 1, Bâton 1
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Dressage 4, Orientation 0, Pister 1, Survie 0

Coursier

Artisans (-2) : Serrureries 1
Marchands (0) : Contacts 1, Diplomatie 1, Discours 1
Marins (-1) : Équilibre 1
Communs (0) : Bricolage 1, Courir 4, Grimper 1, Premiers soins 1, Sagesse populaire 3, Patois (le Guildien) 2
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 2, Arme courte 1, Bagarre 2
Explorateurs (-2) : Chercher 0, Orientation 3, Pister 1, Survie 0
Malandrins (-2) : Discrétion 2

Enfant des rues

Marchands (0) : Contacts 1, Négoce 1
Marins (-1) : Équilibre 0
Communs (0) : Bricolage 1, Courir 2, Grimper 2, Lancer 1, Patois (le Guildien) 2
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 1, Vigilance 2, Arme courte 1, Bagarre 2
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Survie 0
Bateleurs (-2) : Acrobaties 1, Comédie 2
Malandrins (-2) : Camouflage 1, Déguisement 1, Discrétion 2, Passe-passe 1, Pickpocket 1



Caravanier

Malandrins (-2) : Camouflage 1, Discrétion 1
Marchands (0) : Contacts 0, Diplomatie 2, Discours 0, Prix 2, Négoce 1, Patois (le Péregrin) 2
Communs (0) : Bricolage 2, Patois (le Guildien) 2
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 2, Arme à une main 1, Bagarre 1, Bouclier 0, Arc court 2
Lettrés (-3) : Cartographie 2
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Dressage 2, Orientation 2, Pister 2, Survie 2, Une langue d'une Maison 2, Chevaucher 2, Attelage 3

Cartographe

Marchands (0) : Contacts 1
Marins (-1) : Astronomie 2
Communs (0) : Bricolage 2
Guerriers (-1) : Esquive 0, Scruter 2, Vigilance 1, Arme à une main 0
Lettrés (-3) : Cartographie 4, Histoires et

légendes 2, Patois (l'Alphabet) 2
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Orientation 3, Pister 2, Survie 2

Pisteur

Communs (0) : Courir 2, Grimper 2, Lancer 2, Premiers soins 2, Patois (le Guildien) 2
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 4, Vigilance 4, Patois (la Bataille) 2, Arme courte 2, Arme à une main 2, Arme de trait 3, Bagarre 1
Explorateurs (-2) : Chercher 2, Orientation 4, Survie 2, Pister 5
Malandrins (-2) : Camouflage 2, Discrétion 3, Filature 4

Éclaireur

Communs (0) : Courir 2, Grimper 2, Lancer 2, Premiers soins 2, Patois (le Guildien) 2
Soigneurs (-2) : Empathie 0
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 5, Vigilance 4, Arme courte 2, Arme à une main 2, Arme de jet 3, Bagarre 2
Explorateurs (-2) : Chercher 4, Orientation 2, Pister 2
Malandrins (-2) : Discrétion 2

Chasseur

Communs (0) : Courir 4, Grimper 3, Lancer 2, Premiers soins 2, Sagesse populaire 2, Patois (le Guildien) 2
Soigneurs (-2) : Empathie 0
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 4, Vigilance 2, Arme courte 2, Arme à une main 3, Arme de jet 3, Arme de trait 4
Lettrés (-3) : Biologie 0
Explorateurs (-2) : Chercher 4, Orientation 3, Survie 4

Venn'dys

Conquistador

Communs (0) : Bricolage 2, Courir 2, Grimper 2, Lancer 1, Premiers soins 1
Marchands (0) : Diplomatie 2, Négoce 1
Guerriers (-1) : Commandement 2, Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 2, Crache-feu court 2, Arme à une main 3, Bagarre 2, Bouclier 2
Explorateurs (-2) : Orientation 2, Pister 2, Chevaucher 1
Malandrins (-2) : Camouflage 2

Kheyza

Maître caravanier

Marchands (0) : Négoce 2
Communs (0) : Bricolage 2
Guerriers (-1) : Commandement 3, Esquive 2, Scruter 3, Vigilance 2, Arme à une main 2, Arme de jet 1, Arme de trait 2, Bagarre 2
Lettrés (-3) : Cartographie 3
Explorateurs (-2) : Dressage 3, Orientation 5, Pister 3, Chevaucher 3, Attelage 4

Le Grand Métier des Guerriers

Garde du corps

Communs (0) : Courir 2, Grimper 2, Lancer 2, Premiers soins 2, Patois (le Guildien) 2
Soigneurs (-2) : Empathie 0
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 3, Vigilance 4, Patois (le Bataille) 2, Arme courte 2, Arme à une main 3, Arme de jet 3, Bagarre 4, Bouclier 2
Explorateurs (-2) : Chercher 2

Mercenaire

Marchands (0) : Diplomatie 1.
Communs (0) : Bricolage 2, Courir 2, Grimper 2, Lancer 1, Premiers soins 2
Guerriers (-1) : Commandement 2, Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 4, Patois (le Bataille) 3, Arme à deux mains 2, Arme à une main 4, Arme de trait 3, Bagarre 3, Bouclier 3
Explorateurs (-2) : Orientation 2, Pister 2, Survie 0, Chevaucher 2

Milicien

Marchands (0) : Contacts 1
Communs (0) : Bricolage 2, Courir 3, Grimper 2, Lancer 1, Premiers soins 2, Sagesse populaire 3, Patois (le Guildien) 3
Guerriers (-1) : Commandement 0, Esquive 3, Scruter 3, Vigilance 3, Patois (le Bataille) 2, Arbalète 2, Arme courte 2, Bagarre 3, Pique 3
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Orientation 0, Pister 1

Combattant embarqué

Marins (-1) : Canotage 1, Équilibre 2, Nage 2
Communs (0) : Courir 1, Grimper 2, Lancer 1, Premiers soins 1
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 2, Vigilance 2, Patois (le Bataille) 2, Arme à une main 2, Arme courte 2, Arme de jet 3, Bagarre 2, Bouclier 2
Lettrés (-3) : Cartographie 1
Explorateurs (-2) : Orientation 1

Baroudeur

Marins (-1) : Nage 2
Communs (0) : Bricolage 2, Courir 2, Grimper 2, Lancer 1, Premiers soins 1
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 2, Patois (le Bataille) 3, Arc long 2, Arme à une main 3, Bagarre 2, Bouclier 2
Explorateurs (-2) : Orientation 2, Pister 2, Chevaucher 1
Malandrins (-2) : Camouflage 2

Ulmeq

Guerrier du soleil

Marins (-1) : Équilibre 1
Communs (0) : Courir 3, Grimper 1, Lancer 1
Guerriers (-1) : Commandement 1, Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 3, Patois (le Bataille) 3, Arc 3, Arme à deux mains 2, Bagarre 2, Bouclier 1, Lance 5
Explorateurs (-2) : Chercher 0, Orientation 0, Pister -1, Survie 0
Malandrins (-2) : Discrétion 0

Assassin

Marins (-1) : Canotage 2, Équilibre 1
Communs (0) : Courir 1, Grimper 1
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 3, Vigilance 3, Patois (le Bataille) 3, Arme à une main 2, Arme courte 5, Arme de trait 3, Bagarre 4
Explorateurs (-2) : Chercher 2
Malandrins (-2) : Déguisement 3, Discrétion 3

Gehemdal

Chevalier

Marchands (0) : Contacts 2
Communs (0) : Courir 1, Grimper 1, Lancer 1
Guerriers (-1) : Commandement 3, Esquive 3, Scruter 2, Vigilance 2, Patois (le Bataille) 1, Arbalète 3, Arme à une main 3, Bagarre 1, Bouclier 2, Épée à deux mains 5
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Dressage 3, Chevaucher 4

Sergent d'armes

Communs (0) : Courir 1, Grimper 1, Lancer 1, Premiers soins 2
Guerriers (-1) : Commandement 2, Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 1, Patois (le Bataille) 3, Arbalète 2, Arme à deux mains 4, Arme à une main 2, Bagarre 2, Bouclier 2
Explorateurs (-2) : Chercher 0, Dressage 1, Orientation 1, Pister 1, Survie 0
Malandrins (-2) : Discrétion 0

Chevalier solitaire

Communs (0) : Courir 1, Grimper 1, Lancer 1, Premiers soins 2
Guerriers (-1) : Commandement 0, Esquive 3, Scruter 1, Vigilance 2, Patois (le Bataille) 0, Arme à deux mains 1, Arme à une main 5, Bagarre 3, Bouclier 4, Arc long 2
Explorateurs (-2) : Chercher 0, Dressage 1, Chevaucher 3, Orientation 1, Survie 2
Bateleurs (-2) : Chant 1, Musique 1

Guerrier du Nord

Marins (-1) : Canotage 0, Équilibre 1, Nage 2, Navigation 1
Communs (0) : Courir 2, Grimper 1, Lancer 1, Premiers soins 1
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 3, Vigilance 1, Patois (le Bataille) 2, Arc court 2, Arme à deux mains 2, Arme à une main 5, Bagarre 3, Bouclier 3
Explorateurs (-2) : Chercher 0, Orientation 1, Survie 2
Malandrins (-2) : Camouflage 0, Discrétion -1

Noble de lignée

Marchands (0) : Contacts 2, Diplomatie 2
Guerriers (-1) : Commandement 4, Esquive 3, Scruter 1, Vigilance 2, Patois (le Bataille) 5, Arc long 3, Arme à une main 3, Arme à 2 mains 3, Bouclier 3
Lettrés (-3) : Cartographie 0, Lois 1
Explorateurs (-2) : Chercher 2, Dressage 2, Chevaucher 2
Bateleurs (-2) : Danse 0

Venn'dys

Duelliste

Marchands (0) : Contacts 2, Diplomatie 2, Discours 2
Malandrins (-2) : Filature 2, Déguisement 2
Marins (-1) : Équilibre 2
Communs (0) : Courir 2, Grimper 3, Lancer 2, Premiers soins 3
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 2, Vigilance 2, Patois (le Bataille) 1, Crache-feu court 3, Arme à une main 5, Bagarre 1, Arme courte 2
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Chevaucher 2

Ashragor

Templier d'Ashragor

Marchands (0) : Contacts 2
Guerriers (-1) : Commandement 1, Esquive 0, Scruter 2, Vigilance 2, Arme à une main 3, Arme courte 3, Patois (le bataille) 1
Lettrés (-3) : Architecture 2, Cartographie 1, Histoires et légendes 2, Lois 1, Patois (l'Alphabet) 3
Explorateurs (-2) : Chevaucher 3, Orientation 0
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 1, Danse 1, Musique 1
Malandrins (-2) : Poisons 2

Kheyza

Centaure

Marchands (0) : Contacts 2
Communs (0) : Courir 1, Grimper 1, Lancer 1
Guerriers (-1) : Vigilance 3, Esquive 3, Scruter 2, Vigilance 2, Patois (le Bataille) 1, Arme de jet 3, Arme à une main 3, Bagarre 1, Bouclier 2, Arme de trait 5
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Dressage 3, Chevaucher 5, Orientation 2, Survie 2

Chien de guerre

Marins (-1) : Canotage 0, Équilibre 2, Nage 1, Navigation 0
Communs (0) : Courir 1, Grimper 1, Lancer 2
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 1, Vigilance 3, Patois (le Bataille) 4, Arme à une main 4, Arme de jet 2, Bagarre 2, Bouclier 2, Arts martiaux 2
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Orientation 1
Malandrins (-2) : Camouflage 1, Discrétion 1

Spadassin

Marins (-1) : Équilibre 1
Communs (0) : Courir 1, Grimper 1, Lancer 1, Premiers soins 1
Soigneurs (-2) : Empathie 1, Herboristerie 2
Guerriers (-1) : Esquive 4, Scruter 1, Vigilance 2, Patois (le Bataille) 3, Arme à une main 2, Arme courte 5, Arme de jet 2, Bagarre 4
Explorateurs (-2) : Chercher 2
Malandrins (-2) : Camouflage 1, Déguisement 1, Discrétion 2, Poisons 1

Élève de maître initié

Marins (-1) : Équilibre 2
Communs (0) : Courir 1, Grimper 1, Lancer 1
Guerriers (-1) : Esquive 4, Scruter 2, Vigilance 3, Patois (le Bataille) 3, Arme à deux mains 1, Arme à une main 1, Arme courte 2, Bagarre 4, Arts martiaux 5
Malandrins (-2) : Discrétion 1

Gardien de harem

Marchands (0) : Contacts 1
Marins (-1) : Équilibre 1
Communs (0) : Courir 1, Grimper 1, Lancer 1, Premiers soins 1
Soigneurs (-2) : Empathie 2
Guerriers (-1) : Commandement 1, Esquive 3, Scruter 2, Vigilance 3, Patois (le Bataille) 3, Arme courte 2, Arme de jet 2, Bagarre 3, Hallebarde 3
Lettrés (-3) : Histoires et légendes 1, Intendance 1
Explorateurs (-2) : Chercher 1
Malandrins (-2) : Discrétion 1

Stratège felsin

Marchands (0) : Contacts 3, Diplomatie 1
Marins (-1) : Navigation 2
Guerriers (-1) : Commandement 5, Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 3, Patois (le Bataille) 4, Arme à deux mains 2, Bagarre 2
Lettrés (-3) : Cartographie 2, Ingénierie 2, Intendance 0
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Orientation 3

Amazone

Artisans (-2) : Tannerie 1
Marins (-1) : Équilibre 1, Nage 1
Communs (0) : Courir 1, Grimper 1, Lancer 1
Soigneurs (-2) : Empathie 1
Guerriers (-1) : Commandement 1, Esquive 3, Scruter 0, Vigilance 2, Patois (le Bataille) 2, Arme à deux mains, Arme à une main 2, Bagarre 3, Bouclier 2, Arts martiaux 0, Arc long 2
Explorateurs (-2) : Orientation 1, Survie 1
Malandrins (-2) : Discrétion 1



Bureaucrate

Marchands (0) : Contacts 3
Guerriers (-1) : Commandement 0, Esquive 2, Vigilance 1, Bagarre 2, Dague 3
Lettrés (-3) : Cartographie 1, Histoires et légendes 1, Intendance 2, Lois 2, Patois (l'Alphabet) 3
Explorateurs (-2) : Chercher 3
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 1
Malandrins (-2) : Discrétion 2

Collecteur de taxe

Marchands (0) : Contacts 2, Négoce 2
Soigneurs (-2) : Empathie 2
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 2, Arme courte 2, Bagarre 1
Lettrés (-3) : Intendance 3, Patois (l'Alphabet) 3, Loi 2
Explorateurs (-2) : Chercher 3
Malandrins (-2) : Camouflage 2, Discrétion 2

Juriste

Marchands (0) : Contacts 2
Communs (0) : Sagesse populaire 2, Patois (le Guildien) 2
Soigneurs (-2) : Empathie 3
Guerriers (-1) : Commandement 1, Esquive 0, Scruter 1, Vigilance 0
Lettrés (-3) : Histoires et légendes 1, Intendance 2, Lois 4, Patois (l'Alphabet) 3
Explorateurs (-2) : Une langue de Maison 0
Bateleurs (-2) : Comédie 2
Malandrins (-2) : Falsification 1

Docte

Marchands (0) : Contacts 2
Marins (-1) : Astronomie 4, Météo 2
Soigneurs (-2) : Chirurgie 1
Communs (0) : Sagesse populaire 4, Patois (le Guildien) 5
Lettrés (-3) : Architecture 2, Biologie 3, Cartographie 3, Histoires et légendes 4, Ingénierie 1, Intendance 0, Lois 3, Patois (l'Alphabet) 4
Explorateurs (-2) : Chercher 2, Langues : Une langue de Maison 3, Une langue de Maison 2

Éminence

Marchands (0) : Contacts 3
Soigneurs (-2) : Empathie 2

Guerriers (-1) : Commandement 1, Esquive 1, Scruter 1, Arme courte 3
Lettrés (-3) : Cartographie 0, Intendance 1, Lois 2, Patois (l'Alphabet) 3
Explorateurs (-2) : Chercher 2
Bateleurs (-2) : Contes 0
Malandrins (-2) : Discrétion 2, Falsification 2, Poisons 1

Scribe

Marchands (0) : Contacts 2
Communs (0) : Bricolage 1, Premiers soins 2, Sagesse populaire 3, Patois (le Guildien) 4
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 0, Vigilance 0, Patois (la Bataille) 0
Lettrés (-3) : Architecture 0, Biologie 0, Cartographie 2, Histoires et légendes 3, Lois 2, Patois (l'Alphabet) 4
Explorateurs (-2) : Langues : Une langue de Maison 2, Une langue de Maison 1
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 2

Sage poète

Marchands (0) : Discours 2
Communs (0) : Premiers soins 1, Sagesse populaire 1, Patois (le Guildien) 3
Soigneurs (-2) : Empathie 1
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 0, Vigilance 0, Dague 1
Lettrés (-3) : Histoires et légendes 4, Ingénierie 0, Intendance 0, Lois 0, Patois (l'Alphabet) 3
Explorateurs (-2) : Chercher 0
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 1, Chant 1, Comédie 2, Contes 3, Musique 2

Devin

Artisans (-2) : Pyrotechniques 2
Marchands (0) : Contacts 2, Négoce 1
Marins (-1) : Astronomie 2
Communs (0) : Bricolage 1, Premiers soins 2, Sagesse populaire 1, Patois (le Guildien) 2
Soigneurs (-2) : Empathie 2
Guerriers (-1) : Commandement 2, Esquive 1, Scruter 0, Vigilance 0, Bagarre 1, Bâton 1
Lettrés (-3) : Patois (l'Alphabet) 2
Explorateurs (-2) : Chercher 1
Bateleurs (-2) : Comédie 3, Contes 2
Malandrins (-2) : Discrétion 1

Astrologue

Marchands (0) : Contacts 2
Marins (-1) : Astronomie 3
Communs (0) : Bricolage 1, Sagesse populaire 4, Patois (le Guildien) 2
Soigneurs (-2) : Empathie 2
Guerriers (-1) : Esquive 0, Scruter 4, Vigilance 0, Dague 2
Lettrés (-3) : Cartographie 2, Histoires et légendes 2, Patois (l'Alphabet) 2
Explorateurs (-2) : Chercher 2
Bateleurs (-2) : Comédie 1, Contes 2

Ulmeq

Grand conseiller

Marchands (0) : Contacts 2, Diplomatie 4, Discours 1
Guerriers (-1) : Commandement 2, Dague 3
Lettrés (-3) : Biologie 0, Cartographie 3, Histoires et légendes 2, Ingénierie 1, Intendance 3, Lois 3, Patois (l'Alphabet) 4
Malandrins (-2) : Falsification 3, Poisons 2

Bibliothécaire

Artisans (-2) : Serrureries 1
Marchands (0) : Contacts 2
Marins (-1) : Astronomie 2
Communs (0) : Premiers soins 1
Soigneurs (-2) : Herboristerie 1
Guerriers (-1) : Scruter 2
Lettrés (-3) : Architecture -1, Biologie -1, Cartographie 1, Histoires et légendes 5, Intendance 1, Lois 1, Patois (l'Alphabet) 5
Explorateurs (-2) : Chercher 5
Bateleurs (-2) : Contes 2

Gehemdal

Dame d'atour

Artisans (-2) : Joaillerie 1, Serrureries 1
Communs (0) : Bricolage 1, Patois (le Guildien) 3
Soigneurs (-2) : Empathie 2
Guerriers (-1) : Commandement 1, Vigilance 0, Dague 4
Lettrés (-3) : Histoires et légendes 3, Lois 2, Patois (l'Alphabet) 0
Explorateurs (-2) : Chercher 1
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 2, Danse 1, Musique 0
Malandrins (-2) : Falsification 1, Poisons 1

Bailli

Marchands (0) : Contacts 4, Prix 2, Négoce 2
Soigneurs (-2) : Empathie 3
Guerriers (-1) : Commandement 3, Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 3, Arme courte 1, Bagarre 1
Lettrés (-3) : Intendance 5, Lois 2, Patois (l'Alphabet) 3
Explorateurs (-2) : Chercher 2
Malandrins (-2) : Falsification 1, Filature 2, Poisons 1

Échevin

Marchands (0) : Contacts 3
Guerriers (-1) : Commandement 2, Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 2, Arme à une main 2, Bagarre 1, Bouclier 1
Lettrés (-3) : Intendance 2, Lois 4, Patois (l'Alphabet) 4
Explorateurs (-2) : Chercher 0
Bateleurs (-2) : Comédie 1
Malandrins (-2) : Camouflage 1, Discrétion 1, Falsification 3

Prêtre des dieux métalliques

Marchands (0) : Contacts 4
Marins (-1) : Astronomie 4
Soigneurs (-2) : Empathie 1, Herboristerie 1
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 1, Dague 2
Lettrés (-3) : Cartographie 1, Histoires et légendes 3, Lois 3, Patois (l'Alphabet) 3
Explorateurs (-2) : Chercher 1
Bateleurs (-2) : Contes 2
Malandrins (-2) : Discrétion 1, Falsification 1

Venn'dys

Inventeur

Marchands (0) : Contacts 2
Artisans (-2) : Charpenterie 2, Forgeage 2, Serrurerie 2, Pyrotechniques 2
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 2
Soigneurs (-2) : Chirurgie 1
Communs (0) : Patois (le Guildien) 5
Lettrés (-3) : Architecture 2, Biologie 3, Cartographie 0, Histoires et légendes 3, Ingénierie 5, Intendance 0, Patois (l'Alphabet) 4
Marins (-1) : Navigation 1
Explorateurs (-2) : Chercher 2, Langues : Une langue de Maison 3, Une langue de Maison 2

Kheyza

Sage des Noms sacrés

Marins (-1) : Astronomie 1, Météo 1
Communs (0) : Premiers soins 3
Soigneurs (-2) : Empathie 2, Herboristerie 2, Médecine 1
Guerriers (-1) : Commandement 1, Scruter 2, Vigilance 1
Lettrés (-3) : Cartographie 3, Histoires et légendes 5, Patois (l'Alphabet) 5
Bateleurs (-2) : Comédie 0, Contes 3

Le Grand Métier des Magiciens

Ulmeq

Arpenteur du rêve

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 2, Pouvoir 2, Sens 2
Explorateurs (-2) : Orientation 3
Malandrins (-2) : Camouflage 2, Filature 1
Tours (-4) : Au pic des vénérables 2, Du champ de lames ébréchées 3, Du marais belliqueux 2

Algemmiste

Artisans (-2) : Poterie 2, Tissage 1, Verrerie 2
Arts Étranges (-4) : Maîtrise 3, Pouvoir 1, Sens 2
Guerriers (-1) : Vigilance 0
Malandrins (-2) : Poisons 2
Tours (-4) : Cube luminescent 3, Des vapeurs instillées 2

Gehemdal

Métalliste

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 2, Pouvoir 3, Sens 1
Guerriers (-1) : Épée longue 3, Esquive 2, Hache 1, Scruter 1
Tours (-4) : Par les feux répandus 2, Par la main du bourreau 2, Par la porte des géants 2

Forgeur

Artisans (-2) : Forgeage 3, Pyrotechniques 2
Arts Étranges (-4) : Maîtrise 1, Pouvoir 2, Sens 3
Guerriers (-1) : Épée courte 3, Scruter 1
Marchands (0) : Prix 2
Tours (-4) : Épée preste 2, Par la flamme fidèle 2

Venn'dys

Sorcier

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 3, Pouvoir 1, Sens 2
Communs (0) : Empathie 1
Lettrés (-3) : Lois 1, Histoire et légendes 2, Patois (l'Alphabet) 2
Malandrins (-2) : Déguisement 2, Discrétion 1
Soigneurs (-2) : Survie 2
Tours (-4) : Je chante la paix 2, Je marche sur le vent 2

Ashragor

Conjureur

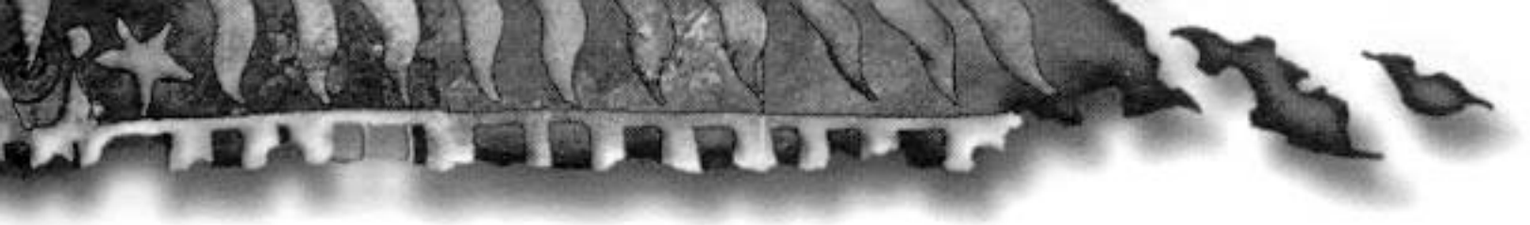
Arts Étranges (-4) : Maîtrise 2, Pouvoir 2, Sens 2
Guerriers (-1) : Commandement 2, Épée courte 1, Vigilance 2
Lettrés (-3) : Histoire et légendes 1
Tours (-4) : Le blafard facial 2, Le sujet des brumes 2, Terreur 2

Nécromant

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 2, Pouvoir 2, Sens 2
Guerriers (-1) : Commandement 2, Épée courte 2, Scruter 1
Lettrés (-3) : Biologie 1
Tours (-4) : Dégradation du métal 2, Dégradation du bois 2, Piqûre 2

Malfaiseur

Artisans (-2) : Charpenterie 2, Forgeage 3
Arts Étranges (-4) : Maîtrise 3, Pouvoir 1, Sens 2
Guerriers (-1) : Esquive 1, Hache 2
Marchands (0) : Prix 1
Tours (-4) : Dégradation du bois 2, Heaume à l'œil de braise 2



Kheyza

Nommeur

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 3, Pouvoir 1, Sens 2
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 2
Lettrés (-3) : Histoire et légendes 3, Patois (l'Alphabet) 0
Malandrins (-2) : Discrétion 1
Soigneurs (-2) : Herboristerie 1
Tours (-4) : Avoue-flore 2, Rappelle-pupille 2, Soigne-plaie 2

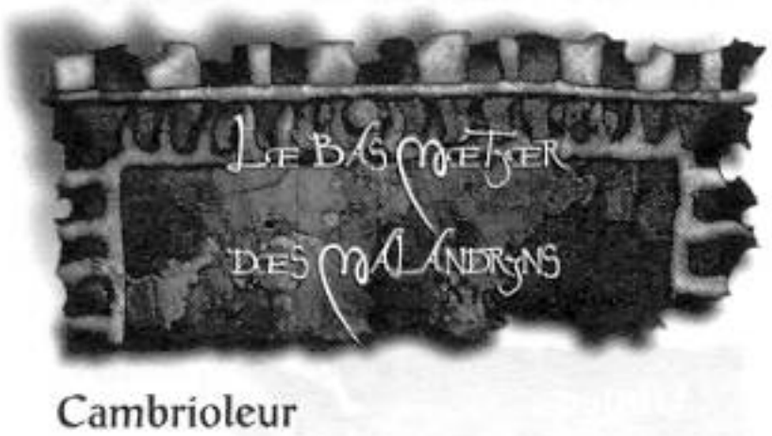
Enchanteur

Artisans (-2) : Joaillerie 2, Tissage 1
Arts Étranges (-4) : Maîtrise 3, Pouvoir 2, Sens 2
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 1, Chant 1
Lettrés (-3) : Histoire et légendes 2
Tours (-4) : Avoue-flore 2, Croît-flore 2, Parchemin de confiance 2

Felsin

Homme griffe

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 4, Sens 4
Bateleurs (-2) : Acrobaties 2
Guerriers (-1) : Dague 3, Épée longue 2, Esquive 2, Scruter 1
Tours (-4) : Maîtrise animalière 2, Rugissement 3, Sens du danger 2



Cambrioleur

Artisans (-2) : Serrureries 4
Marchands (0) : Contacts 2
Marins (-1) : Équilibre 2
Communs (0) : Courir 2, Grimper 3
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 3, Vigilance 3, Arme courte 1, Bagarre 2
Lettrés (-3) : Ingénierie 0
Explorateurs (-2) : Orientation 1
Malandrins (-2) : Camouflage 1, Discrétion 4, Patois (l'Argot) 2

Charlatan

Artisans (-2) : Pyrotechniques 0
Marchands (0) : Contacts 2, Discours 3, Négoce 3
Communs (0) : Bricolage 2, Sagesse populaire 3
Soigneurs (-2) : Chirurgie -1, Empathie 1, Herboristerie 2
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 1, Vigilance 3, Arme courte 1, Bagarre 1
Bateleurs (-2) : Comédie 3
Malandrins (-2) : Déguisement 2, Falsification 0, Passe-passe 2, Poisons 3, Patois (l'Argot) 2

Contrebandier

Artisans (-2) : Serrureries 1
Marchands (0) : Contacts 2, Prix 3, Négoce 3
Marins (-1) : Canotage 1, Équilibre 2, Nage 1, Navigation 1
Communs (0) : Grimper 2, Patois (le Guildien) 4
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 3, Vigilance 3, Arme à une main 3, Arme projectile 2, Bagarre 2
Explorateurs (-2) : Orientation 2
Malandrins (-2) : Camouflage 4, Déguisement 3, Patois (l'Argot) 1

Détrousseur

Communs (0) : Courir 2, Grimper 2, Lancer 2, Sagesse populaire 1
Guerriers (-1) : Commandement 2, Esquive 3, Scruter 3, Vigilance 3, Arme à une main 3, Arme de trait 3, Bagarre 3
Malandrins (-2) : Camouflage 3, Déguisement 0, Discrétion 3, Patois (l'Argot) 1

Escroc

Marchands (0) : Contacts 2, Discours 4, Négoce 3
Communs (0) : Courir 1, Patois (le Guildien) 3
Soigneurs (-2) : Empathie 0
Guerriers (-1) : Esquive 2, Arme courte 2, Arme à une main 1
Lettrés (-3) : Lois 2, Patois (l'Alphabet) 3
Bateleurs (-2) : Comédie 2
Malandrins (-2) : Déguisement 3, Falsification 4, Patois (l'Argot) 2

Pirate

Marins (-1) : Canotage 3, Nage 2, Navigation 1, Nœuds 1
Communs (0) : Bricolage 2, Courir 2, Grimper 2, Lancer 2, Premiers soins 0
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 3, Arbalète 1, Bagarre 2, Sabre 2
Lettrés (-3) : Cartographie 0
Explorateurs (-2) : Orientation 2, Survie 2
Malandrins (-2) : Camouflage 2, Discrétion 2, Patois (l'Argot) 1

Voleur à la tire

Marchands (0) : Contacts 2
Communs (0) : Courir 4, Grimper 3, Lancer 2
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 2, Vigilance 3, Arme courte 2, Bagarre 2
Explorateurs (-2) : Chercher 3, Orientation 2, Pister 3
Malandrins (-2) : Camouflage 0, Déguisement 1, Discrétion 4, Filature 3, Passe-passe 0, Pickpocket 4, Patois (l'Argot) 3

Ulmeq

Empoisonneur subtil

Marins (-1) : Équilibre 1
Communs (0) : Courir 1, Cuisine 2
Soigneurs (-2) : Empathie 1, Herboristerie 2
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 3, Vigilance 3, Arme courte 2, Arme de jet 2,

Bagarre 3
Explorateurs (-2) : Chercher 1
Malandrins (-2) : Camouflage 1, Déguisement 1, Passe-passe 1, Poisons 5, Patois (l'Argot) 3

Espion

Marchands (0) : Contacts 3, Diplomatie 2
Communs (0) : Grimper 1
Soigneurs (-2) : Empathie 1
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 3, Vigilance 3, Arme courte 2, Arme de jet 2, Bagarre 2
Bateleurs (-2) : Comédie 2
Malandrins (-2) : Camouflage 2, Déguisement 2, Discrétion 3, Falsification 2, Passe-passe 2, Patois (l'Argot) 3

Venn'dys

Révolutionnaire

Artisans (-2) : Pyrotechniques 3, Serrureries 2
Marchands (0) : Discours 4, Contacts 2
Guerriers (-1) : Vigilance 4, Crache-feu court 3, Arme courte 2, Esquive 4
Lettrés (-3) : Patois (l'Alphabet) 0
Malandrins (-2) : Falsification 2, Discrétion 3

Kheyza

Lanceur de couteau

Marchands (0) : Contacts 1
Marins (-1) : Équilibre 3, Météo 0
Communs (0) : Courir 1, Lancer 2
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 3, Vigilance 2, Arme courte 2, Arme de jet 2, Bagarre 2, Couteau (jet) 5
Explorateurs (-2) : Chercher 0, Dressage 0, Orientation 1, Pister -1, Survie 0, Chevaucher 0
Bateleurs (-2) : Jongleries 0
Malandrins (-2) : Camouflage 0, Déguisement 1, Discrétion 1, Poisons 1, Patois (l'Argot) 2

Felsin

Houri

Communs (0) : Premiers soins 4, Patois (le Guildien) 3
Soigneurs (-2) : Chirurgie 1, Empathie 3, Herboristerie 1
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 1, Vigilance 2, Arme courte 1, Bagarre 2, Arts martiaux 2
Explorateurs (-2) : Chercher 3
Bateleurs (-2) : Comédie 2
Malandrins (-2) : Discrétion 2, Poisons 0, Patois (l'Argot)



Négociant

Artisans (-2) : Joaillerie 1
Marchands (0) : Contacts 3, Prix 2, Négoce 4, Patois (le Péregrin) 3
Communs (0) : Bricolage 2, Sagesse populaire 1, Patois (le Guildien) 2
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 0, Vigilance 0, Arme courte 1, Bagarre 2
Lettrés (-3) : Lois 2, Patois (l'Alphabet) -1
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Chevaucher 1
Malandrins (-2) : Falsification 1

Comptable

Marchands (0) : Contacts 2, Négoce 1, Patois (le Péregrin)
Soigneurs (-2) : Empathie 1
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 2
Lettrés (-3) : Intendance 4, Lois 1, Patois (l'Alphabet) 3
Explorateurs (-2) : Chercher 3
Malandrins (-2) : Discrétion 1, Falsification 2

Intendant

Marchands (0) : Contacts 4, Prix 2, Négoce 2
Soigneurs (-2) : Empathie 3
Guerriers (-1) : Commandement 3, Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 3, Arme courte 1, Bagarre 1
Lettrés (-3) : Intendance 5, Lois 2, Patois (l'Alphabet) 3
Explorateurs (-2) : Chercher 2
Malandrins (-2) : Falsification 1, Poisons 1

Bourgeois boutiquier

Marchands (0) : Contacts n°1 3, Contacts n°2 2, Diplomatie 2, Patois (le Péregrin) 3
Communs (0) : Bricolage 2, Cuisine 2, Sagesse populaire 4, Patois (le Guildien) 2
Guerriers (-1) : Esquive 0, Scruter 1, Vigilance 0, Rapière 1, Bagarre 1
Lettrés (-3) : Intendance 1, Lois 1, Patois (l'Alphabet) -1
Bateleurs (-2) : Danse 0, Musique 0
Malandrins (-2) : Déguisement 1

Colporteur

Marchands (0) : Contacts 1, Diplomatie 2, Discours 1, Prix 2, Négoce 3, Patois (le Péregrin) 2
Communs (0) : Bricolage 2, Patois (le Guildien) 4, Sagesse Populaire 4
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 2, Arme à une main 1, Bagarre 1, Bouclier 0, Arc court 2
Lettrés (-3) : Cartographie 2
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Dressage 2, Orientation 2, Pister 2, Survie 2, Langue d'une Maison 3

Ulmeq

Diplomate

Marchands (0) : Contacts 3, Prix 2, Négoce 4, Diplomatie 5, Patois (le Péregrin) 3
Communs (0) : Sagesse populaire 1, Patois (le Guildien) 2

Guerriers (-1) : Esquive 1, Commandement 1, Vigilance 3, Arme courte 3
Lettrés (-3) : Lois 3, Patois (l'Alphabet) 4
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Chevaucher 2
Malandrins (-2) : Falsification 1

Venn'dys

Prince-Marchand

Marchand (0) : Discours 3, Négoce 5, Prix 3, Diplomatie 2, Patois (le Péregrin) 5, Contacts 3
Marins (-1) : Navigation 1, Météo 1
Lettrés (-3) : Intendance 2, Cartographie 2, Lois -2, Patois (l'Alphabet) 2
Explorateurs (-2) : Chevaucher 2, Attelage 2, Orientation 1, Langue de Maison 2



Homme de bord

Artisans (-2) : Charpenterie 1
Marins (-1) : Astronomie 1, Canotage 4, Équilibre 3, Météo 2, Nage 3, Navigation 2, Nœuds 3, Patois (le Cabestan) 2
Communs (0) : Bricolage 3, Grimper 3, Lancer 3
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 2, Arme à une main 2, Arme courte 1, Bagarre 1
Explorateurs (-2) : Survie 0

Capitaine

Marins (-1) : Astronomie 3, Canotage 2, Équilibre 2, Météo 3, Nage 3, Navigation 4, Nœuds 2, Patois (le Cabestan) 3
Guerriers (-1) : Commandement 3, Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 2, Arme courte 1, Bagarre 1, Sabre 2
Lettrés (-3) : Cartographie 3, Patois (l'Alphabet) 2
Explorateurs (-2) : Orientation 2, Survie 0

Pêcheur

Marchands (0) : Négoce 2
Marins (-1) : Canotage 3, Équilibre 2, Nage 2, Navigation 1, Nœuds 2, Patois (le Cabestan) 1
Communs (0) : Bricolage 2, Cuisine 3, Lancer 4
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 3, Arme à une main 1, Bagarre 1
Explorateurs (-2) : Chercher 3, Orientation 2, Survie 0

Pilote

Marins (-1) : Astronomie 3, Canotage 2, Météo 1, Nage 2, Navigation 3, Patois (le Cabestan) 2
Communs (0) : Lancer 1, Sagesse populaire 2
Guerriers (-1) : Commandement 1, Esquive 1, Scruter 3, Vigilance 3, Arme à une main 1, Bagarre 1
Lettrés (-3) : Cartographie 3
Explorateurs (-2) : Orientation 4

Quartier-maître

Marins (-1) : Canotage 1, Équilibre 1, Météo 2, Nage 1, Navigation 2, Nœuds 3, Patois (le Cabestan) 2
Communs (0) : Grimper 3, Sagesse populaire 2
Guerriers (-1) : Commandement 3, Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 4, Arme à une main 2, Bagarre 2
Lettrés (-3) : Intendance 4

Batelier fluvial

Marchands (0) : Diplomatie 1, Négoce 1
Marins (-1) : Canotage 4, Équilibre 1, Météo 1, Nage 1, Navigation 1
Communs (0) : Bricolage 3, Courir 2, Grimper 3, Lancer 2, Premiers soins 1, Sagesse populaire 3, Patois (le Guildien) 3
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 1, Arme à une main 1, Bagarre 1
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Dressage 3, Orientation 1
Bateleurs (-2) : Chant 0
Malandrins (-2) : Camouflage 0



Apothicaire

Artisans (-2) : Poterie 0
Marchands (0) : Prix 1, Négoce 1
Marins (-1) : Météo 0
Communs (0) : Cuisine 1, Premiers soins 2, Patois (le Guildien) 2
Soigneurs (-2) : Empathie 2, Herboristerie 3, Médecine 1, Pharmacie 4, Patois (le Carabin) 2
Guerriers (-1) : Esquive 2, Bâton 1
Lettrés (-3) : Cartographie 0, Patois (l'Alphabet) 1
Explorateurs (-2) : Chercher 2, Orientation 1, Pister 4, Survie 0
Malandrins (-2) : Poisons 3

Chirurgien

Marchands (0) : Contacts 1, Négoce 1
Communs (0) : Bricolage 1, Sagesse populaire 3, Patois (le Guildien) 2
Soigneurs (-2) : Chirurgie 4, Empathie 2, Herboristerie 0, Médecine 2, Pharmacie 0, Patois (le Carabin) 3
Guerriers (-1) : Esquive 1, Couteau 2, Épée courte 1
Lettrés (-3) : Biologie 0, Patois (l'Alphabet) 2
Explorateurs (-2) : Chercher 2
Malandrins (-2) : Poisons 1

Médecin de bord

Marins (-1) : Astronomie 0, Équilibre 2, Nage 2, Navigation 0, Nœuds 3
Communs (0) : Bricolage 3, Grimper 2, Premiers soins 4, Sagesse populaire 3
Soigneurs (-2) : Chirurgie 1, Empathie 3, Herboristerie 0, Médecine 1, Patois (le Carabin) 1
Guerriers (-1) : Esquive 1, Arme courte 1, Bagarre 1
Lettrés (-3) : Histoires et légendes -2, Patois (l'Alphabet) -1
Explorateurs (-2) : Orientation 0
Malandrins (-2) : Poisons 2

Rebouteux

Marchands (0) : Contacts 1, Discours 2, Négoce 1
Communs (0) : Bricolage 2, Premiers soins 4, Sagesse populaire 3
Soigneurs (-2) : Empathie 4, Herboristerie 4, Médecine 0, Patois (le Carabin) 1
Guerriers (-1) : Commandement 1, Esquive 2, Scruter 3, Vigilance 1, Bâton 1
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Orientation 1, Survie 2
Bateleurs (-2) : Chant 3, Comédie 1, Contes 1

Kheyza

Guérisseur

Marchands (0) : Négoce 1
Communs (0) : Premiers soins 5
Soigneurs (-2) : Chirurgie 3, Empathie 3, Herboristerie 3, Patois (le Carabin) 4
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 2, Arme courte 1, Arme de jet 1
Lettrés (-3) : Histoires et légendes 2
Explorateurs (-2) : Chercher 2
Bateleurs (-2) : Contes 2
Malandrins (-2) : Poisons 3

On ne peut jamais dépasser 6 dans une Caractéristique et 5 dans une compétence.

Là encore, chaque Maison possède ses compétences préférées et donnent à ses rejetons un apprentissage culturel particulier. Vous ne pouvez pas dépasser 5 dans une compétence avec ce bonus. Si c'est le cas le point est perdu.

Compétences par Maison

ULMEQ : Conte +1 ou Poison +1 ou Joaillerie +1
GEHEMDAL : Bagarre +1 ou Un artisanat +1 ou Survie +1
VENN'DYS : Serrureries+1 ou Lire et écrire +1 ou Météo +1
ASHRAGOR : Commandement +1 ou Lire et écrire +1 ou Une arme +1
KHEYZA : Histoire et légendes +1 ou Pister +1 ou Lire et écrire +1
FELSIN : Art Martial +1 ou Équilibre +1 ou Vigilance +1

Le Destin

Notion importante de votre personnage, le Destin est cette force mystérieuse qui pousse chaque Aventurier à accomplir des actes héroïques ou bien au contraire des actes particulièrement horribles. Souvent, les membres des guildes ont le sentiment que quelqu'un a écrit leur vie et qu'ils ne sont que les instruments de forces supérieures. Des dictons ou des proverbes expriment ce poids du Destin dans le parcours de l'Aventure.
Le Destin intervient dans la création du personnage de la manière suivante :
Chaque personnage possède à la base soit 3 points de Destin, soit 1D6 points de Destin, au choix du joueur.
Ces points de Destin peuvent être utilisés de deux manières :
Soit au cours de la création de personnage et la détermination de la guilde.
Au cours de la création du personnage, vous pouvez «acheter» avec ces points de Destin des événements, des objets extraordinaires à partir des tables qui suivent. Vous pourrez aussi intervenir dans la détermination de votre guilde recruteuse afin d'en modifier certaines caractéristiques. (Cela se fait dans le livret 3 «Les guildes» du dossier «Les Rivages»).
Soit au cours du jeu. Dans certaines occasions, vous pourrez modifier le cours du hasard en utilisant vos points de Destin. Ceux-ci serviront souvent à récupérer une situation qui peut sembler désespérée ou bien à se sortir des griffes de la mort.
Vous devez donc maintenant choisir si vous utilisez des points de Destin afin d'enrichir votre personnage et votre guilde et/ou si vous en conservez pour le cours des aventures. A vous de voir, le Destin fera le reste...

Les tables du Destin

1 point de Destin

Vous avez suivi d'excellents cours à l'Académie de votre guilde : 7 points de compétence en plus (sans dépasser le niveau 3)

Un docte vous a enseigné ses secrets : 2 points de compétence pour augmenter ses compétences au-dessus de 3 à concurrence de 5.

Un Maître Étrange de votre Maison vous a enseigné 1 tour de votre choix à niveau 1 de l'Art Étrange de votre Maison.

Permet de débuter avec une fortune de 1000 guilders d'Écume.

Permet de posséder un objet parmi les suivants :
• Une belle épée gehemdale : résistante, ne se brisera jamais suite à un échec critique.
• Un très beau manteau en tissus kheyza : un tissu très résistant et qui donne un bonus de +1 dans la compétence Discrétion.
• Cube luminescent ulmèque : liqui-

de dans un globe en verre produisant la lumière d'une torche pendant 1 heure après qu'il ait été secoué.
• Une parure de bijoux vivants ulmèque de valeur 800 guilders d'Écume. Peut servir pour le troc.
• Un pochon d'herbes curatives rares permettant de soigner une maladie à niveau de difficulté normal.
• Une belle armure : 1D6+3 en protection ; encombrement normal.
• Un sceau personnel : permettant de se faire reconnaître et d'établir des lettres de change utilisables par toutes les guildes sans savoir lire et écrire.
• Des outils de crochetage : condition incontournable pour un crochetage à difficulté normale.
• Une arme de trait ashragor en os : ne nécessite aucun entretien, encombrement néant.
• Un bouclier venn'dys, encombrement facile.
• Une boussole approximative venn'dys : à déterminer par le MJ. Sur 1D6, 1 à3 mauvaise direction, 4 à6 indique la direction recherchée.
• Un noctan : mélange d'éphéméride mécanique et sextant utilisable de nuit uniquement : +1 au jet en Orientation.

2 points de Destin

Entraînement ou don permettant d'augmenter n'importe quelle caractéristique de 1 (sans pouvoir dépasser le maximum de 6).

Possibilité d'apprendre 2 tours en Art Étrange de sa Maison à niveau 1.

Possibilité d'apprendre 1 tour en Art Étrange de sa Maison à niveau 2.

Démarre avec un trésor de 2000 guilders d'Écume.

Permet de posséder un objet à choisir dans la table qui suit :
• Une arme enchantée en Rallgar : donne +1 à son jet d'attaque et de riposte.
• Une arme enchantée en Armor : +1 à son jet de dommages.
• Une arme enchantée en Silien : +1 à son jet de parade.
• Un bouclier : donne +1 à la parade ou minore de 1 les dommages subis.
• Une armure de son choix en élytre de Kriln ulmèque : +1 à sa protection.
• Une réserve d'herbes pour un capital de 1000 guilders d'Écume sans limitation de types d'herbes.
• Une pierre de rêves ulmèque = change de couleur lors d'une intrusion dans les rêves du porteur.
• Un objet magique mineur ashragor permettant de résister à tous les démons ayant une difficulté Facile d'invocation (durée de vie : 1D6 emplois).
• Un talisman gehemdal en Ertilm donnant +1 en Scruter.
• Un crache-feu venn'dys de dernière technologie et son gantelet permettant de tirer avec un bonus de +1.

3 points de Destin

Un maître felsin vous a appris des techniques de combat. Vous avez 1 point de Sheï permanent quelle que soit votre arme.

Vous pouvez apprendre un tour de l'Art Étrange de votre Maison au niveau 3.

Vous pouvez apprendre 3 tours de l'Art Étrange de votre Maison au niveau 0.

Vous pouvez apprendre un tour d'un Art Étrange de votre choix a 1.
Permet de posséder un objet inhabituel à choisir dans la table qui suit :
• Un bateau à choisir dans les bateaux de moyen tonnage.
• Vous héritez d'un manoir sur les Rivages disposant de terres.
• Vous disposez d'une fortune de 5000 guilders d'Écume.
• Une longue-vue venn'dys particulièrement performante. Vous donne +2 en scruter.
• Une carte au trésor sur le Continent, montrant l'endroit d'un trésor équivalent à 10 000 guilders d'Écume.



• Les plans secrets de l'ouverture d'une Route par une guilde transcontinentale (valeur minimum 3000 guilders d'Écume).
• L'équipement personnel (armes, armures et vêtements) de votre choix.

Un exemple de création d'Aventurier : Arzakh

Maison

Cyrille a cédé à l'appel du voyage. Il crée son Aventurier pour aller chercher fortune de l'autre côté de la mer Océane. Il a choisi sa Maison et a opté pour un fier natif de la Maison Felsin, qu'il voit plutôt orienté vers l'art de la guerre. Il le baptise Arzakh. C'est un homme. Il lance 1D6 et fait 6. Arzakh sera glabre, grand et bien proportionné. Il aura la peau grise et les yeux mauves avec d'étranges reflets la nuit.

Caractéristiques

Il détermine ses Caractéristiques en utilisant le système aléatoire : il jette donc 1D6 par Caractéristique. Il obtient dans l'ordre :
Agile 3, Fort 3, Observateur 5, Résistant 6, Charmeur 6, Rusé 3, Savant 6, Talentueux 1. Cet Aventurier est supérieur à la moyenne, Cyrille a eu de la chance.
Ensuite notre joueur choisit l'option de déplacer des points d'une Caractéristique à l'autre. Il réduit son talent d'Observateur de 5 à 4, pour augmenter sa valeur de Force de 1 point : il devient Fort à 4. Il fait la même chose dans les Caractéristiques mentales, où il déplace 1 point depuis Savant vers Talentueux, ce qui donne 5 en Savant et 2 en Talentueux.
Cyrille se reporte maintenant à la table « Modificateurs des Caractéristiques par Maison » et ajoute +1 en Agile.

Arts

Il doit à présent calculer ses Arts, qu'il déduit de ses Caractéristiques. Son Aventurier utilise principalement lorsqu'il se bat ses qualités de Résistance et de Force, associées à son Savoir. Il additionne donc Fort + Résistant + Savant et divise le total par 3. Le résultat donne 5 en Art Guerrier.
Son Art Étrange associe son Charme naturel, sa Ruse et ses dons d'Observation. Charmeur + Rusé + Observateur, divisés par 3, lui donne une valeur de 4 en Art Étrange. Son Art Guildien est calculé avec les deux Caractéristiques restantes : Agile et Talentueux, additionnés et divisés par 2. Son Art Guildien a donc une valeur de 2.

Attributs

Cyrille calcule ensuite la vie d'Arzakh. Avec Résistant à 6, multiplié par 3, on obtient 18, plus 1D6 qui donne 5, total 23 points de vie. Arzakh attend ses adversaires et les pièges du Continent de pied ferme ! Il sera Blessé à 11 et Comateux à 5.

Loom

Arzakh étant un Felsin, il possède du loom invisible. Cyrille lance 1D6 et obtient 5. Il détient donc 5 looms invisibles. (Si Cyrille avait opté pour une autre Maison que les Felsins, il n'aurait pas de loom.)

Compétences

Cyrille choisit un archétype dans la liste des archétypes généraux. Il opte pour la profession de garde de corps. Il inscrit donc sur sa feuille les valeurs des compétences de cet archétype.

En un second temps, Arzakh bénéficie de l'apprentissage de l'Académie et répartit ses 30 points dans les compétences de son choix. Il peut augmenter une compétence contenue dans son archétype (mais pas au delà du niveau 3) ou en commencer une nouvelle. Il n'est pas possible d'attribuer des points dans les compétences d'Arts Étranges. (sauf avec des points de destin : voir plus loin)
Enfin Arzakh bénéficie des compétences spécifiques à la Maison Felsin, et se reporte donc à la table «Compétences par Maisons». Il sélectionne le bonus en Équilibre, ce qui porte son niveau dans cette compétence à 3. S'il avait déjà eu un niveau de 3 en Équilibre, il n'aurait pas pu choisir d'augmenter cette compétence par ce moyen, car le seuil maximum d'une compétence lors de la création de personnage est fixé à 3 (sauf en dépensant des points de Destin ci-dessous).

Destin

Cyrille a décidé de s'en remettre à la chance et de tirer avec 1D6 le nombre de ses points de Destin. Il obtient 2. Dans la liste des emplois possibles, il choisit d'augmenter sa compétence de tashkir au delà de la limite de 3, et de la porter à 5 (coût : 1 point de Destin). Il garde le second point de Destin pour l'utiliser en cours de jeu. Il aurait pu apprendre un tour d'Arts Étranges avec son point de destin.

Il ne reste plus à Cyrille qu'à déterminer l'histoire personnelle d'Arzakh, dont il trouvera les éléments dans le livret 2 : « Les Maisons ».

L'Aventurier

J'ai trouvé ce livret, m'expliqua Cyrlion
de Gamorre, dans un coffret échoué sur la plage de l'île
de Valine. Au long de ces pages enluminées de morceaux
de parchemins étrangement décorés, j'ai découvert
comment on devenait un Aventurier.

Chaque Aventurier vient d'une
Maison dont il manifeste les caractères à travers
sa personnalité et ses coutumes. On explique pas à pas
quelles sont leurs caractéristiques et leurs compétences,
comment ils développent leur Art Guerrier, Étrange
et Guildien, quelle est leur espérance de vie, comment
ils disposent du loom, l'essence magique,
entre autres renseignements.

Des dizaines de professions spécifiques sont décrites en
détail. J'ai aussi compris que les Aventuriers
emploient leur Destin pour améliorer
leurs qualités diverses.

Au terme de cette lecture, j'étais capable de décrire
un Aventurier sous toutes ses coutures. D'ailleurs,
mon bon Leweln, ce livret appartient à Arzakh,
un Aventurier qui s'y présente
avec tous ces aspects.

Les Rêveries

Livret 2

Les maisons



Avant de rentrer dans une guilde, chaque Aventurier a connu une famille, une culture et une Maison, exercé une profession. Souvent, la première partie de cette vie déjà riche en enseignement et en événement est très importante pour typer son personnage. Les informations que vous pourrez lire sur votre Maison vous permettront de donner du corps à votre personnage.

Ce que l'on m'a dit

Ce sont les valeurs essentielles de la Maison, les enseignements que le père, la mère ou le protecteur de l'Aventurier a pu lui prodiguer lorsqu'il a posé les grandes questions. C'est une façon de décrire des coutumes ancestrales, des jugements sur les autres Maisons, et d'esquisser globalement le système de pensée de la Maison. Cela peut donner des lignes de conduite de l'ensemble des membres de cette Maison (sans pour autant oublier que les avis peuvent être divergents).

L'encyclopédie

Les Maisons sont décrites à partir de quatre paramètres :

- Politique : le système de gouvernement et le modèle d'organisation sociale de la Maison.
- Activités : les principales productions et les domaines professionnels de prédilection de la Maison.
- Art : les arts, l'architecture et les thèmes privilégiés des connaissances et des loisirs des natifs de la Maison.
- Spiritualité : les Arts Étranges, les mythes, les religions de la Maison, et leurs conséquences sur son fonctionnement.

Contes et légendes

Ces légendes fondent la Maison au même titre que ses composantes politiques ou artistiques. Des contes moraux reflétant l'imaginaire de la Maison, alimenteront les longues soirées de veille dans les jungles du Continent. Enfin, pour chaque Maison est donné aussi en détail la Quête des Origines, la légende principale de chaque Maison concernant le Continent.

L'Art Étrange

Les tours sont des effets magiques que tous les natifs peuvent réaliser à l'aide de leur étincelle de loom, qui est un don naturel pour pratiquer leur Art Étrange. Ces tours sont considérés comme des compétences, au même titre que le calcul par exemple. Chaque Maison a inventé son propre Art Étrange : il en existe donc six différents.

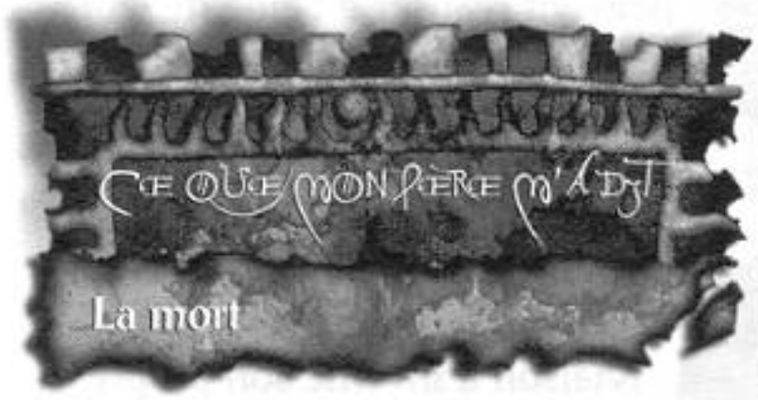
Les natifs de toutes les Maisons peuvent apprendre tous les Arts Étranges, exceptés les Felsins qui ne manient que le leur. Il faut un Maître Étrange pour l'enseigner. Quelquefois des réticences traditionnelles réduisent l'accès à un autre Art Étrange que celui de la Maison natale. Dans le cas où l'Aventurier désirerait posséder des tours d'un autre Art que celui de sa Maison, le MJ devra lui expliquer ces obstacles et décider avec lui selon la cohérence de son histoire personnelle.

(Les explications des paramètres des tours sont livrées dans le Livre II : L'Aventure)

Le passé de l'Aventurier

Cette page sert à déterminer des éléments de l'histoire personnelle de l'Aventurier, selon la Maison dont il est issu. À l'aide de D6, vous pouvez faire des jets sur les tables proposées pour déterminer des grands événements de sa vie avant de jouer sa première aventure. Ces faits sont des indications et des idées de base, que le Meneur de jeu peut évidemment modifier à sa guise et réinterpréter.





Tu ne connais que la fausse nature des gemmes et des rêves. À ta mort, ton cerveau redevient une gemme vide et ton esprit, enfin libre, redevient un rêve qui peuplera ceux de tes enfants et de tes petits-enfants. Si tu t'es bien comporté, tu seras un rêve agréable, sinon tu seras un cauchemar.

La caste

Dans la cité chacun tient sa place, pour le bien de tous. Sinon les intérêts s'opposent et la vie devient un conflit permanent. Vois-tu, la lumière des feux-du-ciel projette ton ombre sur la terre : de même, sous l'influence du Fils du soleil, tu as ta place dans la Maison, que tu ne peux changer mais que tu peux rendre plus intéressante. Remplis exactement ta fonction pour que le grand rêve ne se brise pas en mille éclats.

Le rêve

Non seulement tu rêves, comme tout le monde, mais tu as le pouvoir de voyager dans Nocte, le monde des songes. Cultive cet avantage unique afin que le rêve devienne un atout précieux dans ton existence. Alors peut-être sauras-tu retrouver le chemin de notre Bibliothèque enfouie.

Tu possèdes sans doute un de ses vénérables opuscules au fond de toi.

Le travail

Le labeur quotidien n'est pas une perte de temps : c'est ta contribution au fonctionnement de la Maison. L'artisanat ressemble à ton monde intérieur. En travaillant, tu fais partager aux autres ta sensibilité, que tu sois polisseur de verre ou conseiller des puissants.

La politique

Pour guider leur vie et leurs actions, les natifs ont besoin de conseil. Car il arrive que tu saches mieux que les autres ce qu'ils devraient décider. Le vrai pouvoir est discret, caché derrière le dos du prince. Débrouilles-toi pour que celui que tu sers te rende des services.

L'âge adulte

Aujourd'hui, les feux-du-ciel brûlent le sommet de la pyramide. Tu vas devenir un homme en accomplissant la danse du soleil. Quand les feux brilleront dans ta tête et que le prêtre Ishteq sentira que Sol habite ton coeur, nous ferons une grande fête. Viens et sois courageux.

La violence

Ne choisit pas le chemin de la force et de la brutalité. Conseille celui qui est fort et utilise ses pulsions à ton profit. Tu peux toujours contourner les obstacles. Si un rouleau de connaissance te paraît compliqué, tu le brûleras au lieu d'essayer de le lire ! Non. Alors ne dévaste rien, car ce qui se tient sous le soleil a nécessairement un sens.

Le commerce

La plus grande richesse n'est pas de ce monde : c'est ta porte vers le monde de Nocte. Mais le commerce te permettra de construire des liens et des échanges avec des gens lointains et différents. L'enrichissement n'est pas forcément matériel. Les rapports commerciaux évitent les affrontements et épanouissent les natifs.

Les Gehemdals

Ils sont bien lourds dans leur pensée et leurs actes. Ils devraient réfléchir avant de passer à l'action. Heureusement nous sommes là pour les aider…

Les Venn'dys

Ils sont précieux comme une gemme mais aussi coupants et durs. Dommage qu'ils refusent les Arts Étranges on ne gagne rien à oublier sa nature.

Les Ashragors

Sombres, froids, dangereux. Leur démonologie est peut-être une autre conception du rêve. Mais ce cauchemar les enferme au lieu de les libérer.

Les Kheyza

Leur savoir est immense et leurs moeurs pacifiques. Les suivre dans leurs voyages serait excessif, mais les écouter s'avère primordial.

Les Felsins

Agréables et respectables, mais un peu rigides. Ils sont à la poursuite d'un rêve extraordinaire, que nous n'arrivons pas à définir.

Politique

La capitale s'appelle Fayrik, sur l'île de l'ouest. Les grands centres sont toujours placés sur des plateaux, et sont reliés par un important réseau routier. Twalika est le plus grand port à l'Ouest et Kumar est aux portes du désert au Nord.
La société ulmèque est une construction de castes échafaudées les unes sur les autres selon un ordre immémorial. Les castes sont des domaines d'activité professionnelle et des rangs de respectabilité dans la société. Il y a six castes : les rêveurs-debouts proches du Fils du soleil, les nobles, les guerriers, les marchands, les artisans, et les intouchables qui font les travaux dégradants. Ces castes sont établies par rapport au symbolisme solaire : tout en haut les Rêveurs sacrés sont « les éblouis », tandis qu'en bas de l'échelle les intouchables sont « les pâles ». Au sommet de l'édifice social, un cercle de Rêveurs sacrés, appartenant à la plus haute caste, interprète les paroles du Fils du soleil et régit les différents aspects de la Maison. La Maison a un fonctionnement très administratif et bureaucratique, organisé par les scribes qui appartiennent à la caste noble. Leurs actes (au sens juridique) sont devenus nécessaires pour les transactions, tant et si bien que leur moralité a fortement faibli. La caste marchande revendique une représentation élue pour limiter le pouvoir des nobles qui possèdent leur charge de scribe héréditairement. En ce qui concerne les arts guerriers, les Ulmèques n'ont guère de prétention, si ce n'est de protéger leur territoire contre d'éventuelles attaques. Leurs armées sont réduites mais habiles. Ils tiennent surtout à leurs réserves minérales et aux ressources issues du monde du rêve. Les Ulmèques négligent les défenses techniques au profit de ce qu'ils peuvent ramener de Nocte en cas d'urgence. Les autres Maisons méprisent dangereusement ce potentiel de bataille.

Activités

Les Ulmèques forment d'excellents conseillers dans tous les domaines : éminences grises conseillant les princes, conseillers de gestion pour les marchands, tacticiens auprès des généraux et des seigneurs de guerre, aide précieuse pour les doctes etc. Il semble que les Ulmèques possèdent définitivement cette qualité de savoir orienter et aiguiller intelligemment ceux qui ont le pouvoir. Ce talent est souvent dû à la faculté répandue chez eux de s'immiscer dans l'esprit d'autrui.
Leur patience, leur application et leur concentration les tournent aussi vers les métiers de scribe, de marchand, et vers les artisanats réclamant dextérité et inventivité : tissage, peinture de miniatures, sculpture de reliefs, orfèvrerie d'armures etc.

Art

Les villes ulmèques sont composées de magnifiques ziggourats de pierre ornées de bas-reliefs étranges et inquiétants. Elles dominent les mesa où des multitudes de demeures en terre abritent les castes inférieures. Les castes guerrières vivent dans des palais fortifiés flanqués de balcons crénelés. Des jardins suspendus égayent les paysages urbains de leur verdure dégoulinante. Les Ulmèques ont de vastes demeures troglodytes, délicatement creusées et aménagées avec science. Ils adorent les bijoux, colliers, diadèmes et boucles d'oreille. Leurs vêtements sont à la fois frustes, simples et rudes dans leur texture, et voyants, parés à l'excès de rubans, dorures, plumes, coquillages, os, pierres précieuses etc. Ces décorations manifestent la caste. Les Ulmèques couvrent leur corps de tatouages, peintures de peau, scarifications et perforations.La grande spécificité de l'art ulmèque est l'emploi d'un scarabée, le kriln. À la fois source de matériaux et symbole sacré, le kriln est exploité de nombreuses manières : fragments de carapace assemblés en armures, bijoux vivants, fibres phosphorescentes étonnantes de solidité etc. Sans compter les représentations qui ornent les armes, les blasons, les édifices…

Spiritualité

Les Ulmèques adorent le Fils du soleil, un enfant sacré entouré de serviteurs qui le regardent comme un demi-dieu. Depuis des millénaires, on ne dit jamais que le Fils a changé ou qu'il est mort. Un habile dispositif permet de le remplacer de manière occulte sous prétexte de réincarnation.
Les Ulmèques distinguent deux mondes : le monde de Cosme, sous les feux-du-ciel, et le monde des rêves, qui a son propre soleil : Nocte. Ils estiment que leur âme, capable de passer d'un monde à l'autre, s'appelle Sol et ils la respectent et en parlent comme d'une entité en soi. Le rêve fascine et nourrit la culture ulmèque : les villes sont pleines d'appareils lumineux et optiques suscitant la rêverie. Ils absorbent les drogues tirées des gemmes loomiques venues de Nocte, le monde des rêves, et en abusent parfois, avec des conséquences bizarres.





Contes et Légendes

La Quête des Origines : La Bibliothèque onirique

La Maison Ulmeq possède un mythe qui domine sa conception du savoir et de la magie : les Ulmèques possédaient autrefois une bibliothèque immense qui contenait tout le savoir de l'époque. Dans ce lieu vénérable étaient rassemblées toutes les sources de connaissance du monde de Cosme, dans une architecture magnifiquement ouvragée et précieuse, et en même temps très primitive : une pyramide pure creusée de cavernes et de corridors, reliant des pièces vastes où s'entassaient des milliers de grimoires et de tablettes. Ce monument se dressait à la surface de Cosme avant le Cataclysme. Mais les Ulmèques l'ont perdue. Ils s'accordent à croire qu'elle a été engloutie et se trouve maintenant sous la terre, à la façon d'une fourmilière. Les connaissances qui forment la mémoire originelle de Cosme y dorment, intactes, dans les strates géologiques et archéologiques. Depuis la Maison Ulmeq tente de retrouver la bibliothèque. Les Ulmèques ont persisté à assumer leur fonction originelle d'archivistes cosmiques en cherchant à se rappeler les connaissances du monde par le rêve. Leur manipulation du rêve leur permet d'explorer Cosme par ce biais indirect mais particulièrement profond. L'assemblage des rêves qui se fait dans la réunion des esprits est un rappel de cette collection de savoir qu'est la bibliothèque. En clair, le monde de Nocte que les Ulmèques arpentent sans relâche est certainement le chemin qui mène à leur bibliothèque perdue. C'est pourquoi ils ont résolument opté pour l'idée que leur bibliothèque antique est maintenant onirique, le rêve étant le véhicule qui y mène.

Toutefois, l'apparition du Continent leur a apporté une nouvelle vision du problème, une perspective inespérée. Les Ulmèques ont constaté que le Continent attire leurs rêves. Un peu comme si, dans Nocte, il y avait à chaque carrefour un chemin menant au Continent. Les émanations du Continent ravivent les rêves des Ulmèques. Ils sont donc persuadés que la bibliothèque matérielle se trouve sur le Continent et qu'ils doivent la retrouver.

Les feux-du-ciel

Les deux soleils qui brillent dans le ciel de Cosme sont essentiels pour les Ulmèques, puisqu'ils portent le nom des feux-du-ciel accolé à leur Maison. Les Ulmèques adorent le Fils du soleil qui est selon eux l'incarnation de la puissance solaire, donneuse de vie. Ils croient que ce Fils leur a été donné par l'union du jour et de la nuit et qu'il est né lors d'une éclipse. Or la nuit a son soleil : c'est Nocte, qui éclaire le monde des rêves. Les Ulmèques sont les gardiens de cet enfant cosmique. C'est grâce à lui qu'ils sont capables de passer de l'autre côté du soleil et de rejoindre le monde de la nuit et des rêves. Les Ulmèques pensent que tous les natifs sont à l'image de ces deux mondes : ils ont une face claire et une face sombre car ils veillent pour vivre et ils dorment pour rêver.

Le voyageur de Nocte

On raconte qu'un soir, Quetzol partit pour Nocte sans jamais revenir. Quetzol était l'un des Rêveurs sacrés qui entourent le Fils du soleil. Un soir il dit au Fils qu'il avait découvert la Vallée des Sept Tours. Cet endroit qu'il avait longuement cherché dans Nocte avait la particularité de se peupler périodiquement d'une quantité de badauds aux costumes variés, qui semblaient appartenir à sept peuples différents. Parmi eux, il avait reconnu des costumes familiers, proches des Maisons des Rivages. Quetzol prévint le Fils du soleil qu'il allait partir interroger ces gens à l'aide d'un sortilège d'arpentage très puissant. Il ne revint jamais. On dit qu'il reviendra porteur du secret du cataclysme de Cosme.

Les légendes des gemmes

C'est le titre d'un recueil de contes et légendes très populaire. On le lit aux enfants pour les préparer à leur vie future, du point de vue moral et magique. Ils racontent des événements vrais ou imaginaires liés aux gemmes que les Ulmèques vont récolter dans Nocte. Comme cette histoire de l'homme devenu aveugle car il avait trop regardé dans sa gemme et vivait avec deux gemmes enfoncées dans ses orbites.



Il permet d'accéder au monde du rêve pour y visiter les rêves des êtres, en ramener des créatures et des objets, influencer les esprits et transformer le monde réel. Le titre des tours correspond au lieu ou à la créature de Nocte qu'il utilise.
Il comporte cinq voies :
Arpenteur : il visite les rêves d'autrui et visualise ses souvenirs tels qu'ils apparaissent dans ses rêves. Il en ramène les gemmes nécessaires aux autres voies.
Appeleur : il va chercher des objets ou créatures dans le monde des rêves, et les propulse dans le monde solaire sous forme d'illusions.
Modeleur : il est capable d'influencer une personne en manipulant ses rêves.
Passeur : il parvient à transformer matériellement les êtres et les choses du monde solaire.
Algemmiste : il fabrique des objets en y incorporant une gemme ou en en tirant un dérivé (une liqueur, un bijou etc.).



Au pic des vénérables -4

Arpentage
1 action
Durée : instantané
Portée : 50 m
Le magicien visualise le visage du personnage que la cible considère comme son chef, ou la personne à qui elle obéit.

Du marais tumultueux -4

Arpentage
1 action
Durée : instantané
Portée : 50 m
Le magicien décèle si la cible a des intentions belliqueuses à son endroit.

Le bâton du terranova -4

Appel
4 PA
Durée : 3 PA
Portée : 10 m
Le magicien fait sortir de terre un personnage humanoïde armé d'un bâton qui attaque la cible et touche automatiquement : lorsqu'elle est touchée la cible se change en pierre et est immobilisée pendant 3 PA.

La libelumière -4

Appel
2 PA
Durée : 5 minutes
Portée : 1 m
Le magicien fait venir une libellule luminescente qui volette près de lui et projette une lumière égale à celle d'une torche.

Du pôle de conseillance -4

Modelage
3 PA
Durée : 15 minutes
Portée : 10 m
Le magicien inspire confiance à la cible à condition de la regarder dans les yeux durant 3 PA. Elle suit le conseil qu'il lui donne, sans toutefois obéir aveuglément.

Des fleurs d'agresse -4

Modelage
3 PA
Durée : 1 action
Portée : 10 m
Le magicien pousse la cible à faire un geste agressif (et un seul) : elle frappe ou attaque avec une arme.

Des vapeurs instillées -4

Passage
1 PA
Durée : 1 minute
Portée : 1 m
Le magicien lance un gaz bleuté sur une serrure qui devient plus facile à crocheter : +3 au jet de Serrureries.

Des épines glacées -4

Passage
2 PA
Durée : 2 minutes
Portée : 1 m
Le magicien abaisse la température d'un objet d'une taille n'excédant pas un mètre.
L'objet se couvre de givre.

De l'orbe de Qualitatis -4

Arpentage
3 PA
Durée : 5 PA
Portée : 10 m
Le magicien peut employer une compétence de la cible à niveau supérieur au sien.

Du champ de lames ébréchées -4

Modelage
3 PA
Durée : 10 PA
Portée : 10 m
Le magicien convainct son adversaire que son arme est détériorée au point qu'il ne peut plus se battre avec.

Le cube luminescent -4

Algemmie
Loom vert : 1
Durée : 1 semaine
Ce sont des récipients en verre qui contiennent une substance liquide. Lorsqu'on secoue les cubes, le liquide se met à dégager une lumière pâle équivalente à une bougie. Il faut la secouer toutes les demi-heures. La compétence employée dans la fabrication est Verrerie. Ensuite il faut distiller une gemme nommée « Luminescence 24 » pour produire le liquide. Le cube est fragile (le verre peut se briser) et sa durée de fonctionnement pour une réussite normale est fixée à une semaine.

MON PASSÉ

ulmeq

A Naissance :

2) Fils illégitime
3) Un vrai jumeau
4) Cauchemar avant l'accouchement : une tâche visible de couleur sur la peau de l'Aventurier
5-9) Naissance normale, votre nom vous a été donné par un Arpenteur des Rêves
10) Rêve propice avant la naissance : une marque symbolique sur la peau de l'Aventurier
11) Adopté(e) sans connaissance de ses origines
12) Métis : 1D6 pour déterminer le parent de l'autre Maison (retirer si même Maison) Retirer pour le passé de l'Aventurier : 1-4 Passé de la Maison actuelle, 5-6 Prendre le passé de l'autre Maison ...Vers B

B Milieu :

2) Caste des Rêveurs du Fils du soleil
3) Caste noble
4) Caste supérieure
5-9) L'une des nombreuses castes médianes
10) L'une des très nombreuses castes inférieures
11) Caste des intouchables
12) Caste ayant une activité cachée et secrète (à déterminer : trafiquant de gemmes, éleveurs illégaux de Krilns, scarabandiers solaires)...Vers C

C Événements familiaux :

2) Famille décimée par une guerre ou une maladie.
3) Un membre proche de la famille disparaît dans des circonstances troubles
4-6) Un membre proche de la famille meurt
7-9) Vie de famille normale
10) La famille change de caste (scandale ou promotion sociale)
11) Dispute familiale, se fâche durement avec l'un de ses parents
12) Exil ou fuite de toute la famille...Vers D

D Premières expériences professionnelles :

2) Détourné de ses activités premières vers sa profession actuelle par quelqu'un...vers E1
3) Disparition soudaine d'un proche (parent, amour, ami) ayant pour conséquences...vers E2
4-5) Changement de Grand Métier pour celui actuellement choisi...vers E
6-8) S'engage dans la profession choisie...vers E
9-10) Changement constant de mentors sans conséquence ...vers E
11) A été témoin d'une machination d'une Maison et a été enlevé par les comploteurs...vers E 3
12) Témoin d'un événement majeur...vers E 4

E Apprentissage :

2) Meilleur apprenti, a gagné plusieurs distinctions dans son domaine
3) Très bon élément, bonne réputation, remarqué par le mentor de sa caste professionnelle
4) Favori du mentor de la caste professionnelle
5-9) Formation sans histoire
10) Apprenti indiscipliné, mauvaise réputation
11) Après la disparition du mentor, a appris seul son métier
12) Dispute à mort avec son mentor...Vers F

E1 Détournement de son apprentissage :

2) Engagé dans une machination politique de grande ampleur...vers F1
3) Problèmes avec une bande de rebelles ulmèques ...vers F1
4) Impliqué dans de petites activités illégales...vers F1
5) Tumultueuse aventure sentimentale finissant mal ...vers F1
6) Longue période de débauche, chute dans la drogue ...vers F2
7) Victime d'une terrible maladie ...vers F2
8) Découverte d'un membre oublié ou inconnu de sa famille...vers F2
9) Stupre et luxure suite à des frasques sentimentales ...vers F2
10) Reçoit l'enseignement d'un très grand maître mais complétement fou...vers F2
11) Condamné par erreur par un juge solaire...vers F1
12) Association avec une bande de détrousseurs...vers F1

E2 Conséquences de disparition :

2) Poursuite éperdue à travers les Rivages
3) Enquête sur la disparition menant jusqu'à la capitale d'une Maison
4) Versement d'une rançon ruinant la famille
5-8) La personne disparue est retrouvée saine et sauve
9-10) La personne disparue est retrouvée morte. Des assassins guildiens sont soupçonnés
11) La personne disparue est retrouvée amnésique. Un voleur de rêve autochtone du Continent, peut-être...
12) La personne est portée disparue sur le Continent ...Vers F2

E3 Enlevé :

2) Vendu comme esclave aux Ashragors
3) Tombe amoureux/euse d'un de ses ravisseurs
4-5) S'enfuit et parcourt les Rivages pour rentrer chez lui
6-9) Revient dans ses foyers dans un court délai
10) Séquestré, confié à l'éducation d'un mentor local afin d'exécuter une mission obscure qui ne sera jamais menée à terme
11) S'implique volontairement dans les activités des ravisseurs
12) Ensorcelé et jeté sur les routes après effacement dans sa mémoire de ses faits et gestes durant l'enlèvement ...Vers F3

E4 Témoin d'un événement majeur :

2) Rencontre toutes les nuits dans ses rêves une personne inconnue ...vers F
3) Va en pèlerinage sur l'île de l'Astramance et assiste à un oracle ...vers F3
4) Participe au renversement d'un Rêveur sacré fou ...vers F4
5) Assiste impuissant à la destruction d'une ville troglodyte vers F
6) Présent à la cérémonie taboue des feux-du-ciel ...vers F4
7) Témoin du meurtre d'un très grand noble ...vers F
8) Témoin de l'évasion d'un très grand bandit ...vers F
9) Pris dans une éruption volcanique ...vers F
10) Enrôlé dans les armées d'un seigneur en guerre ...vers F
11) Découverte d'un document rare sur la Bibliothèque onirique...vers F4
12) Pris dans le conflit onirique de deux magiciens loomiques...vers F4

F Fin de l'apprentissage :

2) Commence son activité avec une excellente réputation
3) Chassé avant la fin de son apprentissage
4-5) Succède à son mentor
6-8) Fin de son apprentissage, début de son activité indépendante
9-10) Engagé par un mentor de la même caste professionnelle comme associé
11) Non reconnu par les membres de la caste professionnelle
12) Entre dans une confrérie secrète de la caste professionnelle...Vers G

F1 Délinquance :

2) Change d'identité et repart à zéro
3) Attire sur lui la rancune d'un groupe de malfrats puissants
4) Séjour de plusieurs semaines en geôle insongée
5-9) Après quelques brefs séjours en prison, retour à une vie plus calme
10) Acquiert une notoriété populaire
11) Noue des liens avec de riches personnes influentes
12) Rencontre un haut dignitaire d'une autre Maison...Vers G

F2 Divers :

2) Doit assumer plusieurs emplois pour payer une dette de gemmes
3) Son meilleur ami part pour le Continent
4-5) Connaît plusieurs amours sans suite
6-8) Reste dans sa famille et finit son apprentissage
9-10) Part quelque temps vivre dans une autre Maison
11) Remarqué par une petite guilde, mais sans conséquence. Obtient une carte d'une petite route continentale
12) Doit assumer plusieurs emplois pour payer son apprentissage...Vers G

F3 Retour au pays :

2) Finit son apprentissage en exil
3) Visite plusieurs capitales avant de rentrer chez lui
4-5) Retour en catastrophe au pays où tous le croyaient mort
6-8) Après un long périple, revient au pays et achève son apprentissage
9-10) Très mal accueilli lors de son retour au pays
11) Visite successivement tous les grands ports des Rivages
12) Ne retrouve personne de ses amis ni de sa famille de retour au pays...Vers G

F4 Événement extraordinaire :

2) Laissé pour mort mais se réveille nu sur le bord d'un chemin
3) Recueilli par une caravane de Kheyza et rencontre l'Ancêtre
4) Affronte sans le savoir un guerrier légendaire et le vainct
5-6) S'attire la haine tenace d'un ennemi très puissant
7-8) Se lie d'amitié avec un personnage extraordinaire
9-10) Longue période de méditation dans un sanctuaire spirituel
11) Rencontre un Arpenteur de Rêve légendaire et passe plusieurs mois avec lui
12) Est victime de visions persistantes qu'il devine venir du Continent...Vers G

G Recrutement :

2) Témoin d'une action secrète de guildes, enrôlé de force (l'aventure ou la mort)
3) Enrôlé de force suite à une fumerie
4) Perclus de dettes, est enrôlé dans la guilde qui couvre celles-ci
5-6) Remarqué par la guilde qui propose l'enrôlement
7-8) Candidature déposée et acceptée par la guilde
9) Le manque de dynamisme de son activité le pousse à s'enrôler
10) Suite à un rêve tragique, quitte sa Maison et sa caste professionnelle pour s'enrôler
11) Fait partie des 99 jeunes Ulmèques qui chaque année sont nommés par le Fils du soleil comme quêteurs de la Bibliothèque
12) Enrôlement en remboursement d'une dette de gemmes...Vers H

H Formation :

2) Bénéficie d'une formation dans une académie en pays ulmèque
3) Envoyé dans diverses Maisons pour compléter sa formation académique (a pu rencontrer les autres compagnons d'aventure)
4) A l'occasion de rencontrer plusieurs grands personnages de la guilde
5-9) Bénéficie d'une bonne formation pratique et théorique
10) Formation disparate dû au manque d'instructeurs
11) Instructeurs très médiocres, ils ont plus à apprendre que vous
12) Subit une formation pratique très éprouvante avec un instructeur sadique

La maison Gehemdal

Le mariage est aussi une bonne méthode pour devenir propriétaire. Respire à fond cette odeur. Quand tu seras dans les grandes jungles de la route des Kralori, fatigué et malade, tu te rappelleras avec émotion la senteur de la terre mouillée, la rosée et la fraîcheur des fjords de la famille.

L'honneur

Ce que mon père m'a dit

Voilà le sens de ta vie. Tu dois te conduire sans jamais faillir à l'honneur des Gehemdals. Tu dois fidélité à ta famille. Si tu es déshonoré, c'est ta famille qui est déshonorée. Ne l'oublie jamais, fils. Tu ne dois jamais tuer quelqu'un sans l'avoir défié au préalable. Tu dois secours au plus faible. Tu ne dois pas perdre la face. Tu dois respecter la parole donnée. Tu dois te venger si l'on t'injurie. Tu dois respect aux dieux, à ta compagne et à ton suzerain.

La bravoure

La guerre fait l'homme. Tu dois ignorer la peur, la faiblesse et la douleur. Tous te respecteront si tu sais montrer ta bravoure sur le champ de bataille. Tu dois être toujours le premier à relever les défis de l'adversaire. Aucun ennemi ne peut te faire peur. Cultive ta force et tes arts guerriers. Voilà mon seul conseil.

La propriété

La terre est tout, mon rejeton. Tu dois devenir un propriétaire, quitte à me chasser. Personne ne te remarquera (et en particulier les femmes) si tu n'as pas la main-mise sur un fief ou même un alleu. Sur le Continent, tu pourras agrandir le domaine familial.

La vengeance

Tout homme mérite respect. Si ton honneur est bafoué, tu dois laver l'affront. La vengeance est ton droit. Le duel est ton arme. Si ton honneur a vraiment été violé, alors les dieux te donneront raison par les armes. Attention, fils, la vengeance peut déchirer pendant de nombreuses années plusieurs familles. Quelquefois se purifier entraîne plus de mal que se taire ou s'exiler.

La forge

Tu dois forger ton destin. Les dieux nous ont donné le métal à travailler, nous avons la vie à modeler. Comme dans une forge, le feu, l'eau, la terre et l'air seront tes outils. Sois dur et tranchant comme l'acier, souple et solide comme le cuivre, beau et courageux comme le bronze. La forge est notre art, notre passion, apprends à la maîtriser et tu deviendras un grand parmi notre Maison.

Les dieux

Gloire à leur puissance. Tu dois toujours honorer nos créateurs. Le destin de Cosme est dans leurs mains comme le tien. N'oublie pas, tu es, toi aussi, un pion en leurs mains.

La boisson

Ah, la divine bouteille. En nos pays froids, seul l'alcool peut nous réchauffer le coeur et nous rapprocher les uns des autres. De nombreuses querelles se sont résolues lors de mémorables banquets. C'est aussi un des meilleurs moyens de connaître tes vrais amis. C'est dans le vin que la sagesse se trouve.

L'arme

L'amitié et l'amour sont importants pour toi. Mais ta vraie compagne sera ton arme. Tu dois la traiter comme la prunelle de tes yeux. Elle est le prolongement de ton bras, et t'obéira si tu sais prendre soin d'elle. Alors sa fidélité sera sans faille. Une bonne arme t'accompagnera toute ta vie.

La mort

Fils, si tu t'es comporté avec courage dans ta vie, tu gagneras le paradis des dieux qui marchent. Là, tu seras abreuvé par le nectar et rassasié par l'ambroisie. Tu connaîtras satisfaction en tous tes désirs. Si tu a été un traitre et un félon, alors tu disparaîtras dans les gouffres gelés, dévoré par les dents de l'enfer, à jamais tu seras oublié.

Les Ulmèques

Ils pourraient être notre Maison soeur si seulement ils n'oubliaient pas si souvent leur parole. Considère-les comme tes cousins.

Les Venn'dys

Ils sont de très bons techniciens et marchands mais ils sont hautains surtout par rapport à nous. Un bon conseil pour te débarrasser d'un Venn'dys trop prétentieux, jette-lui à la figure ton gant de métal et déclare-le en duel. Tu pourras alors voir la scène hilarante d'un Venn'dys partir

ventre à terre prétextant que son laboratoire l'attend.

Les Ashragors

Jamais tu ne dois céder ou perdre devant ceux qui nous ont toujours combattus. La seule manière de leur parler est que tu sois leur chef.

Les Kheyza

Admire et respecte la grande sagesse de ce peuple voyageur et charmeur.

Les Felsins

Ils sont dignes de confiance car ils respectent autant leur honneur que leur mère et c'est peu dire. Ils peuvent être des frères pour nous.

L'encyclopédie

Politique

La capitale s'appelle Korlonn, résidence de l'Empereur, à la frontière des régions Nord et Sud. À l'Ouest, la ville de Nyskwynt domine le canal que les Venn'dys ont construit pour les Gehemdals, et qui subit les attaques ashragores. Au Sud-Est, Holdolm est un grand centre de manufacture d'armes.
La Maison Gehemdal a fondé un Empire Métallique qui existe depuis mille ans. C'est une société guerrière, féodale, basée sur la vassalité et le fief. Des familles nobles dominent des paysans et des citadins souvent propriétaires ou loueurs des terres. Cet empire est fragile car il est divisé par les intérêts des familles qui se disputent et s'agressent de génération en génération pour un lopin de terre, symbole de leur autorité : les duchés et les baronnies. Les seigneurs gehemdals, ducs et barons, sont réunis dans une grande assemblée nommé l'Anneau. Au sommet de ce groupe se trouve l'Empereur, sur son trône fondu dans une combinaison unique de métaux sacrés.
Basée essentiellement sur un code chevaleresque très développé, cette société honore grandement les vertus du courage, de la loyauté, de la conquête et de la force. Les différends entre seigneurs sont réglés par les armes. Leurs prétentions conquérantes se sont déjà amplement exprimées. Actuellement ils sont à couteau tiré avec les Ashragors à l'Ouest.

Activités

La plus importante est la forge. Grâce à elle la Maison est devenue « métallique », c'est-à-dire selon les Gehemdals : appelée à régner de manière incontestée. En effet, après le Cataclysme, la fabrication d'objet en métal leur assura la maîtrise des armes. Leur avancée technologique dépassait à l'époque les autres Maison, même les Venn'dys, et leur donna la suprématie guerrière pour dominer Cosme. Ils sont demeurés de grands guerriers et des stratèges hors pairs. Les Gehemdals sont particulièrement réputés à travers tous les Rivages pour leurs admirables qualités de forgerons : ils s'entendent parfaitement à fabriquer armes, armures, pièces mécaniques, machines agricoles, horlogeries, statuaire etc. Leur goût du monumental et de l'exposition de la force a fait d'eux de formidables bâtisseurs.

Art

Les villes gehemdales sont impressionnantes par la taille et la majesté des bâtiments. Entourées de murailles crénelées, ces villes sont souvent dominées par des forteresses impériales, ducales ou baronniales à l'identique des terres cultivées. Ces châteaux forts protègent les habitants des raids impétueux des seigneurs des terres ou bien des lieutenants des armées. Les Gehemdals apprécient les immenses esplanades, les escaliers cérémoniels, les défilés, les cavalcades et les parades qui sont pour eux plus qu'un spectacle, une affirmation de leur nature. Leur art se concentre sur la statuaire : figures de pierre allégoriques, hommage aux seigneurs défunts et glorieux ou aux dieux. Ils portent un culte tout particulier aux très nombreuses pierres levées, dolmens, menhirs, cromlech et autres monuments mégalithiques fichés dans les vastes paysages gehemdals. Ils considèrent ces objets comme des statues sculptées par les dieux eux-mêmes. Les bardes et les baladins sillonnent les fiefs afin de réchauffer par leurs sagas et épopées les salles gelées des bâtisses gehemdales.
Leurs vêtements sont épais, couverts de fourrures aux armes de chaque famille. Les tatouages, les bijoux et les scarifications ne sont rien par rapport à la présence constante des métaux vils (cuivre, fer, bronze, or etc.) ou sacrés (ertilm etc.) dans leurs décors, oeuvres, apparat.

Spiritualité

Les Gehemdals sont les seuls à adorer des dieux. Ils ont constitué un panthéon de dieux qu'ils adorent et qu'ils voudraient rejoindre dans leur Royaume. Cet espoir guide les héros pour accomplir les hauts faits. Ces dieux tirent leur essence du métal qu'ils donnèrent également à la Maison pour en faire la dominatrice naturelle des Rivages. Il y a donc un rituel lié aux dieux, de sacrifices, de jeûne, d'épreuves initiatiques, qui est dirigé par les prêtres impériaux. Cette religion est très vive chez les natifs de cette Maison.

Tête de Zombie

Détail de Bouclier

Boucle de Ceinture

Epée Courte

Casque de Garde

Tonneau à poire

Contes et Légendes

La Quête des Origines : Le royaume divin

Les Gehemdals sont la seule Maison à croire en des dieux : ils ont constitué une énorme mythologie qui implique l'existence d'un panthéon de dieux et leurs relations conflictuelles, familiales, conjugales etc. La mythologie gehemdale situe l'arrivée des dieux sur Cosme aux temps les plus anciens, avant le Cataclysme. Ce sont eux qui ont créé la Maison et enseigné les secrets de la forge, ou plutôt à ceux des Gehemdals qui se montraient assez forts et courageux pour devenir des héros, c'est-à-dire leurs favoris lors d'épreuves initiatiques.
Mais au cours du Cataclysme, les dieux des Gehemdals ont disparu : on les dit partis loin des natifs qui les ont déçus avec la chute du monde ancien, et réfugiés dans les hauteurs du Continent. Depuis, les Gehemdals attendent le jour où les dieux reviendront marcher à leurs côtés, et les héros rejoindront les vrais seigneurs de Cosme.

L'arrivée du Continent a signifié pour les Gehemdals la possibilité de retrouver le séjour des dieux dans ses paysages glorieux et inexplorés. Ils sont persuadés que dans les hauteurs des monts embrumés de cette terre mystérieuse se cache leur domaine, le Royaume divin.
Les Maîtres de guilde gehemdals ont à l'esprit de rejoindre les dieux dans leurs quêtes : le long de leur route, ces braves guettent les signes d'une présence divine dans le décor et les créatures. Les guildes gehemdales sont ainsi à l'origine de leur propre corpus de légendes continentales.

Les chroniques métalliques

Après le Cataclysme les Gehemdals ont conquis la totalité des Rivages. Ils ont profité de leur emploi des armes de qualité supérieure et douées de pouvoirs magiques, et de la désorganisation des Maisons, pour asseoir leur suprématie sur Cosme. À cette époque a été fondé l'Empire Métallique. Le récit de cette création est une collection infinie de péripéties mêlant l'histoire et la légende. Le personnage principal de ces « Chroniques métalliques » est Solmor, un jeune seigneur dont la foi en



la Maison Gehemdal permit de réunifier et de consolider l'Empire alors qu'il était menacé par les querelles intestines. D'exploits guerriers en diplomatie habile, le seigneur unificateur pétri d'honneur a réussi à devenir Empereur. Cet effort est devenu chez les Gehemdals un exemple pour tous les natifs, et les jeunes en particulier. Il est courant qu'ils ponctuent leur discours d'expressions rappelant Solmor.

La vengeance des deux fiefs

Les Gehemdals sont très attachés à la notion de familles et de dynasties, dont l'histoire et la postérité se confondent avec celles de leur propriété. Le fief est l'enjeu ancestral par excellence. Aussi, les légendes de la Maison des forges impériales comptent-elles de nombreuses intrigues de familles. Parmi elles « La vengeance des deux fiefs » raconte les tribulations de deux amants appartenant à deux familles différentes, les Blaird et les Storkins. Leur amour met le feu aux poudres entre les deux clans rivaux qui se livrent dès lors à une guerre sans merci, émaillée de chantages et de menaces. Cette histoire, dans la lignée des célèbres chants de troubadours, arrive en général à tirer les larmes du seigneur gehemdal le plus endurci…

Le signe du griffon

Un conte dit que les plus grands seigneurs de l'Empire gehemdal assistent parfois à une apparition mystérieuse : un griffon, être mi-aigle mi-lion, dont l'image fantômatique irradie de lumière dorée. Ils ont cette vision lorsqu'un événement crucial va bientôt se produire. Aussitôt la nouvelle se répand dans la famille et le fief, et toute la société gehemdale s'inquiète de ce présage. Autrefois les «victimes» partaient aux confins des Rivages. De nos jours, si le seigneur en question est assez riche, il entreprend un voyage sur le Continent en engageant une guilde pour l'escorter, et s'enfonce dans le pays magique pour aller demander audience aux dieux.

L'art métallique

Il permet de produire des effets magiques grâce aux résonnances des métaux sacrés dotés de pouvoirs spéciaux. Il comporte six voies :

Armor : ce métal noir est considéré comme maléfique, on dit qu'il consume les péchés et est employé pour les exécutions. Il a la faculté d'absorber le sang.

Ertilm : ce métal aux reflets bleutés prisé par les voyageurs favorise l'orientation, la perception et la compréhension de l'environnement.

Silien : ce métal blanc et froid constitue un rempart contre les attaques physiques et magiques. On en fait les mécanismes de défense et de protection.

Yielix : ce métal doré apporte un bénéfice en communication, charisme, représentation de soi.

Rallgar : ce métal rouge flamboyant irradie de chaleur et de lumière et est animé de vibrations qui augmentent la rapidité.

Forgeur : il fabrique des objets magiques à partir des métaux et peut même les combiner.

Liste des tours

Par la double cuirasse — n: -4

Silien
1 action
Durée : instantané
Portée : -
L'objet repousse un tour métallique de Rallgar, qui n'a pas d'effet sur le magicien.

Par l'oeil de faveur — -4

Ertilm
1 action
Durée : instantané
Portée : -
Le magicien peut immédiatement refaire un jet de dés sur une compétence de Malandrin qui vient d'échouer. Une seule fois pour un même jet.

Par la flamme fidèle — -4

Rallgar
3 PA
Durée : 1 PA
Portée : -
Le magicien se confond avec le feu : à proximité de n'importe quelle flamme (un mètre) de la taille minimum d'une torche, le magicien n'est visible qu'avec un malus de -3.

Par les dents des tranchées — -4

Armor
2 PA
Durée : instantané
Portée : -
Le sol se soulève et écrase les membres inférieurs de la cible. 1D6 de dommages.

Par le regard d'or — -4

Yielix
2 PA
Durée : 2 PA
Portée : 20 m
Le magicien acquiert une présence majestueuse. Tous les membres de l'assistance dans le rayon d'action tournent leur regard vers le magicien (et négligent donc tout le reste...).

Par la porte des géants — -4

Silien
3 PA
Durée : 5 minutes
Portée : 1 m
Le magicien peut fermer hermétiquement une issue que l'on ne pourra ouvrir qu'en détruisant la porte ou le couvercle fermé.

Par la voix du général — -4

Ertilm
2 PA
Durée : instantané
Portée : -
Le magicien bénéficie d'un bonus de +3 à un jet visant à établir ou réaliser un plan stratégique.

Par les feux répandus — -4

Rallgar
1 PA
Durée : 2 PA
Portée : 2 m
Le magicien enflamme les vêtements de la cible. 1D6 de dommages. Le feu s'éteint de lui-même au bout de 2 PA.

Par la main du bourreau — -4

Armor
3 PA
Durée : instantané
Portée : 3 m
Le magicien provoque à distance une profonde estafilade sur le cou de la cible. 1d6 de dommages.

Par le regard d'or — -4

Yielix
3 PA
Durée : instantané
Portée : 5 m
Le magicien a soudain un regard séduisant qui lui permet de faire exécuter par la cible n'importe quel ordre tenant en un seul geste, mais pas contre la cible elle-même.

Épée preste — -4

Forge
Loom rouge : 1
Durée : 2 semaines
Le forgeur fabrique une épée où il mêle des fragments de Rallgar qui donne une marbrure rougeâtre à la lame. Cette épée requiert la compétence Forgeronnerie. Elle apporte un bonus pour toucher l'adversaire : +1.

MON PASSÉ

gehemdal

A Naissance :

2) Fils illégitime
3) Un vrai jumeau
4) Mauvais présage, l'Aventurier a été marqué au fer rouge pour faire fuir le mauvais présage
5-9) Naissance normale, le chef de famille a baptisé l'Aventurier
10) Le messager des dieux s'est penché sur le berceau, le prénom choisi impose le respect chez les autres Gehemdals
11) Adopté sans connaissance de ses origines
12) Métis : 1D6 pour déterminer le parent de l'autre Maison (retirer si même Maison). Retirer pour le passé de l'Aventurier : 1-4 Passé de la Maison actuelle. 5-6 Prendre le passé de l'autre Maison…Vers B

B Milieu :

2) Famille impériale
3) Grandes familles nobles, dirigeantes de duchés
4) Familles aisées de la prêtrise impériale
5-9) L'une des nombreuses familles de petite noblesse rurale
10) L'une des très nombreuses familles bourgeoises citadines
11) Famille de serfs et de vilains
12) Famille ayant une activité cachée et secrète à déterminer (trafiquant de métal, assassins-félons…)…Vers C

C Évènements familiaux :

2) Famille décimée par une guerre, une pestilence en provenance des Ashragors
3) Un membre proche de la famille disparaît dans des circonstances troubles
4-6) Un membre proche de la famille meurt
7-9) Vie de famille normale
10) La famille effectue un mariage extraordinaire (scandale ou promotion sociale)
11) Dispute familiale, se fâche durement avec son père pour des questions d'honneur
12) Vendetta ayant pour conséquence l'exil ou la fuite de toute la famille…Vers D

D Premières expériences professionnelles :

2) Détourné de ses activités premières vers sa profession actuelle par quelqu'un…vers E1
3) Disparition soudaine d'un proche (parent, amour, ami) ayant pour conséquences…vers E2
4-5) Changement de Grand Métier pour celui actuellement choisi…vers E
6-8) S'engage dans la profession choisie…vers E
9-10) Changement constant de maîtres sans conséquence…vers E
11) A été témoin d'une machination d'une Maison et a été enlevé par les comploteurs…vers E3
12) Témoin d'un événement majeur…vers E4

E Apprentissage :

2) Meilleur apprenti, a gagné plusieurs distinctions dans son domaine
3) Très bon élément, bonne réputation, remarqué par le maître
4) Favori du maître
5-9) Formation sans histoire
10) Apprenti indiscipliné, mauvaise réputation
11) Après la disparition du maître, a appris seul son métier
12) Se dispute à mort avec son maître…Vers F

E1 Détournement de son apprentissage :

2) Engagé dans une machination politique de grande ampleur…vers F1
3) Problèmes avec une bande de rebelles ashragors …vers F1
4) Impliqué dans de petites activités illégales…vers F1
5) Tumultueuse aventure sentimentale finissant mal …vers F1
6) Longue période de débauche, chute dans la boisson…vers F2
7) Victime d'une terrible maladie…vers F2
8) Découverte d'un membre oublié ou inconnu de sa famille…vers F2
9) Stupre et luxure suite à des frasques sentimentales …vers F2
10) Reçoit l'enseignement d'un très grand maître mais complètement fou…vers F2
11) Condamné par erreur par les juges impériaux…vers F1
12) Association avec une bande de bandits de grand chemin…vers F1

E2 Conséquences de disparition :

2) Poursuite éperdue à travers les Rivages
3) Enquête sur la disparition menant jusqu'à une capitale de Maison
4) Versement d'une rançon ruinant la famille
5-8) La personne disparue est retrouvée saine et sauve
9-10) La personne disparue est retrouvée morte. Des assassins guildiens sont soupçonnés
11) La personne disparue est retrouvée amnésique. Un magicien loomique autochtone du Continent peut-être…
12) La personne est portée disparue sur le Continent …Vers F2

E3 Enlevé:

2) Vendu comme esclave aux Ashragors
3) Tombe amoureux/euse d'un de ses ravisseurs
4-5) S'enfuit et parcourt les Rivages pour rentrer chez lui
6-9) Revient dans ses terres dans un court délai
10) Séquestré, confié à l'éducation d'un maître local afin d'exécuter une mission obscure qui ne sera jamais menée à terme
11) S'implique volontairement dans les activités des ravisseurs
12) Ensorcelé et jeté sur les routes après effacement dans sa mémoire de ses faits et gestes durant l'enlèvement …Vers F3

E4 Témoin d'un événement majeur :

2) Rencontre toutes les nuits dans ses rêves une personne inconnue…vers F
3) Va en pèlerinage sur l'île de l'Astramance et assiste à un oracle…vers F3
4) Participe au renversement d'un baron tyran…vers F4
5) Assiste impuissant à la destruction d'une ville située dans un fjord…vers F
6) Présent à la cérémonie des Terres Divines…vers F4
7) Témoin du meurtre d'un très grand noble…vers F
8) Témoin de l'évasion d'un très grand bandit…vers F
9) Pris dans une avalanche…vers F
10) Enrôlé dans les armées d'un seigneur en guerre …vers F
11) Découverte d'un document rare sur le retour des dieux…vers F4
12) Pris dans le conflit magique de deux forgeurs…vers F4

F Fin de l'apprentissage :

2) Commence son activité avec une excellente réputation
3) Chassé avant la fin de son apprentissage
4-5) Succède à son maître
6-8) Fin de son apprentissage, début de son activité indépendante
9-10) Engagé par un maître de la même profession comme associé
11) Non reconnu par les membres de la profession
12) Entre dans une confrérie secrète de la profession …Vers G

F 1 Délinquance :

2) Change d'identité et repart à zéro
3) Attire sur lui la rancune d'un groupe de malfrats puissants
4) Séjour de plusieurs semaines en prison impériale
5-9) Après quelques brefs séjours en prison, retour à une vie plus calme
10) Acquiert une notoriété populaire
11) Noue des liens avec de riches personnes influentes
12) Rencontre un haut dignitaire d'une autre Maison…Vers G

F2 Divers :

2) Doit assumer plusieurs emplois pour payer une dette d'honneur
3) Son meilleur ami part pour le Continent
4-5) Connaît plusieurs amours sans suite
6-8) Reste dans sa famille et finit son apprentissage
9-10) Part quelque temps vivre dans une autre Maison
11) Remarqué par une petite guilde, mais sans conséquence. Obtient une carte d'une petite route continentale
12) Doit assumer plusieurs emplois pour payer son apprentissage…Vers G

F3 Retour au pays :

2) Finit son apprentissage en exil
3) Visite plusieurs capitales avant de rentrer chez lui
4-5) Retour en catastrophe au pays où tous le croyaient mort
6-8) Après un long périple, revient au pays et achève son apprentissage
9-10) Très mal accueilli lors de son retour au pays
11) Visite successivement tous les grands ports des Rivages
12) Ne retrouve personne de ses amis ni de sa famille de retour au pays…Vers G

F4 Événements extraordinaires :

2) Laissé pour mort mais se réveille nu sur le bord d'un chemin
3) Recueilli par une caravane de Kheyza et rencontre l'Ancêtre
4) Affronte sans le savoir un guerrier légendaire et le vainct
5-6) S'attire la haine tenace d'un ennemi très puissant
7-8) Se lie d'amitié avec un personnage extraordinaire
9-10) Longue période de méditation dans un sanctuaire spirituel
11) Rencontre un forgeur légendaire et passe plusieurs mois avec lui
12) Victime de visions persistantes qu'il devine venir du Continent…Vers G

G Recrutement :

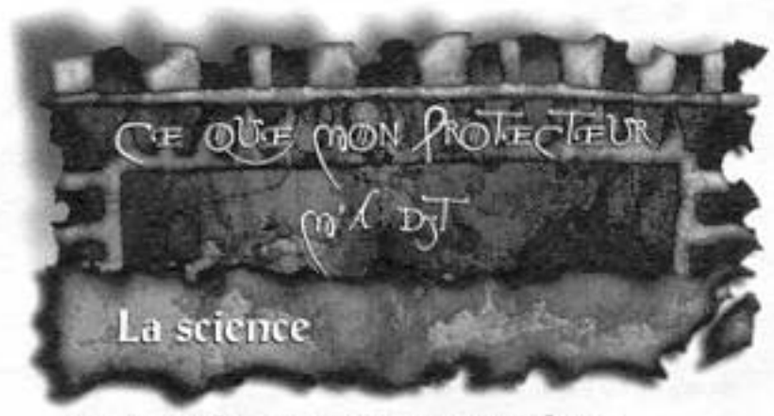
2) Témoin d'une action secrète de guilde, enrôlé de force (l'Aventure ou la mort)
3) Enrôlé de force suite à une beuverie
4) Perclus de dettes, est enrôlé dans la guilde qui couvre celles-ci
5-6) Remarqué par la guilde qui propose l'enrôlement
7-8) Candidature déposée et acceptée par la guilde
9) Le manque de dynamisme de son activité le pousse à s'enrôler
10) Suite à une vengeance, quitte sa Maison et sa famille pour s'enrôler
11) A été nommé par les prêtres impériaux pour retrouver le Royaume des dieux
12) Enrôlement en remboursement d'une dette d'honneur…Vers H

H Formation :

2) Bénéficie d'une formation dans une académie en pays gehemdal
3) Envoyé dans diverses Maisons pour compléter sa formation académique (a pu rencontrer les autres compagnons d'aventure)
4) A l'occasion de rencontrer plusieurs grands personnages de la guilde
5-9) Bénéficie d'une bonne formation pratique et théorique
10) Formation disparate due au manque d'instructeurs
11) Instructeurs très médiocres, ils ont plus à apprendre que vous
12) Subit une formation pratique très éprouvante avec un instructeur sadique



viens d'une lointaine bourgade. C'est ainsi que les jeunes voyagent, acquièrent l'esprit critique et d'aventure, en étant élevés par d'autres que les siens. C'est aussi le meilleur moyen de prévenir d'éventuelles incompréhensions d'intérêt entre les grandes familles.



Tout est là, mon jeune prodige. L'esprit humain est fait pour quitter les billevisées et s'acheminer vers la rationnalité. Bientôt toutes les vieilles superstitions n'existeront plus. Grâce à la Raison et à la critique, nous pourrons trouver les lois qui gouvernent ce monde et en devenir les vrais maîtres. La science est le but ultime de tout Venn'dys.

Le carnaval

La vie est courte, nous devons en profiter. Pour cela, nous, les Venn'dys nous faisons la fête la plus importante des Rivages. Nous nous déguisons et sous le couvert du masque, les différences sociales et culturelles ne se voient plus. C'est alors le moment des plus grands délires, des jouissances les plus extrêmes. La joie et la bonne humeur mais aussi la mélancolie font partie du carnaval. La vie est aussi un grand carnaval qui ne se termine que lorsque tu laisses tomber ton masque.

La protection

Il fallait rompre avec les querelles familiales. C'est pour cela que je t'ai accueilli au sein de ma famille et élevé comme mon fils alors que tu

L'étiquette

Nous sommes profondément en avance sur les autres Maisons des Rivages. L'une des premières preuves est l'attachement à ce code très précis de nos comportements sociaux et individuels que nous appelons l'étiquette. Cette maîtrise de soi, ce respect de l'autre, cette politesse marquent combien notre société est sur la voie de la Raison et se développe grandement. N'écoute pas les autres natifs, nous ne sommes pas sophistiqués ou même décadents, nous sommes civilisés.

Les Arts Étranges

Ces pratiques doivent être bannies de ton existence. Ce ne sont que charlatanisme et croyances de grands-mères. Seul ton esprit de synthèse, ta logique doivent guider ton esprit et ta réflexion. N'oublie pas que les Arts Étranges sont formellement interdits sur les terres venn'dyses. Tout contrevenant à la loi se voit embastillé et ensuite roué de coups.

L'argent

Il est le nerf de la guerre. C'est aussi la seule valeur sur laquelle tout le monde peut s'accorder. Les guildes l'ont bien compris. Tu dois te servir de l'argent comme d'un moyen. Sa possession en soi ne t'apportera rien. C'est son utilisation qui est importante. L'argent est aussi ce qui permet de rendre possible le développement. Ce n'est parce que nous marchandons avec le Continent que nous avons évité jusqu'à maintenant un conflit généralisé.

Le débat

Notre système politique est suffisament avancé pour supporter le débat. Quel plaisir de passer plusieurs heures à la terrasse d'un café et de discuter politique, économie ou Continent, éclairés par la lumière des étoiles et des fanaux de navigation, l'odeur de la mer nous entourant. Nous devons confronter nos idées, nous devons nous disputer. Nous aiguisons nos esprits avec le débat.

La mode

Le vêtement, les bijoux sont importants pour un Venn'dys. Ils sont le témoignage de sa classe, de son bon goût et de ses choix esthétiques. Que ne ferions-nous pas pour nous couvrir du dernier tissu à la mode, de la dernière perruque. L'homme et la femme, dans l'éternel jeu de la séduction et de l'amour se doivent de se parer de leurs plus beaux atours. De même dans une réunion politique ou lors d'une négociation commerciale, ta bonne présentation te donnera souvent un avantage même avec des membres d'autres Maisons.

La Nation

Tu as maintenant conscience que nous les Venn'dys nous formons plus qu'une Maison attachée aux Rivages. Nos qualités personnelles ont permis que nous forgions avec nos mains, nos esprits et nos coeurs une grande Nation qui est appelée à régner de manière éclairée sur les autres Maisons.

La mort

Fils adoptif, tu n'as pas d'âme. Tu redeviendras poussière d'entre les poussières. Seule la science que tu auras su conserver dans des écrits permettront de nourrir les nobles descendants de notre Nation.

Les Ulmèques

Des illuminés. Que faire avec des gens qui naviguent dans les eaux troubles et trompeuses du rêve ? Il reste leur artisanat délicieux.

Les Gehemdals

Quelques kilos de violence dans une Maison de brutes ! Ils te protègeront si tu les paies bien. C'est tout.

Les Ashragors

Leur magie démoniaque est la pire de toutes. Ils sont la preuve de la perversion induite par les Arts Étranges.

Les Kheyza

Ces errants s'installent n'importe où et complotent leurs affaires louches. Ce mode de vie sied mal à leur savoir fabuleux : nous avons énormément à apprendre d'eux.

Les Felsins

Ils mettent leur sagesse au service de la guerre mais sont remarquables à bien des égards.

L'Encyclopédie

Politique

La capitale s'appelle Brizio, sur l'île du Nord nommée Lys. Les grands centres maritimes, ports de départ et chantiers navals sont Wouivel sur Lys, Astienne sur l'île de Myrle entre les deux grandes îles, et Mandril sur Valine, l'île du Sud. Ce sont des cités lacustres. La Maison Venn'dys est une République dirigée par un Doge désigné par un parlement élu par des grands électeurs. Ces électeurs sont des bourgeois très aisés et des aristocrates qui possèdent les moyens de production et de vastes domaines. Le parlement est oligarchique : les grandes familles détiennent le pouvoir et animent les hautes sphères intellectuelles, économiques et décisionnaires de la Maison. À l'ombre de cette élite vit le peuple, dans la crasse des ruelles sombres qui persistent en marge des superbes cités, et dans les ports où le trafic incessant écrase les travailleurs sans grade. Ces victimes de l'essor florissant de leur Maison ont suscité la création de groupes révolutionnaires que les autorités traquent sans relâche car elles ne supportent pas la remise en cause de l'ordre établi. Les anarchistes se rassemblent dans des cafés et organisent des attentats. Les Venn'dys n'ont pas grandes prétentions militaires, ils préfèrent le commerce et la diplomatie. Mais leur arsenal technologique leur donne un avantage stratégique.

Activités

La technologie venn'dyse se traduit par des activités très précises et performantes : les artisans mécaniciens sont très habiles, l'ingénierie atteint la perfection à travers l'Ordre du Compas, ayant conçu les flottes ayant quitté en premier les Rivages pour le Continent : caravillions et croisils. Ils ont inventé les merveilleux aérostats et bon nombre d'instruments de navigation. Ils sont enfin les seuls à maîtriser la poudre et à fabriquer les armes à poudre comme la couleuvrine.L'agriculture profite des crues qui submergent régulièrement les îles venn'dyse : les planteurs de riz ont nourri la Maison durant des millénaires. Les lettres sont devenues une activité très répandue, puisque de nombreux Venn'dys savent lire, et que la presse commence à se développer, offrant des possibilités d'emploi moins dégradantes au petit peuple.

Art

Les architectures sont fines et élancées, d'un goût délicieux. Ce sont des villes lacustres, posées sur la mer comme une perle dans l'huître, où de larges villas, richement décorées ou admirablement blanches, bordent des canaux profonds ou dominent la grève. Là, une multitude de navires, gabares, pirogues, gondoles circulent et provoquent d'immenses embouteillages. Dans les terres, le ciel est dominé par les tours élancées ou les dômes des observatoires astronomiques, d'où partent les fragiles aérostats. Plus isolés, des manoirs fortifiés dressent dans la campagne leurs ailes et leurs bannières au sein des parcs. La noblesse, la bourgeoisie éclairée et la république des lettres raffolent des Beaux-Arts comme la musique, la poésie, la peinture et la sculpture. Ils prisent l'esthétique, la légèreté et la transparence dans les costumes, ou au contraire se pare de couleurs criardes en prétextant un mouvement de mode. Souvent les voiles, les capes, les tulles et les écharpes composent des vêtements plaisants à porter et admirables pour l'œil. La fête est un moment important : le Carnaval est révélateur de cette société un peu hypocrite, permissive et ordonnée.

Spiritualité

Elle est réduite au minimum puisque les Venn'dys sont positivistes, scientistes et rejettent toute forme de magie comme une superstition inutile et dangereuse. Toutefois leur Art Étrange existe, et les Sorciers, bien que traqués, ont eu le temps de s'interroger sur leur pouvoir élémentaire. Cette composante, si intégrée aux autres Maisons, est ici sciemment ignorée. Les Sorciers composent donc patiemment en secret le bréviaire de leur Art Étrange, et partent pleins d'espoir vers le Continent pour trouver la confirmation du bien fondé de leur engagement.

Les Venn'dys ont formé des bureaux d'étude de la Langueur, malgré l'hostilité de nombreux doctes qui refusent encore d'admettre que la Langueur ne soit pas curable par les moyens scientifiques dont ils disposent. Les premiers résultats des études menées ont abouti à la constatation que la Langueur prenait un tour particulier à mesure que l'on s'approche du Continent. La Langueur s'avère de plus en plus grave : des rumeurs courent sur les conséquences du stade terminal de la maladie. On murmure que les cas fatals voient leur corps se dissoudre et finalement disparaître. Il semble donc que la Langueur, qui demeure la crainte majeure de la Maison Venn'dys depuis des centaines d'années, devienne la grande préoccupation des natifs de la Maison des Esprits dans les temps qui viennent.

venn'dyses virent cette attitude d'un mauvais oeil mais durent s'incliner devant la réussite. Depuis lors, les Fils de l'Air sont restés les spécialistes de la construction des aérostats, qui ne cessent d'ébahir les autres Maisons par le caractère miraculeux.

La découverte de la poudre

Les Venn'dys sont les seuls à manier la poudre dans le monde de Cosme. Les autres Maisons des Rivages ne connaissent pas le secret de sa composition et de son emploi. Cet élément leur assure une position avantageuse au sein des nouvelles stratégies qui se mettent en place depuis l'arrivée du Continent. La possession des armes à poudre confirme le succès de leurs recherches scientifiques. La découverte de la poudre est lié à un personnage

Contes et Légendes

La Quête des Origines : La malédiction de la Langueur

Les Venn'dys, comme on le sait, rejettent la magie : ils refusent que l'on recoure aux Arts Étranges pour solutionner les problèmes que l'on peut règler à l'aide de la simple raison et de la technologie. Pourtant, certains événements marquants résistent à leurs investigations scientifiques. Parmi eux, la fameuse malédiction de la Langueur. Il s'agit d'une maladie qui les a frappés à partir de l'apparition du Continent et qui les afflige d'une grande fatigue, d'une lenteur extrême et d'un tempérament complètement dépressif. Ils n'ont plus goût à rien, négligent leurs proches et leurs amis, laissent leurs activités à l'avenant. Cette maladie paralyse totalement la victime et effraye la société venn'dyse qui ne supporte pas de telles perturbations inexpliquées dans son fonctionnement.

Les Fils de l'Air

La légende nomme ainsi ceux qui construisent les aérostats venn'dys. Leur construction a requis des recherches très poussées au cours desquelles les techniciens ont formé une sorte de confrérie, les Fils de l'Air, au sein de l'Ordre du Compas. Ce groupe s'astreignait à une discipline ascétique en rapport avec la légèreté et la fragilité, afin d'établir dans leur corps les conditions symboliques du vol. Ainsi ont-ils pu se concentrer sur leur projet. Les autorités

emblématique, Lêdro l'apprenti, qui manifeste le goût des Venn'dys pour les laboratoires, les universités, et toutes les façons de s'acheminer vers le savoir et la technique à travers des étapes. En effet, le jeune Lêdro montrait des qualités exceptionnelles d'application au travail et faisait la joie de son docte. Il se trouva qu'un soir Lêdro continua à travailler seul. À la suite de manipulations hasardeuses, une explosion ravagea le laboratoire. Dans les décombres, le garçon éberlué comprit qu'il venait d'inventer la poudre. Les Venn'dys réalisèrent ainsi qu'une grande découverte scientifique pouvait avoir lieu accidentellement.

Le monstre de Wouivel

Dans les profondeurs de Wouivel se cache un monstre marin. C'est du moins ce que prétendent les habitants de cette ville lacustre. Elle se compose de canaux profonds et sinueux, dont les parois s'enfoncent dans l'eau vaseuse et se couvrent d'une mousse verdâtre et moutonante. Les Wouivelois entretiennent le mythe d'une créature nageant entre les fondations de leur ville, grondant certains soirs où les trois lunes s'allument de concert, et influençant de façon néfaste les décisions des puissants. En vérité cette légende se transmet d'une cité lacustre à l'autre, et elles sont nombreuses en territoire venn'dys. Elle évoquerait une importante composante de la pensée de cette Maison : le monstre représenterait la magie par excellence et donc la peur des Venn'dys vis à vis de l'Étrange. D'ailleurs, parfois, les voyageurs qui quittent les Rivages continuent à apercevoir la créature de Wouivel lors de leurs escales dans des cités semblables, comme s'ils se sentaient poursuivis par « la bête».



L'art sorcier

Il permet de créer des effets surnaturels liés aux éléments primordiaux : feu, air, terre, eau. La société venn'dyse le rejette et le pourchasse. Il comporte quatre voies :

Sorcier du feu : il manipule les forces de la chaleur, de la destruction et de la lumière.

Sorcier de l'air : il manie les pouvoirs du vol, du déplacement et de la visibilité.

Sorcier de la terre : il contrôle les pouvoirs de la guérison et de la dissimulation.

Sorcier de l'eau : il manie les relations et les apparences.

Liste des tours

Je te rends un peu de vie	-4
Terre 1 action Durée : instantané Portée : 1 m Le magicien appose les mains sur la cible et lui rend 1d6-2 points de vie avec un minimum de 1.	

Je me fonds dans le vert	-4
Terre 3 PA Durée : 2 minutes Portée : 1 m Le magicien fait pousser une plante dont les larges feuilles le recouvrent et le dissimulent à tel point que personne ne se doutera qu'il y a quel qu'un à l'intérieur. Il peut respirer normalement.	

J'élève un mur d'air -4

Air
1 PA
Durée : 2 PA
Portée : 1 m
Le magicien crée une paroi d'air si dense qu'elle le protège des projectiles : leurs dommages sont réduits de 1D6-2.

Je marche sur le vent -4

Air
2 PA
Durée : 5 PA
Portée :
Le magicien se déplace au-dessus du sol à la vitesse de la marche.

Je chante la paix -4

Eau
3 PA
Durée : instantané
Portée : 10 m
Le magicien chantonne un air apaisant qui calme spontanément 3 belligérants qui cessent alors d'attaquer. Le magicien choisit les cibles qu'il souhaite affecter.

Je change de visage -4

Eau
2 PA
Durée : 5 PA
Portée : -
Le magicien peut modifier un aspect de son visage de manière à réduire les possibilités d'être reconnu : malus de -3 aux jets concernés.

J'illumine ce lieu -4

Feu
2 PA
Durée : 5 PA
Portée : -
Le magicien fait apparaître une sphère lumineuse qui flotte au-dessus de sa tête et qui dégage une luminosité égale à une grande torche.

Je crée une flambée -4

Feu
1 action
Durée : 5 PA
Portée : 3 m
Le magicien peut générer un feu de la taille d'un feu de camp sur un sol propice : verdure, charbon etc. La flambée ne se propage pas.

J'embellis -4

Eau
2 PA
Durée : 5 PA
Portée : 2 m
Le magicien améliore l'aspect d'une chose : elle apparaît plus belle, ouvragée, délicate etc.

Je te bénis -4

Terre
2 PA
Durée : 5 PA
Portée : 1 m
Le magicien appose les mains sur le front de la cible, dont le prochain jet de combat aura un bonus de +3.

MON PASSÉ

VENN'DYS

A Naissance :

2) Fils illégitime
3) Un vrai jumeau
4) Lors de l'accouchement se produit un effet d'Art Étrange inexpliqué : l'enfant est maudit
5-9) Naissance normale, le parrain a baptisé l'Aventurier
10) L'accouchement est exemplaire : des doctes y assistent et considèrent l'enfant comme leur protégé
11) Adopté sans connaissance de ses origines
12) Métis : 1D6 pour déterminer le parent de l'autre Maison (retirer si même Maison). Retirer pour le passé de l'Aventurier : 1-4 Passé de la Maison actuelle, 5-6 Prendre le passé de l'autre Maison...Vers B

B Milieu :

2) Famille noble siégeant au conseil de la République
3) Grande famille marchande et diplomate
4) Famille aisée des villes lacustres
5-9) L'une des nombreuses familles de petits marchands et artisans urbains
10) L'une des très nombreuses familles du menu peuple citadin
11) Famille de paysans
12) famille ayant une activité cachée et secrète à déterminer (révolutionmaires, fabrication illégale d'armes à poudre...)...Vers C

C Événements familiaux :

2) Famille décimée par la Langueur
3) Un membre proche de la famille disparaît dans des circonstances troubles
4-6) Un membre proche de la famille meurt
7-9) Vie de famille normale
10) La famille effectue un mariage extraordinaire (scandale ou promotion sociale)
11) Dispute familiale, se fâche durement avec son père et avec son protecteur
12) Suite à un changement politique, bannissement de toute la famille...Vers D

D Premières expériences professionnelles :

2) Détourné de ses activités premières vers sa profession actuelle par quelqu'un...vers E1
3) Disparition soudaine d'un proche (parent, amour, ami) ayant pour conséquences...vers E2
4-5) Changement de Grand Métier pour celui actuellement choisi...vers E
6-8) S'engage dans la profession choisie...vers E
9-10) Changement constant de maîtres sans conséquence...vers E
11) A été témoin d'une machination d'une Maison et a été enlevé par les comploteurs...vers E3
12) Témoin d'un événement majeur...vers E4

E apprentissage :

2) Meilleur apprenti, a gagné plusieurs distinctions dans son domaine
3) Très bon élément, bonne réputation, remarqué par le maître
4) Favori du maître
5-9) Formation sans histoire
10) Apprenti indiscipliné, mauvaise réputation
11) Après la disparition du maître, a appris seul son métier
12) Se dispute à mort avec son maître...Vers F

E1 détournement de son apprentissage :

2) Engagé dans une machination politique de grande ampleur...vers F1
3) Problèmes avec une bande de révolutionnaires venn'dys...vers F1
4) Impliqué dans de petites activités illégales...vers F1
5) Tumultueuse aventure sentimentale finissant mal ...vers F1
6) Longue période de débauche, chute dans la boisson...vers F2
7) Victime d'un attentat révolutionnaire sans gravité...vers F2
8) Découverte d'un membre oublié ou inconnu de sa famille...vers F2
9) Se perd dans le Carnaval des plaisirs suite à des frasques sentimentales...vers F2
10) Reçoit l'enseignement d'un très grand maître mais complètement fou...vers F2
11) Condamné par erreur par les juges du conseil républicain...vers F1
12) Association avec une bande d'anarchistes de cafés...vers F1

E2 Conséquences de disparition :

2) Poursuite éperdue à travers les Rivages
3) Enquête sur la disparition menant jusqu'à une capitale de Maison
4) Versement d'une rançon ruinant la famille
5-8) La personne disparue est retrouvée saine et sauve
9-10) La personne disparue est retrouvée morte. Des assassins guildiens sont soupçonnés
11) La personne disparue est retrouvée amnésique. Un magicien loomique autochtone du Continent peut-être...
12) La personne est portée disparue sur le Continent...Vers F2

E3 Enlevé :

2) Vendu comme esclave aux Ashragors
3) Tombe amoureux/euse d'un de ses ravisseurs
4-5) S'enfuit et parcourt les Rivages pour rentrer chez lui
6-9) Revient dans ses terres dans un court délai
10) Séquestré, confié à l'éducation d'un maître local afin d'exécuter une mission obscure qui ne sera jamais menée à terme
11) S'implique volontairement dans les activités des ravisseurs
12) Ensorcelé et jeté sur les routes après effacement dans sa mémoire de ses faits et gestes durant l'enlèvement...Vers F3

E4 Témoin d'un événement majeur :

2) Rencontre toutes les nuits dans ses rêves une personne inconnue...vers F
3) Va en pèlerinage sur l'île de l'Astramance et assiste à un oracle...vers F3
4) Participe au renversement d'un sénat urbain tyrannique...vers F4
5) Assiste impuissant à la destruction d'une ville lacustre...vers F
6) Présent au Grand Carnaval...vers F4
7) Témoin du meurtre d'un très grand noble...vers F
8) Témoin de l'évasion d'un grand révolutionnaire...vers F
9) Pris dans une crue...vers F
10) Enrôlé dans les armées de la République...vers F
11) Découverte d'un compte-rendu d'étude secret sur la Langueur...vers F4
12) Pris pour un charlatan pratiquant un Art Étrange...vers F4

F Fin de l'apprentissage :

2) Commence son activité avec une excellente réputation
3) Chassé avant la fin de son apprentissage
4-5) Succède à son maître
6-8) Fin de son apprentissage, début de son activité indépendante
9-10) Engagé par un maître de la même profession comme associé
11) Non reconnu par les membres de la profession
12) Entre dans une confrérie secrète de la profession...Vers G

F1 Délinquance :

2) Change d'identité et repart à zéro
3) Attire sur lui la rancune d'un groupe de malfrats
4) Séjour de plusieurs semaines en prison
5-9) Après quelques brefs séjours en prison, retour à une vie plus calme
10) Acquiert une notoriété populaire
11) Noue des liens avec de riches personnes influentes
12) Rencontre un haut dignitaire d'une autre Maison...Vers G

F2 Divers :

2) Doit assumer plusieurs emplois pour payer une dette d'argent
3) Son meilleur ami part pour le Continent
4-5) Connaît plusieurs amours sans suite
6-8) Reste dans sa famille et finit son apprentissage
9-10) Part quelque temps vivre dans une autre Maison
11) Remarqué par une petite guilde, mais sans conséquence. Obtient une carte d'une petite route continentale
12) Doit assumer plusieurs emplois pour payer son apprentissage...Vers G

F3 Retour au pays :

2) Finit son apprentissage en exil
3) Visite plusieurs capitales des Rivages avant de rentrer
4-5) Retour en catastrophe au pays où tous le croyaient mort
6-8) Après un long périple, revient au pays et achève son apprentissage
9-10) Très mal accueilli lors de son retour au pays
11) Visite successivement tous les grands ports des Rivages
12) Ne retrouve personne de ses amis ni de sa famille de retour au pays...Vers G

F4 Événements extraordinaires :

2) Laissé pour mort mais se réveille nu sur le bord d'un chemin
3) Recueilli par une caravane de Kheyza et rencontre l'Ancêtre
4) Affronte sans le savoir un guerrier légendaire et le vainct
5-6) S'attire la haine tenace d'un ennemi très puissant
7-8) Se lie d'amitié avec un personnage extraordinaire
9-10) Longue période de méditation dans un sanctuaire spirituel
11) Rencontre un sorcier élémentaire légendaire et passe plusieurs mois avec lui
12) Victime de visions persistantes qu'il devine venir du Continent...Vers G

G Recrutement :

2) Témoin d'une action secrète de guilde, enrôlé de force (l'Aventure ou la mort)
3) Enrôlé de force suite à une beuverie
4) Perclus de dettes, enrôlé dans la guilde qui couvre celles-ci
5-6) Remarqué par la guilde qui propose l'enrôlement
7-8) Candidature déposée et acceptée par la guilde
9) Le manque de dynamisme de son activité le pousse à s'enrôler
10) Suite à un complot politique, quitte sa famille pour s'enrôler
11) A été nommé par le conseil de la République pour trouver un remède à la Langueur sur le Continent
12) Enrôlement en remboursement d'une dette d'argent...Vers H

H Formation :

2) Bénéficie d'une formation dans une académie en pays venn'dys
3) Envoyé dans diverses Maisons pour compléter sa formation académique (a pu rencontrer les autres compagnons d'aventure)
4) A l'occasion de rencontrer plusieurs grands personnages de la guilde
5-9) Bénéficie d'une bonne formation pratique et théorique
10) formation disparate due au manque d'instructeurs
11) Instructeurs très médiocres, ils ont tout à apprendre.
12) Subit une formation pratique très éprouvante avec un instructeur sadique

La maison Ashragor

La religion

Elle est la vraie mère de nos vies. Seul le clergé possède les clés des portes ashragoriennes, celles qui permettent de franchir la mort. Il est important pour toi de toujours respecter les membres de l'Église, de leur donner satisfaction en tout. Tu te dois entièrement aux rites d'adoration et en particulier aux devoirs quotidiens qui sont : la prière aux morts et le sacrifice à Ashragor sous la forme d'une goutte de sang. Enfin toutes les semaines tu dois sacrifier un animal au culte.

La prédestination

Ashragor voit loin et bien. Il connaît les fils de notre vie et sa puissance est telle que l'on peut seulement l'adorer. Tu ne courbes pas l'échine, tu vis pleinement le destin qu'Ashragor a tracé pour toi, celui qui t'amènera à franchir sans encombre les portes de la mort. Là où nous sommes est l'expression de la volonté d'Ashragor.

La croisade

Telle est notre mission. Propager la croyance en Ashragor à travers les Rivages et bien sûr le Continent. Les infidèles doivent se convertir de gré ou de force.

Les démons

Ils ont toujours existé sur Cosme. Ashragor nous a appris à contrôler notre peur d'eux et à les maîtriser par les pactes. Sois respectueux, connaît bien tes rites de bannissement et de contrôle. Ce sont des créatures dangereuses, colériques mais qui nous permettent de grandes choses.

Les guildes

Noble institution, mais tu dois en devenir le maître le plus rapidement possible et ensuite ne recruter que des membres de notre Maison. Ta voix doit être forte au sénat de la Constellation. Tu pourras imposer alors les points de vues de notre Maison.

L'esclavage

Nous sommes la seule Maison à pratiquer ce que les autres appellent l'esclavage et ce que nous appelons la Soumission démoniaque. Ceci est nécessaire à notre société. Autrement, comment pourrions-nous nous intéresser aux Arts Étranges, aux looms, et pratiquer nos plaisirs ? Seuls les plus faibles corrompent leur vie à travailler de leurs mains.

La morale

Ce mot est absent de notre langue. Nous sommes obligés d'employer le mot gehemdal. Cela te montre bien la vanité d'une telle notion. Seuls comptent tes buts (qui ne sont que l'expression de la Volonté d'Ashragor) et tous les moyens sont bons pour y arriver. Hausse les épaules quand les autres te regarderont avec dégoût et effroi, tu vois plus loin qu'eux, plus loin que leur mort.

Les plaisirs

Que seraient la vie et la mort sans les plaisirs ? Tu dois conduire ta vie en hédoniste, profiter de tes dons, imposer ton bon plaisir à tes partenaires sexuels, quels qu'ils soient, quelle que soit leur nature. La quête d'Ashragor passe par la débauche, la luxure et la douleur. Ces plaisirs ne sont pas tes instincts mais l'expression de ta supériorité. Toi seul, aidé par le le culte, tu peux te perdre dans le chemin des Plaisirs.

La mort

Si tu as servi loyalement Ashragor, il daignera dépenser un peu de sa puissante énergie pour te réanimer dans son armée zombique. Autrement, tes os pourriront dans les marais mortuaires.

Les Ulmèques

Face à l'un d'eux, regarde toujours derrière ton dos, ferme ton esprit et tourne toujours ta langue neuf fois avant de lui parler.

Les Gehemdals

Une vielle discorde nous oppose à eux. Elle doit être perpétuée bien que ces adversaires soient dignes d'éloges pour leur courage idiot et leur force imbécile.

Les Venn'dys

Ils sont dignes de ta confiance. Précieux et sophistiqués, leur approche matérialiste et sans scrupule peut être intéressante.

Les Kheyza

Ce ne sont que des filous et des charlatans.

Les Felsins

Le code d'honneur et la rectitude felsins sont de bons moyens pour leur faire faire ce que nous voulons.

Encyclopédie — Politique

La capitale s'appelle Toholl, on y fabrique d'énormes navires. Au Nord-Est Pelgrom est la résidence du Pontifex. Le pays est émaillé d'abbayes et de forteresses démoniques formant de petites villes.
Toute leur société est organisée autour de l'adoration et la vénération de la puissance mystérieuse et démoniaque appelée Ashragor. C'est donc une théocratie. Les hommes et les femmes sont sous la coupe d'un clergé très hiérarchisé, l'Église démonique, conduit par le Pontifex qui reçoit ses ordres directement d'Ashragor lui-même. À la fois religieux et militaire, cet État impose à tout le monde un règlement de fer accompagné de sanctions et de punitions très dures. La hiérarchie religieuse et militaire est souvent dans les mains d'une noblesse cultivée vendue corps et âme aux Arts Étranges de la nécromancie et de la démonologie. Le reste des natifs de cette Maison est résigné et tente de se hisser dans l'ordre social. Les basses classes, paysans, ouvriers, aspirent à rentrer par n'importe quels moyens dans l'effrayant labyrinthe que représente le clergé, divisé en conciles, ordres, paroisses, évêchés etc. La Maison est extrêmement jalouse de ses ressortissants et de ses terres. Ils sont les seuls à encore exiger un sauf-conduit pour voyager au travers de leur territoire. Leurs prétentions hégémoniques sont claires : Ashragor affirme que la domination de Cosme n'est qu'une question de temps. Leurs guerres légendaires contre les Gehemdals en témoignent.

Activités

Les Ashragors ont tourné leurs activités vers la recherche de la puissance : ce sont des spécialistes de la guerre, non au sens noble et chevaleresque, quoi qu'on en pense, des Gehemdals, mais dans la perspective définitive d'écraser l'ennemi sans scrupules. L'oppression et la terreur sont les maîtres-mots. Souvent plus insidieux que sanguinaires, les Ashragors appliquent des techniques disciplinaires dignes d'une armée d'occupation, sur leur propre sol. D'autre part, leur flotte est impressionnante : ce sont de véritables bastions qui naviguent sous la voile noire d'Ashragor, la proue adaptée aux couleurs des différents ordres religieux et guerriers. Enfin, remarquons que la plupart de leurs activités sont assistées ou dominées par l'emploi des démons, qui circulent dans la société à tous les niveaux.

Art

Leurs villes oppressantes rappellent les églises gothiques, mais cent fois plus noires et imposantes. Ce sont de véritables appareils coercitifs, dont l'art est inspiré par le commerce avec les démons. L'architecture mélange les angles impossibles, les salles refermées sur elles-mêmes, les murs concaves ou convexes.
D'un point de vue vestimentaire, les Ashragors aiment les grandes capes sombres, les capuches, les vêtements



amples opposant souvent deux couleurs. Les familles nobles arborent souvent des perruques et du maquillage, et logent dans des manoirs remplis de chandeliers luisants, de tentures et de statues inquiétantes, tandis que le petit peuple survit dans la suie des cités-cathédrales. Des bijoux, armoiries, et de toutes les productions artistiques émane un éclat étrange qui atteste de l'origine surnaturelle de l'inspiration et du talent de leurs auteurs.

Spiritualité

Que dire, sinon que l'ensemble de la Maison est asservi par le clergé, et que le Pontifex a incontestablement les moyens de faire régner sa loi. Dans une théocratie, la pratique des Arts Étranges est une manifestation quotidienne de l'emprise du chef sur la vie de ses sujets. Les Ashragors ont surtout un rapport bizarre à la mort qui n'est pas pour eux une fin, mais un autre état où, une fois leur volonté annihilée, il ne restera d'eux que de lamentables pantins. Il arrive souvent que les vieux natifs de basse extraction fuient les terres de la Maison pour mourir en paix hors de l'emprise des nécromants.

Contes et Légendes

La Quête des Origines : La Porte démonique

La Maison Ashragor est dirigée par le Pontifex, le chef du système religieux qui domine tous les secteurs de la société de la Maison des Princes mortifères. Mais le clergé démonique suit lui-même les directives du prince des démons : Ashragor en personne. Ce dieu vivant, qui impose sa volonté dure et noire comme l'armor, règne sur tous ses sbires et leur insuffle une fidélité sans faille. C'est lui qui dirige leurs actes, inspire leurs légendes et oriente leurs recherches.
Parmi les quêtes diaboliques qu' Ashragor a initié depuis des millénaires, la légende de la Porte démonique est l'une des plus fertiles. Il s'agit de trouver un lieu extrêmement puissant, complètement imprégné de l'atmosphère méphitique et effrayante de l'Art Étrange ashragor. Cet endroit décuplerait les possiblités de faire appel aux démons. Dès lors, la pratique de l'Art Démonique ne connaîtrait plus de limites et les légions de la Maison des morts déferleraient sur les Rivages.
Il y a deux cents ans, le Pontifex a été prompt à informer tous ses fidèles de l'intérêt qu' Ashragor portait au Continent. Selon lui, il y aurait sur cette terre des lieux fortement magiques, comme des arches de quartz noir ou des puits sans fond remplis de vapeurs hantées, qui seraient proches de la Porte démonique.

Les prédictins du diable

Ce sont des baladins qui vont de château en château, et qui traversent aussi bien les paysages ashragors que les territoires des autres Maisons. On ne peut pas leur refuser l'accès au château, sous peine de s'attirer les foudres de tous les démons qu'ils manipulent. C'est une loi communément admise sur les Rivages, et les natifs attachent une importance superstitieuse à leur venue.
Ils viennent en général lors d'événements exceptionnels (mariage, baptême etc.) et prennent part à la fête. Les prédictins interviennent alors avec leurs talents de musiciens et de chanteurs, dont les qualités surnaturelles sont dûes à leur Art Démonique.
Puis ils font une prophétie autour de l'événement du jour. Ce présage est très souvent funeste. Malgré leurs affirmations terribles, on ne les chasse pas car on ne peut nier leurs pouvoirs de prédiction.

L'odieuse trinité

Ashragor mène de nombreuses quêtes liées à sa nature de démon. Il est resté en contact avec le plan des démons dont les conjureurs appellent les habitants. On raconte dans les murs des cités-abbayes ashragores qu'il cherche à faire venir le reste de son proche panthéon : Xarkilia, sa compagne, et Rorkzal son fils. Ces deux principes sont allégoriques : sa femme représente son incarnation opposée et à la fois complémentaire, lumineuse et bénéfique, et son fils correspond à la tempérance, une stabilité établie entre ces deux opposés. La venue de ce panthéon composerait avec lui une entité complète, non plus un dieu de colère et de destruction, mais un dieu clément et équilibré. Telle est la légende que fait circuler le maître de la Maison.
Ces idées présupposent en tout cas qu' Ashragor est capable d'appeler, non seulement des démons mineurs pour l'Art Démonique qu'il a fondé, mais aussi d'autres démons de sa taille. La puissance de la Maison s'en verrait dès lors décuplée. Le visage des Rivages en serait bouleversé.

Le vadiunk

« Histoires du vadiunk» constitue un recueil de contes destiné à instiller chez les Ashragors la peur et le respect du clergé. Bien souvent, la force d'évocation de ces contes passe plus par les grandes images sombres et expressionnistes qui accompagnent le texte que par l'histoire elle-même. Toujours est-il que ces contes sont imprimés dans l'esprit de la plupart des natifs ashragors.
Le vadiunk est un ermite qui vit reclus dans son château, énorme crypte hérissée de gargouilles vivantes, entouré de meutes de chiens nécro-animés qui la gardent. Sorte de Frankenstein gothique, le vadiunk est un prêcheur fou qui ne parle que par citations du Pontifex et promet une rédemption cruelle à chacune de ses victimes : exorcisme, expiations forcées etc. Les jeunes natifs ne savent pas qu'il existe réellement des personnages équivalents ainsi que des bâtisses telles que la demeure du vadiunk dans les terres reculées du domaine ashragor.

L'Art Démonique

Il permet d'invoquer des démons habitant un autre plan et de manipuler la mort et les cadavres.
Il comporte trois voies :
Conjureur : il invoque les démons venus du plan d'origine d'Ashragor lui-même.
Nécromant : il réveille et contrôle les morts, et se sert de la mortalité sur les êtres et les gens.
Malfaiseur : il fabrique des objets magiques en liant un démon ou l'âme d'un mort.

Liste des tours

Le sujet des brumes -4

Conjuration
2 PA
Durée : 4 PA
Portée : 5 m
Une brume blanche apparaît autour du magicien qui peut s'y dissimuler. Elle couvre une zone de 5 mètres de diamètre. Le magicien ne peut pas se déplacer avec elle, sinon il sort de la brume.

Le blafard facial -4

Conjuration
1 PA
Durée : 1 PA
Portée : 10 m
Un visage blanchâtre apparaît devant la cible désignée par le magi cien, qui est distraite et ne peut réali ser son action ou sa PA suivante. Le visage disparaît aussitôt.

Dégradation du métal -4

Nécromancie
2 PA
Durée : définitif
Portée : 1 m
Le métal touché par le magicien se met à rouiller, ce qui réduit sa résis tance. Les dommages des armes sont réduits de moitié.

Dégradation du bois -4

Nécromancie
2 PA
Durée : définitif
Portée : 1 m
Le bois touché par le magicien se met à pourrir, ce qui réduit sa résis tance. Les dommages des armes sont réduits de moitié.

Dégradation de la pierre -4

Nécromancie
Pacte : F
2 PA
Durée : définitif
Portée : 1 m
La pierre touchée par le magicien se met à se craqueler, ce qui réduit sa résistance.

Faner -4

Nécromancie
2 PA
Durée : définitif
Portée : 1 m
Le végétal touché par le magicien se fane. La cible ne peut dépasser la taille d'une plante (un mètre de haut). Sur un végétal plus grand, pas d'effet. N'affecte pas le papier.

Piqûre -4

Nécromancie
1 PA
Durée : 1 PA
Portée : 10 m
La cible subit une piqûre cruelle qui n'est qu'une sensation (pas de dom mages physiques). Cette piqûre l'im mobilise pendant 1 PA.

La marque de l'ombre -4

Conjuration
1 PA
Durée : 2 minutes
Portée : 10 m
Une ombre de taille humanoïde est projetée sur la cible qui ne peut pas s'en débarrasser même en se dépla çant très vite. Elle est ainsi marquée d'un signe inévitable.

L'absorbeur de jour -4

Conjuration
1 action
Durée : 2 PA
Portée : 5 m
Une créature aux ailes noires et membraneuses s'étend sur une zone de 5 mètres de diamètre. La lumière du jour est absorbée : tous les êtres se trouvant dans la zone d'effet se trouvent dans le noir complet.

Terreur -4

Conjuration
2 PA
Durée : 1 minute
Portée : 10 m
Le magicien appelle un horrible petit démon qui surgit subitement sous le nez de la cible. Celle-ci est prise d'une terreur qui la pousse à fuir le lieu où elle a rencontré le démon. Elle doit partir à 50 mètres pendant une minute.

Heaume à l'oeil de braise -4

Malfaisance
Loom noir : 1
Durée : 2 semaines
Le malfaiseur fabrique un heaume à partir d'un crâne. La compétence impliquée est Charpenterie. Puis il lie un démon mineur qui a la faculté de distinguer les infra-rouges, donc toutes les formes qui dégagent de la chaleur. Il peut donc communiquer mentalement à l'Aventurier qui porte le heaume ces perceptions visuelles qui ont une portée maximale de 50 mètres.

MON PASSÉ

ashragor

A Naissance :

2) Né dans une église démonique ashragore
3) Un vrai jumeau
4) Un mauvais démon gêne la naissance. L'Aventurier possède une malformation visible mais non gênante
5-9) Naissance normale, le prêtre ashragor a baptisé l'Aventurier
10) Un bon démon aide la naissance. L'Aventurier a un tatouage portant la marque et la bénédiction du démon
11) Adopté sans connaissance de ses origines
12) Métis : 1D6 pour déterminer le parent de l'autre Maison (retirer si même Maison). Retirer pour le passé de l'Aventurier : 1-4 Passé de la Maison actuelle, 5-6 Prendre le passé de l'autre Maison...Vers B

B Milieu :

2) Famille des prêtres nobles, premiers serviteurs d'Ashragor
3) Famille du clergé d'Ashragor
4) Famille des guerriers démoniques
5-9) L'une des nombreuses familles d'artisans et de marchands au service du clergé
10) L'une des très nombreuses familles du menu peuple citadin
11) Famille de paysans-cultivateurs
12) Famille ayant une activité anti-ashragor (activité très dangereuse)...Vers C

C Événements familiaux :

2) Famille mise en coupe claire par le clergé
3) Un membre proche de la famille disparaît dans des circonstances troubles
4-6) Un membre proche de la famille meurt
7-9) Vie de famille normale
10) Grâce à un pacte démoniaque, la famille effectue une ascension sociale importante
11) Dispute familiale, se fâche durement avec ses parents
12) Suite à une excommunication, bannissement de toute la famille...Vers D

D Premières expériences professionnelles :

2) Détourné de ses activités premières vers sa profession actuelle par quelqu'un...vers E1
3) Disparition soudaine d'un proche (parent, amour, ami) ayant pour conséquences...vers E2
4-5) Changement de Grand Métier pour celui actuellement choisi...vers E
6-8) S'engage dans la profession choisie...vers E
9-10) Changement constant de maîtres sans conséquence...vers E
11) Témoin d'une machination d'une Maison et enlevé par les comploteurs ...vers E3
12) Témoin d'un événement majeur...vers E4

E Apprentissage :

2) Meilleur étudiant, a gagné plusieurs distinctions dans son domaine
3) Très bon élément, remarqué par le clergé
4) Favori du professeur du clergé
5-9) Formation sans histoire
10) Apprenti indiscipliné, mauvaise réputation
11) Après la disparition du professeur, a appris seul son métier
12) Se dispute à mort avec les autorités religieuses ...Vers F

E1 Détournement de son apprentissage :

2) Engagé dans une machination politique de grande ampleur ...vers F1
3) Problèmes avec une bande de mercenaires gehemdals...vers F1
4) Impliqué dans de petites activités illégales...vers F1
5) Tumultueuse aventure sentimentale finissant mal ...vers F1
6) Longue période de débauche et de perversion...vers F2
7) Victime d'une possession démoniaque...vers F2
8) Découverte d'un membre oublié ou inconnu de sa famille...vers F2
9) Se perd dans l'ascèse après des frasques sentimentales...vers F2
10) Reçoit l'enseignement d'un très grand conjureur mais qui est possédé par un démon...vers F2
11) Condamné par erreur par les juges du clergé ashragor...vers F1
12) Association avec une bande rebelle contre Ashragor...vers F1

E2 Conséquences de disparition :

2) Poursuite éperdue à travers les Rivages
3) Enquête sur la disparition menant jusqu'à une capitale de Maison
4) Versement d'une rançon ruinant la famille
5-8) La personne disparue est retrouvée saine et sauve
9-10) La personne disparue est retrouvée morte. Des assassins guildiens sont soupçonnés
11) La personne disparue est retrouvée amnésique. Un magicien loomique autochtone du Continent peut-être...
12) La personne est portée disparue sur le Continent...Vers F2

E3 Enlevé :

2) Vendu comme esclave au clergé ashragor
3) Tombe amoureux/euse d'un de ses ravisseurs
4-5) S'enfuit et parcourt les Rivages pour rentrer chez lui
6-9) Revient dans ses terres dans un court délai
10) Séquestré, confié à l'éducation d'un prêtre local afin d'exécuter une mission obscure qui ne sera jamais menée à terme
11) S'implique volontairement dans les activités des ravisseurs
12) Ensorcelé et jeté sur les routes après effacement dans sa mémoire de ses faits et gestes durant l'enlèvement...Vers F3

E4 Témoin d'un événement majeur :

2) Rencontre toutes les nuits dans ses rêves un démon très impressionnant et inconnu du clergé...vers F
3) Va en pèlerinage sur l'île de l'Astramance et assiste à un oracle...vers F3
4) Participe au renversement d'un prêtre possédé...vers F4
5) Assiste impuissant à la destruction d'une ville-cathédrale...vers F
6) Présent à l'apparition annuelle d'Ashragor...vers F4
7) Témoin du meurtre d'un très grand noble religieux...vers F
8) Témoin de l'évasion d'un grand Incroyant...vers F
9) Pris dans une catastrophe naturelle provoquée par un démon...vers F
10) Enrôlé dans les armées de morts-vivants...vers F
11) Découverte d'un document rare sur Ashragor ...vers F4
12) Pris dans la lutte entre deux démons...vers F4

F Fin de l'apprentissage :

2) Commence son activité avec une excellente réputation
3) Chassé avant la fin de son apprentissage
4-5) Succède à son maître
6-8) Fin de son apprentissage, début de son activité indépendante
9-10) Engagé par un maître de la même profession comme associé
11) Non reconnu par les membres de la profession
12) Entre dans une confrérie secrète de la profession...Vers G

F1 Délinquance :

2) Change d'identité et repart à zéro
3) Attire sur lui la rancune de malfrats puissants
4) Séjour de plusieurs semaines en prison
5-9) Après quelques brefs séjours en prison, retour à une vie plus calme
10) Acquiert une notoriété populaire
11) Noue des liens avec de riches personnes influentes
12) Rencontre un haut dignitaire d'une autre Maison...Vers G

F2 Divers :

2) Doit assumer plusieurs emplois pour payer une dette
3) Son meilleur ami part pour le Continent
4-5) Connaît plusieurs amours sans suite
6-8) Reste dans sa famille et finit son apprentissage
9-10) Part quelque temps vivre dans une autre Maison
11) Remarqué par une petite guilde, mais sans conséquence. Obtient une carte d'une petite route continentale
12) Doit assumer plusieurs emplois pour payer son apprentissage...Vers G

F3 Retour au pays :

2) Finit son apprentissage en exil
3) Visite plusieurs capitales avant de rentrer chez lui
4-5) Retour en catastrophe au pays où tous le croyaient mort
6-8) Après un long périple, revient au pays et achève son apprentissage
9-10) Très mal accueilli lors de son retour au pays
11) Visite successivement tous les grands ports des Rivages
12) Ne retrouve personne de ses amis ni de sa famille de retour au pays...Vers G

F4 Événements extraordinaires :

2) Laissé pour mort mais se réveille nu sur le bord d'un chemin
3) Recueilli par une caravane de Kheyza et rencontre l'Ancêtre
4) Affronte sans le savoir un guerrier légendaire et le vainct
5-6) S'attire la haine tenace d'un démon très puissant
7-8) Se lie d'amitié avec un personnage extraordinaire
9-10) Longue période de méditation dans une abbaye démonique
11) Rencontre un nécromant légendaire et passe plusieurs mois avec lui
12) est victime de visions persistantes qu'il devine venir du Continent...Vers G

G Recrutement :

2) Témoin d'une action secrète de guilde, enrôlé de force (l'Aventure ou la mort)
3) Enrôlé de force suite à un pacte non tenu avec un démon
4) Perclus de dettes et enrôlé dans la guilde qui couvre celles-ci
5-6) Remarqué par la guilde qui propose l'enrôlement
7-8) Candidature déposée et acceptée par la guilde
9) Le manque de dynamisme de son activité le pousse à s'enrôler
10) Suite à un complot religieux, quitte sa famille pour s'enrôler
11) Nommé par le clergé pour convertir les Incroyants sur le Continent
12) Enrôlement en remboursement d'une dette d'argent...Vers H

H Formation :

2) Bénéficie d'une formation dans une académie en pays ashragor
3) Envoyé dans diverses Maisons pour compléter sa formation académique (a pu rencontrer les autres compagnons d'aventure)
4) A l'occasion de rencontrer plusieurs grands personnages de la guilde
5-9) Bénéficie d'une bonne formation pratique et théorique
10) Formation disparate due au manque d'instructeurs
11) Instructeurs très médiocres, ils ont plus à apprendre que vous
12) Subit une formation pratique très éprouvante avec un instructeur sadique



construire sinon l'onde des caravanes glissant sur la terre ? Nous faisons corps avec le monde. Le coût : être apatrides et chassés. Le prix : la liberté. Devant nous se dresse l'Astramance, et au-delà le Continent. Allons, partons. Nous deviserons en chemin.



Si ton âme est bonne, elle contient de nombreux Vrais Noms. Quand tu meurs, ces mots qui te constituent partent s'inscrire dans Cosme. Ainsi, tu ne feras plus qu'un avec l'infinie sagesse de notre monde. Plus tard, beaucoup plus tard, l'un d'entre nous prononcera un de tes Vrais Noms et tu pourras alors vivre une nouvelle existence.

Le clan

Nous vivons dans des clans qui nous protègent et nous permettent de rester unis. Les Kheyza sont ensemble malgré leur éparpillement parce qu'ils font partie des clans. Le clan est ce qui reste autour de toi, quel que soit le paysage où tu te trouves. Nous sommes ton toit, tes meubles, l'âtre de ton feu. Et lorsque les animaux hurlent au bord de la route, tu sais que le clan est là pour te venir en aide.

Le voyage

La nuit des temps nous a vus partir sur les routes des Rivages. Suivre les côtes, fendre les monts, traverser les prairies. C'est notre destin et notre mode de vie. Car quel livre lire sinon les forêts bruissantes ? Quelle oeuvre

La mémoire

Si tu te demandes qui nous sommes et d'où nous venons, je te dirai : va voir l'Ancêtre. Moi. Car je suis l'archive, le musée, je connais tous les sentiers à travers la mosaïque de Cosme. Ma parole est la base de notre clan.
Sans mémoire la Maison s'écroule et ses ruines s'évanouissent. Tu peux tout perdre, tes armes, tes amis, mais ne perds jamais la mémoire, ou tu ne serais plus kheyza.

L'Astramance

Le voyageur a besoin d'un guide et d'un repère. L'Astramance nous montre la voie. Suis son verbe et fais sinuer ta route vers elle.
Bien qu'elle se tienne immobile sur son île, elle voit plus loin que le pilote de la caravane au sommet de la colline. Ton devoir est de la servir en conduisant les natifs en pèlerinage vers son temple.

L'honneur

Notre honneur n'est pas de vaincre nos ennemis. L'essentiel est la dignité. Si l'on te foule comme l'herbe, fais-toi reconnaître et ne frappe que si l'on persiste à te souiller.
Tu verras tant et tant de villes lors de tes voyages que tu devras à chaque halte imposer ta sagesse et prouver qui tu es.
On nous doit le respect car nous parlons le langage des anciens.

La vérité

Les Noms sont la vérité. Notre Maison détient le savoir. C'est un fait. Un seul natif ne l'a pas entier. Mais les clans détiennent ensemble les fragments de la grande parole. L'oeil de ton ennemi aussi est une part de vérité si tu sais affronter son regard. Ta voix dit vrai car elle mêle les accents du monde. D'ailleurs les doctes n'utilisent-ils pas notre langue, le kheyzan, pour baptiser les découvertes ?

La possession

Pour quoi faire ? Ne t'attache pas aux choses matérielles si tu veux rester libre. Ne convoite que ce qui te rapproche de ta nature profonde. Ne deviens pas la possession de l'autre et ne cherche pas à t'approprier ton prochain. Si tu désires les choses, Cosme te rendra fou par ses richesses inépuisables. Et que deviendras-tu sur le Continent ?

Les autres

Ils sont très différents de nous car ils stagnent alors que nous ne cessons de voyager. Sais-tu que de nombreux natifs ne sont jamais sortis de leur territoire ? Le clan nous oblige à demeurer entre nous, sous un tissu de secrets. Mais tu peux ouvrir ta porte aux visiteurs si tu leur fais confiance.

La prison

Le pire qui puisse t'arriver : des murs froids t'emprisonnent. Les Kheyza meurent quand ils sont enfermés. On raconte que Helkian du clan Biahk survécut en psalmodiant le Vrai Nom de la brise océane. C'est une rare occasion où ton clan risque d'intervenir violemment au coeur d'une

Maison pour libérer l'un des leurs. L'harmonie est tout ce que tu dois chercher et cultiver. Quand ton corps pousse au rythme de la fleur et que tu peux presque sentir le mouvement des étoiles au-dessus de toi, alors tu es pleinement dans Cosme. Les routes s'ouvrent devant toi.

Les Ulmèques

Leurs rêves sont riches et leurs manières douces. Mais ils s'éloignent trop des choses réelles et vraies.

Les Gehemdals

Garde-les à bonne distance, à savoir hors de portée de lance.

Les Venn'dys

Nous leur livrons des noms scientifiques, mais ils sont insensibles à leur valeur magique. Essaie plutôt de rencontrer un de leurs sorciers qui errent sur leurs routes, et cache-le dans ta roulotte.

Les Ashragors

Méfie-toi. Ils sont plus morts que vivants.

Les Felsins

Harmonieux et vifs. Nous sommes aussi en quête de leur mémoire.

Encyclopédie

Politique

Il n'y a pas de capitale kheyza, si ce n'est leur lieu de rassemblement annuel : Mikol. Ce site n'apparaît sur aucune carte, les clans le gardent secret. On pense qu'il est perdu dans les plaines du Zar.

Les Kheyza ont une organisation basée sur le clan, lui-même composé de familles. Il s'agit d'une cellule parentale élargie (parents, grands-parents, oncles et tantes) intégrée à un clan qui réunit souvent une centaine de personnes. Ce sont ces clans qui se déplacent en caravanes et en convois à travers tous les Rivages.

À la tête du clan se trouve un conseil d'anciens et de sages, présidé par l'Ancêtre, le doyen des familles en présence, qui est aussi le plus avancé dans la connaissance de la nature et l'Art Étrange des Vrais Noms. Plusieurs caravanes circulent à la surface de Cosme.

Elle se retrouvent exceptionnellement dans le même lieu, lors du Grand Rassemblement où sont échangées les informations recueillies lors des voyages de l'année. La réunion est présidée par un Ancêtre élu à l'occasion : le Sage-parmi-les-Sages. Tous les Kheyza ont alors droit à la parole, à condition que l' Ancêtre de leur clan la leur accorde après un entretien. De toutes façons, leur condition d'errants ne permet pas de grands changements dans l'organisation politique des Kheyza.

La Maison est pacifique, mais elle compense son défaut d'armée par des éléments individuels aguerris au long des randonnées et des étapes en pays hostile.

Activités

Les Kheyza sont naturellement attirés par les langues et ont des dons de polyglottes. Ils se sont fait un devoir de devenir les grands savants traditionnels de Cosme : autant les Venn'dys privilégient le savoir scientifique, rationalisé et démontré, autant les Kheyza se passionnent pour les légendes, le savoir perdu des campagnes, les étranges relations tissées avec les millénaires entre les natifs et leur univers. Astronomie, biologique, botanique etc. prennent avec eux une dimension féerique. Les Kheyza sont ainsi réputés pour leur savoir initiatique, leur science du passé ainsi que comme pasteurs et gardiens. D'autre part, ils organisent les pèlerinages vers l'île de l'Astramance. Depuis la nuit des temps ils en sont les gardiens et le contact entre elle et le reste des Rivages. Un petit groupe de Kheyza stationne une partie de l'année avec elle pour entretenir son temple avant d'être relayé. Ils interprètent les paroles divinatoires de l'être le plus étrange des Rivages. Leur vie errante fait d'eux des guides, des éclaireurs, des écuyers, des messagers et des géographes émérites. Fameux bateleurs, lanceurs de couteaux, danseurs, chanteurs, jongleurs, ils sont universellement connus pour leurs merveilleux cirques qui ont enchanté des générations d'enfants natifs.

Art

Les Kheyza vivent dans de grands wagons, des chariots richement décorés, bâchés et confortables.Lorsqu'une caravane fait une halte, elle bâtit en un temps record une ville de toile et de tentes, sorte d'immense bidonville de tissus, carrefour de toutes les rencontres et de tous les commerces. Ils aiment porter des vêtements sobres, fait de matières végétales à peine



dégrossies comme du lin, du coton ou des fibres d'arbres. Dessus, ils tissent et brodent des symboles clairs d'appartenance à leur clan ou bien montrant leur avancement dans leur quête spirituelle personnelle. Ils savent très bien peindre leur corps et fabriquent de merveilleux bijoux en os, en écaille et en corail. Leur art véritable se révèle dans la fabrication de précieux tapis et dans le tissage des cordes et des cheveux.



Spiritualité

Un peuple qui sillonne éternellement les vallées et les monts et qui est au contact de toutes les Maisons engrange forcément des inspirations variées qui génère une approche spirituelle tournée vers l'universalité et la paix. Leur spiritualité est donc en même temps riche et simple, tolérante et enracinée. Ils sont en parfait accord avec le monde immense qui les entoure : la sauvagerie des paysages, la tranquillité des zones protégées de l'intervention humaine, la beauté indicible des sommets et des océans.

Les Kheyza cultivent l'harmonie et l'empathie avec les mystères de la nature de Cosme, habitée par les puissances évanouies des temps antiques. C'est ainsi qu'ils communiquent avec des animaux totems dont la compagnie se révèle souvent plus fructueuse que celle des natifs.

Les Kheyza pratiquent aussi la mancie et les arts divinatoires, souvent en observant les oiseaux, mais aussi à l'aide de bâtonnets, de petites cartes superbement enluminées et de caillouxprécieux.

Contes et Légendes

La Quête des Origines : Les Noms des Anciens

Les Kheyza sont les derniers à se souvenir du langage des origines dont les Vrais Noms sont les vestiges. Leur langue actuelle, le kheyzan, est une version tardive et abâtardie de ce langage. Selon les Kheyza c'est la seule qui contient encore un peu de vérité car ils pensent que le langage n'est pas une invention humaine mais qu'il fusionne avec les choses matérielles, comme le prouve le pouvoir des Vrais Noms.

À force de parcourir les Rivages dans tous les sens, les Kheyza s'acheminent progressivement à travers des siècles de voyage vers le Nom ultime, le Nom composé de tous les autres Vrais Noms. Ce secret donnerait à son possesseur le pouvoir sur Cosme tout entier. Cette légende prend à l'intérieur des clans la forme d'une énigme que l'on pose rituellement à tous les natifs, et à laquelle il n'est pas exigé de réponse : «Quel est pour toi le Vrai Nom de Cosme ?». Chacun y pense au cours de sa vie, et ces cogitations aboutiront peut-être un jour à une réponse à la question du Nom ultime.

Les Kheyza croient que les Vrais Noms qu'ils connaissent sur les Rivages ont une origine commune et qu'il existe une sorte de dictionnaire de la vérité qui contient le lexique de Cosme tout entier. Cette vision extraordinaire les conduit vers le Continent où les Ancêtres des clans situent un lieu où les choses disent elles-mêmes leur Vrai Nom.

La caravane de l'Océane

On raconte que l'une des caravanes kheyza est arrivée un jour au bout du monde, au bord des Rivages et au lieu de s'arrêter à la lisière des eaux de l'Océane, le pilote a continué et la mer s'est miraculeusement ouverte devant ses chariots. Depuis, il est dit que cette caravane marine erre toujours sur les eaux, ou au fond, selon les versions, parcourant un monde inexploré. Les vieux loups de mer disent avoir croisé par quelques nuits sans lune une caravane fantômatique dont les membres planaient au-dessus des eaux, et marchaient inlassablement sur les vagues à côté de leurs roulottes immatérielles.

La terre promise

Les Kheyza sont des nomades et n'ont pas de territoire défini. Ils ont beau dire que les Rivages sont leur terre, ils souffrent d'être apatrides. Ils ont donc développé le mythe d'une terre promise qui les attend. Tous les clans ont comme consigne secrète de glaner des renseignements sur cet endroit mythique, sorte de sanctuaire de leur peuple. Ils pensent que ce royaume a été constitué par leurs ancêtres dispersés au moment du Cataclysme.
Cette légende est aussi vieille que la Maison Kheyza. Pourtant, il y a deux cents ans, l'apparition du Continent leur a fourni la concrétisation de cette obsession. Bien que peu marins, des clans Kheyza entreprennent sérieusement de former des caravanes continentales. Les guildes s'avèrent dès lors essentielles pour eux.
En vérité cette entreprise reste très marginale dans la Maison des nomades : la plupart pensent que la terre promise s'étend sur les Rivages, en un endroit qui leur est réservé et que personne n'a encore colonisé.
Ce qui serait bien surprenant, étant donné l'extension des Maisons depuis le Cataclysme jusqu'à l'apparition du Continent.

Les oiseaux migrateurs

Sur Cosme les oiseaux migrent à certaines périodes. Mais jusqu'à présent, les natifs n'ont pas repéré l'endroit où ils se rendent sur les Rivages. Ils disparaissent complètement. C'est pourquoi les Kheyza imaginent que les oiseaux vont sur le Continent pour se ressourcer et rapporter aux natifs des nouvelles de ce monde magique.
Pour les comprendre il faut être initié, être en harmonie avec le monde et la nature et parler le langage des habitants du ciel. Les Kheyza ont ainsi développé une sorte d'ornithomancie, c'est-à-dire qu'ils déduisent des signes et des oracles du vol des oiseaux.



Il permet de connaître le Vrai Nom des choses pour agir sur elles.
Il comporte cinq voies :
Nommeur Lum : il révèle la nature des choses. Connaissance et perception.
Nommeur Tot : il agit sur la chose pour la décomposer, l'endommager, la détruire.
Nommeur Mut : il est capable de changer la chose dans sa forme et sa matière.
Nommeur Gen : il peut créer une chose à partir de son Vrai Nom.
Enchanteur : il inscrit des Vrais Noms dans des objets afin de les rendre magiques.

Liste des tours

Fleurit-main -4

Gen
1 action
Durée : 5 PA
Portée : 10 m
Le magicien fait pousser une petite fleur rouge, de la taille d'une rose, dans la main d'un individu, qui ne peut plus s'en servir.

Croît-flore -4

Mut
1 action
Durée : définitif
Portée : 5 m
Le magicien fait pousser un végétal de petite envergure (fleur ou plante n'excédant pas un mètre) du double de sa taille.

Fâne-flore -4

Tot
1 action
Durée : définitif
Portée : 5 m
Le magicien fait dépérir un végétal de petite envergure.

Avoue-flore -4

Lum
2 PA
Durée : instantané
Portée : 1 m
Le magicien interroge un végétal de petite envergure et entend le nom de la dernière personne qui l'a approché à moins de trois mètres.

Saigne-main -4

Tot
1 PA
Durée : 3 PA
Portée : 5 m
Le magicien fait saigner la main d'un individu pendant la durée, sans qu'une plaie soit visible. Le sang coule par les pores de la peau. La cible subit 1D6-2 points de dommages.

Rappelle-pupille -4

Lum
3 PA
Durée : instantané
Portée :
Le magicien force un individu à se rappeler d'un détail visuel d'une scène qu'il a vécue dans l'heure précédente. C'est un détail de perception visuelle qui a pu lui apparaître mais qui ne l'a pas marqué suffisamment pour qu'il s'en souvienne.

Brise-bois -4

Mut
2 PA
Durée : définitif
Portée : 1 m
Le magicien fend un objet en bois d'une taille n'excédant pas un mètre (table, boite etc.) et peu épais (50 cm maximum). L'objet est fendu sur toute sa longueur et éventuellement coupé en deux.

Soigne-plaie -4

Mut
3 PA
Durée : définitif
Portée : 1 m
Le magicien soigne les blessures d'un individu et lui rend 1D6 points de vie.

Flamme-doigt -4

Gen
1 action
Durée : 5 minutes
Portée : -
Le magicien fait apparaître une petite flamme au bout de son doigt, qui lui permet de s'éclairer comme avec une bougie.

Ombre-forme -4

Mut
3 PA
Durée : 5 minutes
Portée : 5 m
Le magicien change l'ombre d'un objet et lui donne la forme de l'ombre d'un autre objet. L'illusion est parfaite.

Parchemin de confiance -4

Enchantement
Loom violet : 1
Durée : 2 semaines
L'enchanteur inscrit le Vrai Nom sur un parchemin. La compétence impliquée est Arts picturaux. Le Nom s'efface immédiatement. Désormais, tout texte qui sera écrit sur la surface du papier prendra des accents très persuasifs qui convaincront le lecteur de la bonne foi de la personne ayant rédigé ce texte. Ce dernier profite d'un bonus de +3 aux jets de persuasion concernés. Les Kheyza emploient cet objet notamment pour passer des traités de non agression.

MON PASSÉ

kheyza

A Naissance :

2) Fils illégitime
3) Un vrai jumeau
4) L'enfant naît sous de mauvais auspices, on ne lui attribue pas de nom
5-9) Naissance normale, l'Ancêtre du clan a baptisé l'Aventurier
10) L'enfant naît sous de bons auspices, il est tatoué d'un signe bénéfique pour les Kheyza
11) Adopté sans connaissance de son clan d'origine
12) Métis : 1D6 pour déterminer le parent de l'autre Maison (retirer si même Maison). Retirer pour le passé de l'Aventurier : 1-4 Passé de la Maison actuelle, 5-6 Prendre le passé de l'autre Maison…Vers B

B Milieu :

2) Clans aux Ancêtres-plus-anciens-que-les étoiles
3) Grands clans voyageurs aux nombreux Ancêtres
4) Clans aux noms innombrables
5-9) L'un des nombreux clans possédant moins de dix Ancêtres
10) Jeunes clans à l'effectif peu nombreux
11) Clans voyageant dans les wagons d'autres clans plus importants
12) Clans ayant une activité cachée et secrète à déterminer (vol, espionnage, assassinat…)…Vers C

C Événements familiaux :

2) Clan décimé par une lapidation lors d'un pogrom
3) Un membre proche du clan disparaît dans des circonstances troubles
4-6) Un membre proche du clan meurt
7-9) Vie de clan normale
10) Le clan intègre un clan supérieur (scandale ou promotion sociale)
11) Dispute clannique, se fâche durement avec les Ancêtres du clan
12) Suite à un jugement d'Ancêtres, bannissement de tout le clan…Vers D

D Premières expériences professionnelles :

2) Détourné de ses activités premières vers sa profession actuelle par quelqu'un…vers E1
3) Disparition soudaine d'un proche (parent, amour, ami) ayant pour conséquences…vers E2
4-5) Changement de Grand Métier pour celui actuellement choisi…vers E
6-8) S'engage dans la profession choisie…vers E
9-10) Changement constant de maîtres sans conséquence…vers E
11) Témoin d'une machination d'une Maison et a été enlevé par les comploteurs…vers E3
12) Témoin d'un événement majeur…vers E4

E Apprentissage :

2) Meilleur apprenti, a gagné plusieurs distinctions dans son domaine
3) Très bon élément, remarqué par le maître
4) Favori du maître
5-9) Formation sans histoire
10) Apprenti indiscipliné, mauvaise réputation
11) Après la disparition du maître, a appris seul son métier
12) Se dispute à mort avec son maître…Vers F

E 1 Détournement de son apprentissage :

2) Engagé dans une machination politique de grande ampleur…vers F1
3) Problèmes avec une bande de mercenaires gehemdals …vers F1
4) Impliqué dans de petites activités illégales…vers F1
5) Tumultueuse aventure sentimentale finissant mal …vers F1
6) Longue période de débauche, chute dans la boisson…vers F2
7) Victime de la « Maladie de l'arrêt »…vers F2
8) Découverte d'un membre oublié ou inconnu de son clan…vers F2
9) Se perd dans la débauche des sens suite à des frasques sentimentales…vers F2
10) Reçoit l'enseignement d'un très grand Ancêtre mais complètement fou…vers F2
11) Condamné par erreur par les Ancêtres…vers F1
12) Association avec une bande de voleurs kheyza …vers F1

E2 Conséquences de disparition :

2) Poursuite éperdue à travers les Rivages
3) Enquête sur la disparition menant jusqu'à une capitale de Maison
4) Versement d'une rançon ruinant le clan
5-8) La personne disparue est retrouvée saine et sauve
9-10) La personne disparue est retrouvée morte. Des assassins guildiens sont soupçonnés
11) La personne disparue est retrouvée amnésique. Un magicien loomique autochtone du Continent peut-être…
12) La personne est portée disparue sur le Continent…Vers F 2

E3 Enlevé :

2) Vendu comme esclave aux Ashragors
3) Tombe amoureux/euse d'un de ses ravisseurs
4-5) S'enfuit et parcourt les Rivages pour rentrer chez lui
6-9) Revient dans son clan dans un court délai
10) Séquestré, confié à l'éducation d'un maître local afin d'exécuter une mission obscure qui ne sera jamais menée à terme
11) S'implique volontairement dans les activités des ravisseurs
12) Ensorcelé et jeté sur les routes après effacement dans sa mémoire de ses faits et gestes durant l'enlèvement…Vers F3

E4 Témoin d'un événement majeur :

2) Rencontre toutes les nuits dans ses rêves une personne inconnue…vers F
3) Va en pèlerinage sur l'île de l'Astramance et assiste à un oracle…vers F3
4) Participe au renversement d'un clan aux intentions hégémoniques…vers F4
5) Assiste impuissant à la destruction d'une caravane…vers F
6) Présent au Grand Rassemblement des Kheyza …vers F4
7) Témoin du meurtre d'un très grand Ancêtre…vers F
8) Témoin de l'exil d'un clan malhonnête…vers F
9) Pris dans une catastrophe naturelle…vers F
10) Enrôlé dans la cavalerie kheyza…vers F
11) Découverte d'un document rare sur le Vrai Nom du monde…vers F4
12) Pris pour un charlatan pratiquant un Art Étrange…vers F4

F Fin de l'apprentissage :

2) Commence son activité avec une excellente réputation
3) Chassé avant la fin de son apprentissage
4-5) Succède à son maître
6-8) Fin de son apprentissage, début de son activité indépendante
9-10) Engagé par un maître de la même profession comme associé
11) Non reconnu par les membres de la profession
12) Entre dans une confrérie secrète de la profession…Vers F1

Délinquance :

2) Change d'identité et repart à zéro
3) Attire sur lui la rancune d'un groupe de malfrats
4) Séjour de plusieurs semaines en prison
5-9) Après quelques brefs séjours en prison, retour à une vie plus calme
10) Acquiert une notoriété populaire
11) Noue des liens avec de riches personnes influentes
12) Rencontre un haut dignitaire d'une autre Maison…Vers G

F2 Divers :

2) Doit assumer plusieurs emplois pour payer une dette
3) Son meilleur ami part pour le Continent
4-5) Connaît plusieurs amours sans suite
6-8) Reste dans son clan et finit son apprentissage
9-10) Part quelque temps vivre dans une autre Maison
11) Remarqué par une petite guilde, mais sans conséquence. Obtient une carte d'une petite route continentale
12) Doit assumer plusieurs emplois pour payer son apprentissage…Vers G

F3 Retour dans le clan :

2) Finit son apprentissage en exil
3) Visite plusieurs capitales avant de rentrer chez lui
4-5) Retour en catastrophe dans le clan où tous le croyaient mort
6-8) Après un long périple, revient dans le clan et achève son apprentissage
9-10) Très mal accueilli lors de son retour dans le clan
11) Visite successivement tous les grands ports des Rivages
12) Ne retrouve personne de ses amis ni de sa famille de retour dans le clan…Vers G

F4 Événements extraordinaires :

2) Laissé pour mort mais se réveille nu sur le bord d'un chemin
3) Recueilli dans une caste ulmèque et rencontre le Fils du soleil
4) Affronte sans le savoir un guerrier légendaire et le vainct
5-6) S'attire la haine tenace d'un ennemi très puissant
7-8) Se lie d'amitié avec un personnage extraordinaire
9-10) Longue période de méditation dans un sanctuaire
11) Rencontre un sorcier élémentaire légendaire et passe plusieurs mois avec lui
12) Victime de visions persistantes qu'il devine venir du Continent…Vers G

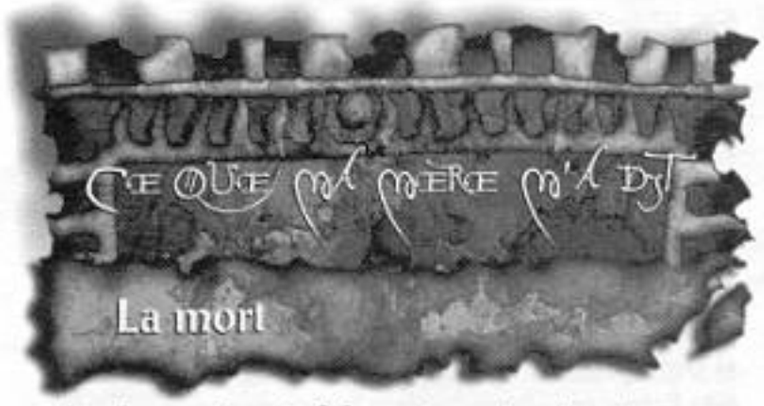
G Recrutement :

2) Témoin d'une action secrète de guilde, enrôlé de force (l'Aventure ou la mort)
3) Enrôlé de force suite à une beuverie
4) Perclus de dettes, est enrôlé dans la guilde qui couvre celles-ci
5-6) Remarqué par la guilde qui propose l'enrôlement
7-8) Candidature déposée et acceptée par la guilde
9) Le manque de dynamisme de son activité le pousse à s'enrôler
10) Suite à un complot politique, quitte sa famille pour s'enrôler
11) Nommé par le conseil des Ancêtres pour trouver les Vrais Noms sur le Continent
12) Enrôlement en remboursement d'une dette d'argent…Vers H

H Formation :

2) Bénéficie d'une formation dans une académie mobile dans un clan kheyza
3) Envoyé dans diverses Maisons pour compléter sa formation académique (a pu rencontrer les autres compagnons d'aventure)
4) A l'occasion de rencontrer plusieurs grands personnages de la guilde
5-9) Bénéficie d'une bonne formation pratique et théorique
10) Formation disparate due au manque d'instructeurs
11) Instructeurs très médiocres, ils ont tout à apprendre
12) Subit une formation pratique très éprouvante avec un instructeur sadique





La mort

Le loom invisible est partout autour de nous, en nous. À ta mort, tu ne feras plus qu'un avec lui. Ton âme servira à nourrir l'Art Étrange des futurs guerriers felsins.

La guerre

Toujours être prêt à faire la guerre. Tendu. Le Felsin se tient sur le qui-vive afin de protéger sa maisonnée. Car la guerre n'est pas une activité exceptionnelle, elle fait partie des êtres : la vieillesse est la bataille de la mort contre la vie. Regarde l'animal : il tue pour se nourrir, s'il y est obligé. Je préfère te voir revenir couché sur ton bouclier plutôt que vaincu, sache-le.

L'initiation

Des mouvements interminables, des exercices mille fois recommencés, des pensées approfondies, sous les soleils brûlants. L'initiation te rend plus grand, plus fort, plus agile. Elle prouve à tous que tes potentialités physiques et mentales sont prêtes à être mises en oeuvre pour le bien de la Maison. Les initiés sont tous égaux devant l'Astramance.

Les femmes

Je suis ta mère, femme de ton père. Tu auras sûrement plusieurs femmes qui t'apporteront tendresse, assistance et descendance. Ne les considère jamais comme des objets. Leur amour est immense et leur vengeance terrible. Respecte celles qui donnent la vie.

Le corps

Ton plus fidèle compagnon. Tu dois l'entretenir sans cesse, ne pas négliger sa forme et sa santé car l'âme et la chair ne sont qu'une et se soutiennent l'une l'autre. Ton corps est ton contact avec le monde : plaisir et douleur, les deux sont nécessaires.

La malédiction

Mon enfant, écoute bien : la Maison est maudite. Nous nous sommes un jour réveillés dans de merveilleux palais sans savoir ce que nous y faisions. Les mères de nos mères ont perdu la mémoire et n'ont pas pu confier à leurs enfants les origines de leur peuple. Etait-ce une maladie ou une traîtrise ? Les sages s'interrogent. Mais un jour le voile se lèvera.

Le destin

Il n'y en a pas. Tout est possible à chaque instant, tiens-toi prêt à accepter que les circonstances changent pour t'y adapter et t'en servir. Tes actions tracent les lettres du grimoire de l'existence.

Les animaux

Ils ont beaucoup à nous apprendre. Ils ne sont pas essentiellement différents des natifs, contrairement à ce que croient les autres Maisons. Laisse-toi fasciner par leur grâce et leur instinct. On raconte que les sages finissent par passer leurs journées à contempler leur comportement.

La rectitude

Tiens-toi droit tout en restant souple. Tiens tes promesses car les autres comptent sur toi et tu ne dois pas les décevoir. La déception d'autrui serait un désaveu pour ta Maison. Défends ton honneur et celui de tes proches. Seule la fidélité à tes amis t'entraînera au-delà de l'Océane.

Les Ulmèques

Leurs méditations les entraînent bien loin. Ils devraient rêver moins et agir mieux.

Les Gehemdals

De grands guerriers qui se laissent entraîner par leur passion. Leur force est dans leur bras, pas dans leur âme.

Les Venn'dys

Ils se couvrent d'artifices et, aveuglés par la technologie, ils perdent de vue l'introspection. Leur enlever leur masque leur rendrait service.

Les Ashragors

On ne peut pas leur faire confiance. Le mal les habite, peut-être malgré eux, mais les forces qu'ils manipulent les dévoreront.

Les Kheyza

Ils ont le merveilleux honneur de servir l'Astramance et sont porteurs de vérité.



Politique

La capitale s'appelle Kashmin, sur la Côte dorée, ou Dorhur, au Nord. Sur l'île principale, Sasheï (ou île des valeureux), se situe le grand port de Hadjik.

Un sultan est à la tête de la Maison. Il est entouré de conseillers qui participent à ses délibérations et relayent ses décisions. La cour du sultan est un lieu de discussion très calme, où le débat est codé : chacun y fait part de ses remarques et interroge les délégués des conseillers. Toutefois ce code en vigueur à divers niveaux de la société s'avère très strict et peu pratique. Ses articles exigent des qualités chez l'individu préoccupé du bien-être de tous. Quiconque essaie d'intervenir dans la société doit posséder ces qualités : courage, honneur, raffinement, sobriété, altruisme etc.
Au final seuls le sultan et ses conseillers sont déclarés aptes à diriger la Maison.

Mais derrière cette structure politique se cachent les véritables détenteurs du pouvoir : les femmes des harems, dont les talents diplomatiques et sensuels, et l'intelligence aiguë influencent les hommes et font d'elles les maîtresses de la Maison. Elles sont stériles avec les autres natifs.
La société felsine est en effet composée de harems, où la polygamie forme une maisonnée : il y a toujours une favorite, qui est la véritable femme du Felsin ; les autres compagnes sont des amies, des assistantes, qui ont leur propre profession et ne sont pas enfermées ni opprimées. Il arrive que des Felsins dissolvent leur harem pour vivre isolés avec leur favorite et leurs enfants. Cette décision est vue comme une ascèse.

La guerre est très importante chez les Felsins qui entretiennent sans cesse leurs qualités de combattants comme font les animaux, par instinct. Ils appellent cela la malice. Bien qu'ils n'aient pas velléités de conquête, ils ne supportent pas les atteintes à leur intégrité physique et morale.

Activités

L'architecture paysagiste est une spécialité felsine, qui se sont faits un devoir de redevenir les fabuleux bâtisseurs qu'ils étaient avant la malédiction de l'oubli. Ils conçoivent de même les vêtements, les tissus, les armes : élégance, lignes et angles purs, arabesques bariolés. Tout doit être parfaitement pensé, soigneusement réalisé. Sans gâchis : le beau doit être utile. Amoureux de la perfection et de la subtilité, les assassins Felsins ont par exemple inventé les dards de guerre, les poignards cruciformes, et le sabre courbe officiel des grands guerriers de la Maison des Palais oubliés : le tashkir.
L'artisanat tient donc une grande place dans cette Maison où les femmes sont industrieuses et adroites, douées d'une imagination fertile et colorée. Les Felsins excellent aussi dans le dressage des animaux, qu'ils connaissent parfaitement pour s'en inspirer dans leur comportement, leurs oeuvres et leur Art Mystique.
Enfin, certains ont choisi une existence de hors-la-loi : les pirates felsins écument les mers à partir de l'archipel de Rork-Hal, au Sud-Est de l'île de Sasheï et au Sud des îles du Levant.

Art

Les Felsins affectionnent les lieux confortables, alliant avec justesse sobriété et agrément, les intérieurs apaisants, propices à la réflexion, ou surchargés de coussins, de tentures et de bibelots, encourageant le désir. Au dehors de superbes jardins étalent leur verdure luxuriante, parsemés de fontaines, sous les soleils brûlants.
Les villes comprennent des palais couverts de fresques et de reliefs, des minarets effilés piquant le ciel, des esplanades vastes et blanches, et des souks logés étroitement dans les ruelles des quartiers populaires.
Leurs vêtements sont amples, de couleurs pastels, dans des étoffes soyeuses. Ils apprécient aussi les habits très près du corps qui mettent en valeur les lignes et les formes.

Spiritualité

L'Art Mystique est un art martial qui développe des effets surnaturels par l'entraînement physique et la méditation. Il est complètement intégré à la société et à l'individu, de même que le sheï, qu'ils développent mieux que les autres.
Plus étonnant est le loom invisible. Les Felsins ont uniquement le loom invisible dans leur étincelle de loom. Ils ne peuvent donc pratiquer que leur Art. En revanche les Felsins ont la faculté de mieux déployer leur énergie que les autres : leurs techniques de concentration augmentent la quantité de ce loom en eux pour le dépenser dans leur Art. D'autre part ils n'ont pas découvert de loom invisible sur le Continent. Ces traits énigmatiques les orientent vers l'Astramance, qui est leur seul guide spirituel. Leur objet sacré est la vasque, qui se trouve dans les sanctuaires, au centre de Sasheï.

Contes et Légendes

La Quête des Origines : La malédiction de l'oubli

Les Felsins se sont réveillés après le Cataclysme dans des palais extraordinaires et déserts, dont les architectures étaient dignes de bâtisseurs géniaux. Ils se sont retrouvés amnésiques, frappés par une malédiction qui leur avait enlevé tous leurs souvenirs. Ils ne savent pas ce qui a provoqué cet effacement et l'attribuent à une maladie peut-être envoyée sur eux par un ennemi antique. Les Felsins ont recomposé leur société à partir de cette date critique mais n'ont pas accepté ce statut inexpliqué devictime.
Notamment, rien ne permet de renseigner les Felsins sur ce qu'était leur Maison avant la malédiction. Leur existence et leur origine n'est mentionnée nulle part dans les mythes. Pour cette raison le Continent, qui est totalement neuf par rapport au vieux monde des Rivages, pourrait leur indiquer le moyen hypothétique de briser la malédiction et de retrouver leur origine. En effet, les ressources magiques du Continent comptent peut-être le remède à l'oubli. Deuxièmement, l'Astramance a prononcé un jour un augure concernant l'ensemble de la Maison Felsin : elle leurs a enjoints d'explorer le Continent pour accomplir la mission qui leur est dévolue. Arrivés sur le Continent les premiers Aventuriers felsins ont cherché des sources de souvenir. Ils se sont lancés dans des quêtes insensées avec l'espoir fou chevillé au corps de mettre à jour des pans de l'énigme qui a ravagé leur peuple et l'a forcé à se reconstruire lui-même. Si, jusqu'à présent, ils ont découvert des indices, la Maison Felsin les a soigneusement dissimulés. En attendant, la malédiction n'est pas levée et le mystère reste entier.

La métamorphose

Les Felsins ont calqué leur entraînement physique permanent sur les comportements et les attributs animaux. Ils en tirent énormément de sagesse et de capacités, mais il semble que ce rapport ait aussi des aspects négatifs. Depuis quelques dizaines d'années, une rumeur court dans la Maison Felsin selon laquelle les natifs felsins ont commencé à subir des crises physiques et psychiques. Ils se trouvent en proie à des moments de furie et de sauvagerie incontrôlée où leurs talents de guerriers sont libérés soudainement, pour le pire. Leurs modèles animaux ressortent de façon aiguë, faisant des brutes bestiales des victimes du mal. Cette rumeur est considérée selon les contrées, comme un conte terrifiant pour les jeunes, ou bien comme un problème très sérieux dont on disserte à voix basse parmi les doctes et les Maîtres Étranges.

La vasque des sanctuaires

Les Felsins ont au centre de leur île principale des sanctuaires datant d'avant leur amnésie. Ces fabuleux palais aux allures de temples sont situés au sommet des monts enneigés où règnent la paix et le recueillement. Ils entourent une vasque immense remplie d'un liquide si pur qu'il est à peine visible. Sa surface ne miroite que quelques heures par jour, selon l'inclinaison des soleils. Le reste du temps le contenu est insoupçonnable. Nul ne sait qui a fabriqué cette vasque ni à quoi elle servait. Elle est aujourd'hui au coeur des préoccupations mystiques des Felsins qui en font le but de leurs pèlerinages initiatiques. On raconte que des phénomènes hautement magiques se produisent dans la vasque. Mais seuls les Maîtres Étranges qui en ont la garde savent lesquels et ils n'en parlent pas.

Le loom invisible et l'incertain

Les Felsins ne croient pas au destin. Pour eux chaque jour qui commence est une page blanche sur laquelle les hauts faits s'écriront. Ils véhiculent donc des quantités de contes moraux sur la conduite à tenir en toute occasion, sortes d'allégories mettant souvent en scène des jeunes à initier et des animaux. La fin de ces saynètes est toujours ouverte ou en suspens. Derrière ces fables, dont la plus célèbre est celle de «Loïfar et l'aigle des sanctuaires», il y a une réalité magique : les Felsins n'ont pas de loom qui leur est dédié sur le Continent. En revanche leur étincelle de loom connaît un développement précoce. Selon les magiciens cette particularité aurait un équivalent sur le Continent, dans lequel certaines zones semblent vierges d'influence magique.





C'est un art martial aux effets surnaturels qui développe une discipline du corps et de la pensée sur le modèle des animaux. Il comporte quatre voies :

Homme-griffe : la voie du combat et de la rage.

Homme-plume : la voie de la légèreté et de l'intelligence.

Homme-écaille : la voie de la résistance et du soin.

Homme-fourrure : la voie de la diplomatie et de la discussion.



Autosustentation -4

Écaille
5 PA
Durée : 5 heures
Portée : -
Le magicien résiste à la faim et peut cesser de s'alimenter sans que ses forces ne déclinent.

Rugissement -4

Griffe
1 action
Durée : 1 PA
Portée : 20 m
Le magicien émet un rugissement de lion qui paralyse sur place tous ceux qui l'entendent dans un rayon de 20 mètres.

Furtivité -4

Fourrure
1 action
Durée : 2 PA
Portée : -
Le magicien peut se déplacer sans éveiller l'attention. Ajoute +3 au jet concerné.

Ancrage -4

Griffe
1 action
Durée : 2 PA
Portée : -
Le magicien peut planter ses ongles dans une surface pour y rester. Une force de 5 ne pourra pas l'en déloger.

Silence -4

Fourrure
1 action
Durée : 2 PA
Portée : 10 m
Un silence total pèse sur une zone de 10 mètres autour du magicien.

Quiétude personnelle -4

Plume
1 PA
Durée : 5 PA
Portée : -
Le magicien retrouve un calme instantané, quels que soient les événements qui viennent d'éprouver sa résistance mentale. Ajoute +1 à ses actions.

Charisme -4

Fourrure
1 PA
Durée : 5 PA
Portée : -
Le magicien se trouve doté d'une influence importante sur ses interlocuteurs les plus proches. Ajoute +1 aux jets concernés pendant la durée.

Domination -4

Fourrure
1 PA
Durée : instantané
Portée : toucher
Le magicien donne un ordre à un individu qu'il touche. La cible est forcée de l'exécuter. Elle est consciente d'avoir été forcée.

Acuité visuelle -4

Plume
1 action
Durée : instantané
Portée : -
La perception visuelle du magicien est augmentée : il voit plus loin et plus précisément. Observateur +2 seulement pour ce sens.

Acuité auditive -4

Plume
1 action
Durée : 1 PA
Portée : -
La perception auditive du magicien est augmentée : il entend à plus grande distance et plus précisément. Observateur +2 seulement pour ce sens.

Inspirer le plaisir -4

Griffe
1 PA
Durée : 2 PA
Portée : 5 m
Le magicien provoque chez un individu une sensation de plaisir intense qui lui fait perdre la prochaine action et réduit ses jets de vigilance de -3.

Maîtrise animalière -4

Griffe
1 PA
Durée : 3 PA
Portée : 5 m
Le magicien est capable de mater n'importe quel animal et de le dissuader de l'attaquer pendant la durée.

Flair -4

Plume
1 PA
Durée : 3 PA
Portée : 50 m
Le magicien peut repérer la piste d'un être vivant à partir d'un de ses objets personnels. Les jets pour le chercher sont augmentés de +2 à +4 selon la proximité de la cible et de l'objet.

Appel animal -4

Fourrure
1 PA
Durée : instantané
Portée : 500 m
Le magicien peut faire venir un animal auprès de lui, à condition qu'une telle créature soit présente dans les 500 mètres alentour. Lorsqu'il apprend le tour, le magicien décide de quel animal il s'agit, sans pouvoir en changer ultérieure ment. Pour appeler un autre animal il devra réapprendre le tour.

Rapidité -4

Plume
1 action
Durée : 3 PA
Portée : -
Le magicien se déplace au double de sa vitesse habituelle pendant la durée. Le nombre de ses actions possibles n'augmente pas.

Adresse -4

Plume
1 PA
Durée : 5 actions
Portée : -
Le magicien est plus adroit et plus rapide. Ses actions sont doublées pendant la durée.

Vaillance -4

Griffe
1 PA
Durée : 3 PA
Portée : -
Le magicien peut continuer à se battre malgré ses blessures. Il n'a pas à faire de jet pour éviter de s'évanouir.

Cache -4

Écaille
1 PA
Durée : 3 PA
Portée : -
Le magicien se dissimule derrière un objet de sa taille, recroquevillé sur lui-même. Personne ne peut le voir pendant la durée.

Sens du danger -4

Écaille
1 action
Durée : instantané
Portée : 50 m
Le magicien est averti qu'une menace physique pèse directement sur lui, mais ne la repère pas.

Peau de cuir -4

Écaille
1 action
Durée : 3 PA
Portée : -
Le magicien augmente la résistance de son épiderme. Tous les dommages sont réduits de 2 en plus de l'armure éventuelle.

Rafale -4

Plume
1 action
Durée : instantané
Portée : -
Le magicien fait un geste très rapide qui produit un déplacement d'air assez fort pour ralentir un projectile. Les dommages occasionnés par un tel objet (flèche etc.) sont réduits de 1D6-2.

Lévitation -4

Plume
1 PA
Durée : 2 PA
Portée : -
Le magicien s'élève dans les airs. Ses pieds se soulèvent de terre jusqu'à une hauteur de deux mètres et redescend sans chuter.

Projectile vocal -4

Plume
1 action
Durée : instantané
Portée : 10 m
Le magicien émet un cri silencieux dont le souffle forme une boule qui en heurtant sa cible provoque 3 points de dommages.

Combat nocturne -4

Plume
1 PA
Durée : 5 PA
Portée : 10 m
Le magicien est capable de voir distinctement son adversaire lors d'un combat, même dans la nuit. Ce tour n'a d'effet qu'en situation de combat et aucune autre.

MON PASSÉ
felsin

A Naissance :

2) Fils illégitime
3) Un vrai jumeau
4) L'enfant naît couvert de poil, mauvais présage
5-9) Naissance normale, la mère baptise son enfant
10) L'enfant naît totalement glabre, bon présage
11) Adopté sans connaissance de ses origines
12) Né dans les Palais oubliés, promis à un grand avenir...Vers B

B Milieu :

2) Harem gardien de l'Astramance
3) Grands harems, gardiens des Palais oubliés
4) Harems nobles
5-9) L'une des nombreuses familles de petits artisans, marins et guerriers urbains
10) L'une des très nombreuses familles du menu peuple citadin
11) Famille de paysans et de chasseurs
12) Famille ayant une activité cachée et secrète à déterminer (piraterie, assassinat...)...Vers C

C Événements familiaux :

2) Famille décimée par une maladie, une guerre ou une famine
3) Un membre proche de la famille disparaît dans des circonstances troubles
4-6) Un membre proche de la famille meurt
7-9) Vie de famille normale
10) La famille effectue un mariage extraordinaire (scandale ou promotion sociale)
11) Dispute familiale, se fâche durement avec son père et avec son protecteur
12) Suite à un acte déshonorant, bannissement de toute la famille...Vers D

D Premières expériences professionnelles :

2) Détourné de ses activités premières vers sa profession actuelle par quelqu'un...vers E1
3) Disparition soudaine d'un proche (parent, amour, ami) ayant pour conséquences ..vers E 2
4-5) Changement de Grand Métier pour celui actuellement choisi...vers E
6-8) S'engage dans la profession choisie...vers E
9-10) Changements de maîtres sans conséquence...vers E
11) Témoin d'une machination d'une Maison et a été enlevé par les comploteurs...vers E3
12) Témoin d'un événement majeur...vers E4

E Apprentissage :

2) Meilleur apprenti, a gagné plusieurs distinctions dans son domaine
3) Très bon élément, remarqué par le maître
4) Favori du maître
5-9) Formation sans histoire
10) Apprenti indiscipliné, mauvaise réputation
11) Après la disparition du maître, a appris seul son métier
12) Se dispute à mort avec son maître...Vers F

E1 Détournement de son apprentissage :

2) Engagé dans une machination politique de grande ampleur...vers F1
3) Problèmes avec une bande de pirates felsins...vers F1
4) Impliqué dans de petites activités illégales...vers F1
5) Tumultueuse aventure sentimentale finissant mal ...vers F1
6) Longue période de débauche, chute dans la boisson...vers F2
7) Victime d'une grave maladie ou d'un poison subtil...vers F2
8) Découverte d'un membre oublié ou inconnu de sa famille...vers F2
9) Oublie la discipline felsine suite à des frasques sentimentales...vers F2
10) Reçoit l'enseignement d'un très grand maître mais complètement fou...vers F2
11) Condamné par erreur par les juges du harem ...vers F1
12) Association avec une bande de pirates...vers F1

E2 Conséquences de disparition :

2) Poursuite éperdue à travers les Rivages
3) Enquête sur la disparition menant jusqu'à une capitale de Maison
4) Versement d'une rançon ruinant la famille
5-8) La personne disparue est retrouvée saine et sauve
9-10) La personne disparue est retrouvée morte. Des assassins guildiens sont soupçonnés
11) La personne disparue est retrouvée amnésique. Un magicien loomique autochtone du Continent peut-être...
12) La personne est portée disparue sur le Continent...Vers F2

E3 Enlevé :

2) Vendu comme esclave aux Ashragors
3) Tombe amoureux/euse d'un de ses ravisseurs
4-5) S'enfuit et parcourt les Rivages pour rentrer chez lui
6-9) Revient dans ses terres dans un court délai
10) Séquestré, confié à l'éducation d'un maître local afin d'exécuter une mission obscure qui ne sera jamais menée à terme
11) S'implique volontairement dans les activités des ravisseurs
12) Ensorcelé et jeté sur les routes après effacement dans sa mémoire de ses faits et gestes durant l'enlèvement...Vers F3

E4 Témoin d'un événement majeur :

2) Rencontre toutes les nuits dans ses rêves une personne inconnue...vers F
3) Va en pèlerinage sur l'île de l'Astramance et assiste à un oracle...vers F3
4) Participe au renversement d'une matriarche tyrannique...vers F4
5) Assiste impuissant à la destruction d'une ruine d'un Palais oublié...vers F
6) Présent à la cérémonie de la Vasque...vers F4
7) Témoin du meurtre d'une très grande matriarche ...vers F
8) Témoin de l'évasion d'un très grand assassin...vers F
9) Pris dans une éruption volcanique...vers F
10) Enrôlé comme mercenaire felsin...vers F
11) Découverte d'un document rare sur la malédiction de l'oubli...vers F4
12) Pris pour un charlatan pratiquant un Art Étrange...vers F4

F Fin de l'apprentissage :

2) Commence son activité avec une excellente réputation
3) Chassé avant la fin de son apprentissage
4-5) Succède à son maître
6-8) Fin de son apprentissage, début de son activité indépendante
9-10) Engagé par un maître de la même profession comme associé
11) Non reconnu par les membres de la profession
12) Entre dans une confrérie secrète de la profession...Vers G

F1 Délinquance :

2) Change d'identité et repart à zéro
3) Attire sur lui la rancune d'un groupe de malfrats
4) Séjour de plusieurs semaines en prison
5-9) Après quelques brefs séjours en prison, retour à une vie plus calme
10) Acquiert une notoriété populaire
11) Noue des liens avec de riches personnes influentes
12) Rencontre un haut dignitaire d'une autre Maison...Vers G

F2 Divers :

2) Doit assumer plusieurs emplois pour payer une dette
3) Son meilleur ami part pour le Continent
4-5) Connaît plusieurs amours sans suites
6-8) Reste dans sa famille et finit son apprentissage
9-10) Part quelque temps vivre dans une autre Maison
11) Remarqué par une petite guilde, mais sans conséquence. Obtient une carte d'une petite route continentale
12) Doit assumer plusieurs emplois pour payer son apprentissage...Vers G

F3 Retour au pays :

2) Finit son apprentissage en exil
3) Visite plusieurs capitales avant de rentrer chez lui
4-5) Retour en catastrophe au pays où tous le croyaient mort
6-8) Après un long périple, revient au pays et achève son apprentissage
9-10) Très mal accueilli lors de son retour au pays
11) Visite successivement tous les grands ports des Rivages
12) Ne retrouve personne de ses amis ni de sa famille de retour au pays...Vers G

F4 Événements extraordinaires :

2) Laissé pour mort mais se réveille nu sur le bord d'un chemin
3) Recueilli par une caravane de Kheyza et rencontre l'Ancêtre
4) Affronte sans le savoir un guerrier légendaire et le vainct
5-6) S'attire la haine tenace d'un ennemi très puissant
7-8) Se lie d'amitié avec un personnage extraordinaire
9-10) Longue période de méditation dans un sanctuaire spirituel
11) Rencontre un sorcier élémentaire légendaire et passe plusieurs mois avec lui
12) Victime de visions persistantes qu'il devine venir du Continent...Vers G

G Recrutement :

2) Témoin d'une action secrète de guilde, enrôlé de force (l'Aventure ou la mort)
3) Enrôlé de force suite à un duel d'honneur
4) Perclus de dettes, est enrôlé dans la guilde qui couvre celles-ci
5-6) Remarqué par la guilde qui propose l'enrôlement
7-8) Candidature déposée et acceptée par la guilde
9) Le manque de dynamisme de son activité le pousse à s'enrôler
10) Suite à un complot politique, quitte sa famille pour s'enrôler
11) Nommé par le Sultan pour aller chercher un remède à la malédiction de l'oubli sur le Continent
12) Enrôlement en remboursement d'une dette d'argent...Vers H

H Formation :

2) Bénéficie d'une formation dans une académie en pays felsin
3) Envoyé dans diverses Maisons pour compléter sa formation académique (a pu rencontrer les autres compagnons d'aventure)
4) A l'occasion de rencontrer plusieurs grands personnages de la guilde
5-9) Bénéficie d'une bonne formation pratique et théorique
10) Formation disparate due au manque d'instructeurs
11) Instructeurs très médiocres, ils ont plus à apprendre que vous
12) Subit une formation pratique très éprouvante avec un instructeur sadique

Les Maisons

Au fond du coffret de bois rongé par
le sel de l'Océane, continua Cyrlion le docte,
j'ai trouvé un second livret, contenant une
description complète des six Maisons des Rivages.
Les Aventuriers partant sur le Continent
ayant vécu jusqu'à l'âge adulte au sein
de leur Maison d'origine, ils ont été formés
par ses rites, ses coutumes, ses valeurs, sa magie…

La lecture des valeurs de chaque Maison
a approfondi de manière inattendue ma connaissance
des natifs, et je compris mieux l'attitude et
le comportement des habitants de notre monde.
Suit ensuite la description encyclopédique de la société,
des activités, de l'art et de la spiritualité
des Maisons. Un travail de docte !

Quant aux six Arts Étranges, ils sont définis
par leurs voies magiques et les effets accessibles dès
le départ. En bon Venn'dys que je suis, ce passage
m'a plutôt effrayé, je te l'avoue.
Je lus enfin des pages couvertes d'histoires
personnelles rocambolesques, qui présageaient
grandement des aventures incroyables qu'allaient
vivre les Aventuriers sur le Continent !

Les Ryvages

Livret des guildes



Dans ce livret, vous découvrirez les fameuses guildes qui sont à l'origine de l'exploration du Continent et du fabuleux changement qu'ont connu les Rivages depuis. Vous apprendrez alors à mesurer la puissance de ces organisations pionnières, courageuses et souvent manipulatrices. Découvrez les exploits des premiers capitaines stellaires, découvreurs du Continent, les institutions compliquées et sophistiquées du Sénat de la Constellation. Ici, sont représentées toutes les guildes afin de résoudre l'ensemble des conflits. Il vous faudra composer avec les intérêts de chacun, ourdir de sombres machinations, passer des alliances avec d'autres afin d'avancer vos pions et vous faire accéder plus rapidement à la richesse et la gloire. Dans l'univers feutré des guildes, la ruse et l'intelligence, l'influence et l'intimidation ont souvent plus d'impact que la force et la violence brute. Enfin, découvrez les secrets de votre guilde, comment est-elle dirigée ? Par qui ? Quelles sont ses richesses, ses points forts et ses points faibles et enfin comment êtes-vous lié avec elle ? N'oubliez pas, votre destin est inscrit dans votre guilder constellé...

L'Histoire des Guildes

Le grand Raz-de-marée

Tout a commencé par un désastre, comme l'histoire des Rivages. Il y a précisément 206 ans de ça, par un frais matin de la première moitié de l'année, une immense vague en provenance de la mer Océane déferla sur les côtes et même les terres intérieures des Rivages. Pendant de nombreux jours les eaux restèrent, provoquant d'importants dégâts. Des hommes et des femmes moururent par centaines, des villes et des ports furent noyés. Les Rivages se réveillèrent avec stupeur. Certains se rappelèrent alors l'augure de l'Astramance donné à la fin de l'année passée. Dans sa langue mystérieuse, elle avait parlé de poissons morts sur les plages, messagers du retour. Personne n'avait vraiment compris ces paroles mais elles prenaient toute leur signification après ce désastre. Certains rappelaient le Cataclysme originel. Tous pensèrent que cet événement se révélerait annonciateur de grands bouleversements pour les natifs. C'est aussi le raz-de-marée qui marqua le début du nouveau calendrier.

Le reflux

Après 66 jours, il y eut la décrue. Les eaux océanes se retirèrent lentement. Durant le reflux, des événements extraordinaires se produisirent. Les poissons morts se mirent à voler dans les airs, entourés d'étranges lueurs magiques. Les Ulmèques firent tous le même rêve, la même nuit. Les Gehemdals entendirent de nouveau la corne de Liam, leur dieu forgeron. Les Felsins s'aperçurent que la vasque des palais oubliés se vidait pour se remplir à nouveau. Certains Venn'dys furent frappés les premiers par la Langueur. Le pays ashragor fut couvert pendant une nuit et un jour des exhalations noirâtres émises par Ashragor lui-même et les Kheyza perdirent l'usage de la parole pendant une journée entière. De nombreux autres messages funestes ou bénéfiques furent délivrés pendant cette étrange période du reflux. Ceci motiva les premiers chercheurs, les premiers navigateurs vers l'inconnu océanique. La légende dit que le premier navigateur fut un Venn'dys, Orion, qui, voyant sa bien-aimée se flétrir à cause de la Langueur, rongé par la douleur décida de partir à l'Aventure chercher le remède à ce mal mystérieux. Les Rivages restèrent sans nouvelles pendant une demi-année complète. Alors que tous pensaient qu'il s'était abîmé corps et bien, l'extraordinaire se produisit.

Le message d'Orion

Un jeune pêcheur ulmèque, nommé Altaïr trouva sur une plage du Bouclier, écrasée par la chaleur des Feux-du-ciel, un bien étrange objet. C'était une amphore hermétiquement fermée, fabriquée en un métal inconnu qui serait nommé plus tard l'Écume. Dedans, Altaïr découvrit un carnet de route, un récit de voyage extraordinaire écrit de la main d'Orion. Des visions flamboyantes et majestueuses d'un immense Continent riche et peuplé situé très loin vers le sud s'emparèrent du jeune homme et le transformèrent à jamais. Mais surtout, il lut avec ferveur le message final d'Orion appelant à l'unité de tous les natifs, quelle que soit leur Maison afin de venir découvrir le Continent. Alors, il n'eut de cesse de parcourir les Rivages, propageant le message d'Orion. Des hommes de courage et d'aventures se joignirent à lui. Ensemble, ils firent le deuxième voyage vers le Continent. Il est dit que c'est durant ce voyage que les principales institutions des guildes furent imaginées.

Les capitaines stellaires

Ces hommes et femmes courageux montèrent de toutes pièces, souvent dans l'illégalité la plus complète et au mépris des lois des Maisons, les premières guildes. Ils sont les fondateurs de la révolution guildienne. Leurs aventures, leurs souffrances ainsi que leurs gloires formeraient une bibliothèque entière de récits et de carnets de route. La mémoire les retient sous leur surnom d'Aventuriers. Cette liste dont un jeune Aventurier n'hésite pas à égrener chaque nom est inscrite en lettres d'or dans la grande coupole du dôme stellaire. Ainsi on peut y voir les noms magiques d'Orion, Altaïr, Bételgeuse, Fomalhaut, Procyon, Deneb, Régulus, Antarés, Aldébaran, Achernar, Sirius, Capella, Véga, Canopus ou bien Rigel entourer de leur gloire et leur brillance les portraits des héros du Continent.

La prophétie de l'Astramance

Une année après le message d'Orion, l'Astramance dit son oracle le plus long. Elle parla du Continent comme d'un bonheur et un malheur pour les Rivages. C'était à chacun de s'y rendre pour pouvoir influencer le cours du Destin. Elle ajouta aussi

que les Felsins trouveraient sur le Continent réponse à leur malédiction. Pour la première fois, l'étrange pythie montrait qu'elle n'avait plus mise sur les voiles du Destin. C'est aussi pendant cette prophétie qu'elle prononça pour la première fois une phrase contenant les termes de « la Quête des Origines ».

La quête des origines

C'est ainsi que l'on nomme la volonté de chaque Maison de trouver réponse à des faits marquants et fondateurs les concernant. La Quête des Origines poussa de nombreux natifs à s'embarquer vers le nouveau Continent et à quitter les terres anciennes des Rivages pour essayer de remplir cette quête. Mais il s'avéra bientôt que les mêmes querelles se reproduisaient, entraînant souvent des guerres meurtrières et l'arrêt des découvertes.

Le contrat des Maisons

C'est alors que les premiers Maîtres de guilde se lancèrent dans une vaste campagne politique et commerciale auprès des Maisons et des natifs. Ils furent souvent chassés, incompris ; mais, éperonnés par la beauté de leur découverte et le réveil qu'avait provoqué en eux le Continent, ils surent faire appel aux arguments de la raison et de l'histoire commune des Rivages. C'est ainsi que, près de 20 ans après la découverte du Continent, les Maîtres de guilde et les principaux dirigeants des Maisons passèrent entre eux un contrat permettant aux guildes d'être les seules autorisées à faire voyager vers le Continent plus de 100 personnes par an. Ce contrat apparemment bénéfique pour les guildes fut âprement discuté et débattu. On sait maintenant que la découverte de l'Écume par « Troisième-œil-bleu » obligea les Maisons à signer. Mais en échange, des impôts et des exceptions pro-Maisons furent aménagés. Ainsi, il est toujours possible pour une Maison d'envoyer sur le Continent une ambassade tout en respectant la loi des quotas énoncée ci-dessus.

La naissance du Sénat de la Constellation

Pour fêter l'événement et afin de réglementer à la fois la frappe des guilders, la naissance de leur langue commune, le guildien, et les rapports entre les guildes, et pour honorer l'une des clauses du contrat des Maisons, les guildes formèrent la grande assemblée du Sénat de la Constellation. Ce Sénat est indépendant par rapport aux Maisons, et composé de grands Maîtres de guilde.

La révolution du loom

Les natifs en débarquant sur le Continent prirent conscience de l'énorme force magique que celui-ci recélait. Alors que les Arts Étranges semblaient décliner fortement depuis plusieurs centaines d'années, ils reprirent vigueur et chaque Maison put apprendre des sorts loomiques. Ceci provoqua une véritable révolution de la magie, renforcée par la mise au point du guilder constellé, symbole de son appartenance à une guilde et en même temps vecteur des looms continentaux.

Le grand départ

L'ensemble des découvertes, de l'établissement des guildes ainsi que la révolution du loom provoqua parmi les habitants des Rivages un changement fondamental de comportement. Plusieurs milliers de personnes cherchèrent à rentrer dans les guildes afin de quitter leur vie tranquille et partir à la conquête d'un monde neuf et riche. Cette époque, située approximativement 100 ans après la découverte du Continent fut témoin d'une explosion des guildes, de la création d'une multitude de compagnies guildiennes et la construction de nombreux havres.

L'Aventure

L'ensemble de cette période de 200 ans, commençant par le venue du Continent est maintenant appelée l'Aventure ou bien la Renaissance. En effet, elle marque une profonde mutation des Rivages et la naissance d'un désir très fort de partir à l'aventure qu'elle soit matérielle ou bien spirituelle. Le Continent fut pour les Rivages comme la lumière pour une fleur ou bien la chaleur pour une chrysalide. Il permit à chaque natif de devenir un héros.



Les guildes, fondées il y a plus de 200 ans ont tissé un nouveau système d'organisation, des nouvelles institutions par-dessus les cultures et les États des Maisons. Les Rivages ont donc muté. Grâce aux guildes, un nouveau dynamisme apparut et sortit les natifs de la léthargie des Maisons. Une nouvelle énergie entraîna une renaissance des hommes de Cosme. Le Continent ainsi que les guildes offrirent pour tous d'innombrables

opportunités de changer le cours de son destin, de faire fortune et d'acquérir une réputation.

La hiérarchie guildienne

Bien que chaque guilde puisse adopter sa propre structure, il existe une hiérarchie invariante que l'on peut retrouver dans toutes les guildes. Ainsi, lorsque l'on vient d'être recruté par sa guilde et que l'on suit les enseignements de l'Académie, on est un novice. Lorsque l'Aventurier monte sur la bateau pour la première fois et pose le pied sur le Continent, il est un apprenti. Après plusieurs années de services et d'aventure, alors qu'il devient expérimenté, l'Aventurier peut devenir un compagnon. Enfin, ses qualités et ses exploits peuvent le faire se distinguer. Selon la structure de sa guilde, il peut être nommé, élu ou prendre de force le poste de Maître de chapitre. Là, il participe au développement de la guilde et à sa direction. S'il se révèle le meilleur et/ou le plus habile, il peut devenir l'autorité suprême de la guilde, le Grand Maître. Lourdes seront ses responsabilités mais il présidera avec ses pairs au futur des Rivages, du Continent et de Cosme dans son ensemble.

L'Académie

Sûrement l'une des institutions les plus connues des guildes.
L'Académie est le nom générique de toutes les écoles, les universités, les cours pratiques et théoriques que prodiguent les guildes à leur nouvelles recrues avant de les envoyer sur le Continent. Ces cours peuvent très bien se tenir dans de grands bâtiments construits par un consortium de plusieurs guildes ou tout au contraire être reçus sur un bateau pourri, bringuebalé par les courants des sept mers, et donnés par un vieux compagnon manchot.
Généralement les cours de l'Académie sont gratuits, payés par la guilde qui embauche. En échange, le nouvel apprenti formé donne un certain nombre d'années à cette guilde. Ce contrat peut être par la suite reconduit en fonction de ce que souhaitent la guilde et l'Aventurier.

Le Sénat de la Constellation

C'est l'institution à la fois la plus importante et la plus méconnue des guildes. Le Sénat de la Constellation est le lieu politique où se retrouve l'ensemble des guildes pour discuter des grandes orientations de la découverte, de l'exploration et du commerce du Continent. C'est ici que les consortium s'organisent. C'est aussi là que les marchés secrets, les luttes d'influence, les machinations prennent corps. Immense démocratie en train de naître, soumis aux pressions de toutes sortes, aux augures de l'Astramance ainsi qu'aux intérêts des Maisons, le Sénat se veut l'organe régulateur des Rivages.
Son fonctionnement n'est connu que des seuls participants aux débats et aux votes et est réputé pour être très compliqué.
Ainsi, le tollé, la houle sont des procédures particulières au fonctionnement du Sénat. L'une des raisons du mystère qui entoure cette auguste assemblée est le fait qu'elle se tient en un endroit à chaque fois différent. En quelques jours les charpentiers et les maçons de plusieurs guildes collaborent afin de monter une structure à l'architecture flamboyante et gigantesque afin d'accueillir tous les courageux Maîtres de guildes et leur délégation. Ce nomadisme est perpétué afin de symboliser l'esprit pionnier et aventureux qui doit toujours accompagner les guildes.

Les lois guildiennes

Les rapports entre les guildes doivent être régis par un certain nombre de règles définies par le Sénat de la Constellation. Ainsi, pour siéger au Sénat, il faut que la guilde ait ouvert une nouvelle Route, que ses troupes soient supérieures à 50 hommes, que son Maître ait vécu au moins une expédition sur le Continent pour le compte d'une autre guilde, et qu'il ait quitté son ancien employeur sans déroger aux droits de l'ancienne guilde.
Chaque guilde est tenue, sous peine d'expulsion du Sénat de la Constellation, de rédiger un carnet de route pour les expéditions qu'elle met en place. Ces carnets doivent pouvoir être consultables par toute autre guilde. La teneur des informations est à la discrétion de la guilde.
Tout conflit économique ou guerrier doit être porté à la connaissance du Sénat qui règle de manière « démocratique » les oppositions en faisant voter les autres membres dans une sorte de grand jury public. Ainsi, normalement, il n'y a pas de guerre généralisée entre les guildes. La réalité a souvent démontré le contraire.
Enfin, les guildes ont l'interdiction de travailler exclusivement pour une Maison en particulier. Là encore, il y a une grande différence entre la loi et la pratique.

Les arts guildiens

Étranges techniques des guildes, entre la magie et les compétences, inventés par les premiers capitaines stellaires, les arts guildiens reflètent la manière dont les humains des Rivages tirent profit de ces nouvelles organisations que sont les guildes. Il est notoirement connu que les arts guildiens permettent l'utilisation des machinations, techniques secrètes propres à chaque guilde qui donnent à leurs



utilisateurs la supériorité dans de nombreuses situations. Ces machinations sont plutôt orientées sur la psychologie, le discours, la connaissance de petits détails qui favorisent les déductions habiles et facilitent les prises de décision. Il est notoirement connu aussi que seuls les compagnons et les Maîtres peuvent utiliser les machinations de leur guilde.

Le dôme stellaire

Cet immense bâtiment, construit par des architectes gehemdals et des tailleurs ulmèques est un temple élevé au courage et à la persévérance des meilleurs d'entre les guildiens, quelle que soit leur guilde et leur Maison. Ici sont exposés les portraits des hommes et femmes qui ont fait progresser la découverte du Continent. Placé sous la haute autorité du Sénat de la Constellation, le dôme stellaire se trouve dans la cité lacustre Venn'dys d'Astienne, sur l'île de Myrle. Seuls les capitaines qui participent au Sénat sont habilités à choisir ceux qui vont honorer les murs du dôme stellaire. Un héros peut être honoré de son vivant, mais aussi après sa mort. Être choisi comme membre du dôme stellaire offre de riches perspectives. Ainsi, un revenu important est versé régulièrement. Toutes les guildes doivent protection à l'élu. Il est membre d'honneur du Sénat de la Constellation. Actuellement neuf Aventuriers sont membres, de leur vivant, du dôme stellaire. Des critères très précis sont employés, comme l'ouverture d'une nouvelle Route particulièrement prospère, la découverte d'un nouveau peuple ou d'une nouvelle nation très marquants, le passage d'une gigantesque barrière naturelle, l'exploration complète d'une terra incognita, la construction d'un phylum loomique.

La monnaie

Les guildes ont mis en place un nouveau système monétaire afin de faciliter grandement les échanges entre les Maisons. En effet, avant l'arrivée du Continent, chaque Maison possédait son propre système monétaire basé sur des matériaux différents. Les conversions étaient très complexes et étaient la cause de nombreux problèmes importants. De plus, les matériaux se faisaient de plus en rares, entraînant une pénurie de monnaie. «L'argent» était cher, peu mobile et de plus en plus rare. Après le reflux qui suivit le raz de marée dû à l'émergence du Continent, certains marins et explorateurs trouvèrent dans des criques et sur des récifs des traces d'un métal inconnu. Ils l'appelèrent l'Écume. Manifestement issu des fonds marins, produit d'une manière ou d'une autre par le Continent, cette Écume se révéla un métal très facile à forger et à conserver. De plus, certains gisements contiennent une essence magique permettant le stockage du loom. Au même moment, les premières guildes essayaient difficilement de s'émanciper de la tutelle des Maisons. Elles comprirent que si elles obtenaient le monopole de ce nouveau métal, elles pourraient plus facilement s'autonomiser. C'est ainsi qu'un forgeron gehemdal connu sous le nom « troisième-œil-bleu » partit pour le Continent afin de recueillir auprès des autochtones les méthodes de forge de l'Écume. Sa mission fut couronnée de succès et les guildes purent mettre au point le nouveau système monétaire des Rivages tout en élaborant le guilder constellé comme unique symbole d'appartenance aux guildes.



L'unité employée sur tous les Rivages et dans les endroits colonisés par les natifs sur le Continent s'appelle le guilder. La teneur en minerai ainsi que les motifs de forge différencient trois principaux types de pièces :

Le guilder de corail (ou le Corail)
Pièce ronde dorée
= 10 guilders d'Écume

Le guilder d'Écume (ou l'Écume)
Pièce ronde argentée
= 1 guilder d'Écume

Le guilder de sable (ou le Sable)
Pièce rectangulaire noire
= 0,1 guilder d'Écume

Le guilder constellé

C'est le symbole et l'objet précieux par excellence des Aventuriers. La guilde remet à chaque nouvel apprenti, une fois terminée l'Académie, son guilder constellé dans une cérémonie d'intronisation propre à chaque guilde. Le guilder constellé est fabriqué en Écume pure, contenant une quantité microscopique des looms du Continent. Le guilder, forgé habilement devant le nouveau venu dans la guilde, est lancé en l'air par le Maître (ou son délégué) qui prononce alors les paroles sacrées de sa guilde ressemblant souvent à ceci :
« Bienvenue à toi. Tu es maintenant Aventurier. Sur chaque face de ton guilder, ton destin se grave. Sur le Continent, tu le trouveras ».
En effet, le métal, durant le vol du guilder se fixe en des dessins compliqués et souvent harmonieux qui peuvent être par la suite interprétés. Certaines guildes n'hésitent pas à sertir au sein du guilder des pierres précieuses.
Le guilder constellé est important pour chaque Aventurier car il est magique. En effet, c'est cet objet qui lui permettra de conserver les énergies magiques trouvées sur le Continent : les cinq looms de couleur. Il constituera alors un réservoir de looms dans lequel l'Aventurier pourra puiser pour lancer des sorts qu'il découvrira sur le Continent. En général, chaque Aventurier est fier de son guilder et y apporte beaucoup de soin.

Le guildien

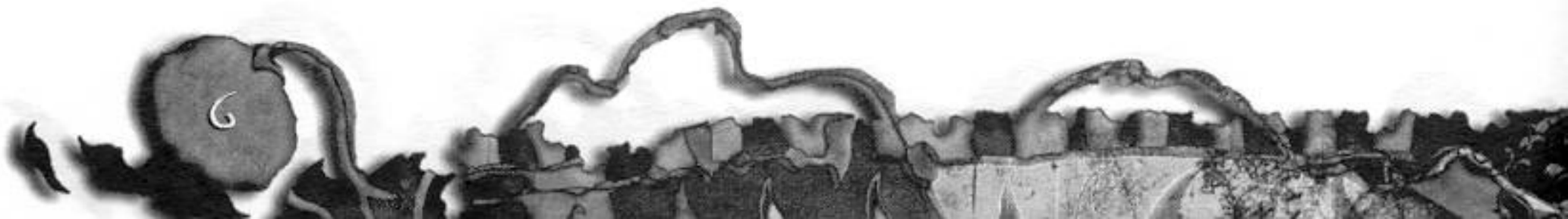
Dans l'univers polyglotte des Rivages, plusieurs doctes et sages s'étaient rendu compte que, malgré leurs différences, toutes ces langues avaient une base commune qui, peut-être, remonterait au temps du premier Empire Métallique ou bien même à avant le Cataclysme. Les premiers découvreurs se rendirent compte qu'ils seraient plus forts face à ce qu'ils rencontreraient sur le Continent s'ils pouvaient partager facilement toutes les informations et les connaissances. De plus, du fait du mélange entre les Maisons au sein des guildes, les langues des Maisons ainsi que les patois de métier se mélangèrent rapidement pour former une communa lingua, un surpatois très pratique et très efficace. Les doctes s'en emparèrent et, très rapidement, cette langue s'imposa comme une langue commune à l'ensemble des habitants des Rivages. Cela prit environ une centaine d'années et le guildien constitue aujourd'hui la plupart du temps une deuxième langue pour l'ensemble des natifs. De même, sur le Continent, le guildien fut très rapidement appris par les premières civilisations rencontrées, facilitant ainsi les échanges et la diplomatie.

Port-Franc

Les grandes guildes, anciennes, puissantes, ressentirent la nécessité d'adoucir la sujétion aux Maisons. C'est pour cette raison qu'après de très longues tractations ou à la fois le courage et les coups bas furent présents, les guildes purent acheter à un prix assez bas un bout de terre sur une île venn'dyse. Là, très rapidement, les guildes construisirent la première cité indépendante entièrement administrée par le Sénat de la Constellation et dévouée au commerce et à l'exploration du Continent. Cette ville, baptisée Port-Franc devint une immense cité de pierre, de bois et de bien d'autres matériaux étranges. En son sein, tous les commerces, toutes les associations sont possibles. Les biens précieux s'échangent dans des marchés libres hauts en couleurs, couvrant plusieurs quartiers et durant des saisons entières. Les autochtones et les natifs n'hésitent pas à se mélanger dans des tavernes interlopes où des cartes au trésor s'échangent contre moult guilders d'Écume et de Corail. Des fortunes se font et se défont en quelques heures. De jeunes apprentis des guildes rêvent de devenir des défricheurs de nouvelles Routes en écoutant les récits épiques des compagnons et même de certains Maîtres. Port-Franc est à la fois une extension des Rivages et le premier aperçu du Continent.

Les havres

À l'origine, les havres sont les premières zones urbaines construites par les guildes qui accueillent les bateaux en provenance et en partance pour le Continent. Par extension, ce sont les cités, villes et villages situés sur le Continent qui hébergent en leur sein les comptoirs d'au moins deux guildes différentes. Ces havres permettent aux Aventuriers de préparer leurs expéditions, aux caravanes d'établir leur marché et de se reposer. Ce sont des lieux d'échange, souvent situés au départ ou au croisement de Routes continentales. Les rumeurs et les vraies-fausses cartes circulent beaucoup dans les havres.



La maisonnée

C'est ainsi que l'on nomme l'impôt que doit payer chaque guilde à toutes les Maisons. La plupart des guildes sont composées de membres de plusieurs Maisons. Le montant de l'impôt dû à chaque Maison est calculé au prorata du nombre de membres présents de la Maison concernée. C'est donc un impôt par tête, symboliquement porté par le Grand Maître de la guilde dans chaque capitale des Maisons pendant la période du Temps sacré. Cet impôt représente le fait que les guildes, en employant des jeunes hommes et femmes des Maisons, enlèvent à celles-ci une partie de leur richesse. Il est donc normal que la guilde paye la Maison en dédommagement. De nombreux Maîtres de guilde considèrent cet impôt comme inique et hypocrite car les Maisons, sans les guildes, se seraient abîmées dans une profonde décadence.

Les taxes

C'est ainsi que sont désignés les prélèvements effectués sur les commerces des guildes. Ces taxes portent souvent de nombreux noms en fonction des Maisons et des villes.

La pacotille

L'un des usages des guildes. On nomme pacotille la coutume qui veut que chaque membre d'une guilde peut disposer librement d'une toute petite partie de la marchandise qu'il convoie. En général, le montant de cette pacotille est équivalent à 1 % de la valeur marchande réparti entre tous les membres de la guilde qui ont participé au convoyage et à l'échange de la marchandise.

La Guilde des Aventuriers

Si la découverte des infinis trésors et merveilles est un appel irrésistible pour des individus hors du commun tels que les Aventuriers, tous ces voyages resteraient l'expérience d'un seul ou d'un petit groupe si les guildes n'existaient pas. Fondées très rapidement après la découverte du Continent, les guildes ont été une innovation qui a changé la face entière de Cosme…Aussi alors que vous aurez pris soin de donner le plus de vie possible à votre Aventurier, vous devrez porter la même attention à la définition de la guilde qui vous a recruté avec l'aide de vos compagnons de route.

Ainsi une fois le personnage de chacun créé, les joueurs doivent procéder tous ensemble avec le meneur de jeu à une esquisse de la guilde qui les a tous recrutés. Cette définition passe par une série de jets de dés permettant de lire des tables. Chacun son tour, chaque joueur jette les dés et peut d'une certaine manière influencer le résultat. Cela fait, le meneur de jeu peut interpréter certains aspects de la guilde qui prend forme et répondre aux questions. De même, chacune des étapes de cette définition peut fournir des idées au meneur de jeu qu'il pourra utiliser pendant les Aventures pour donner toujours plus de vie et d'ampleur à l'environnement des Aventuriers.

Avant de consulter chacun son tour les tables suivantes, les Aventuriers doivent comparer leur compétence en Art Guildien. L'ordre de tirage s'effectuera par ordre décroissant. Une fois le tour de table terminé, on procédera de même jusqu'à la dernière table. Enfin, si un joueur le souhaite, à chaque fois qu'il a la main, il peut investir un point de Destin qui lui permettra de modifier son jet de dé de + ou -1 selon ses attentes.



La définition de votre guilde

Une guilde peut rapidement être caractérisée par ce que nous appellerons des aspects qui seront déterminés aléatoirement et éventuellement modifiés par une intervention du joueur qui a la main.
Vous aurez ainsi à déterminer :

- La Charte qui reflète la structure et le fonctionnement de votre guilde.
- La Troupe qui rend compte de son étendue mais aussi du nombre de compagnons disponibles dans la guilde.
- L'Ancienneté, comme son nom l'indique, permet d'en déterminer l'âge et conjointement ses heures de gloire.
- Les Comptes permettent de noter la capacité de gestion des instances dirigeantes, ses richesses et son trésor.

Ces quatre aspects sont appelés les Syndics.

- Une guilde peut être caractérisée par ses intérêts et ses activités regroupés en quatre domaines, soit guerre, loom, politique et savoir.

Ces domaines sont appelés Chapitres et donnent un aperçu des forces et faiblesses selon les secteurs d'activité.

Option : Si vous le souhaitez, avec l'accord de votre meneur de jeu, vous pouvez exercer une plus grande influence sur la définition des Syndics et Chapitres de votre guilde en répartissant plutôt 28 points entre ces huit aspects. Bien sûr, les résultats seront moins spectaculaires mais la guilde ainsi définie correspondra peut-être mieux à vos aspirations.

Cela fait, deux Attributs sont calculés à partir des aspects déterminés précédemment.

- Le Trésor permet d'estimer la richesse de la guilde et ses liquidités
- L'Influence est déterminée en fonction de tous les points forts de la guilde et reflète sa renommée et son poids au Sénat de la Constellation et sur les Rivages.

Cela fait, une fois les aspects définis, le meneur de jeu peut rapidement déterminer les acquis et les possessions de la guilde. Ainsi, pour chaque Chapitre, on consultera plusieurs fois une table qui permet de déterminer la composition des forces armées de la guilde, le nombre de Routes où elle est présente et l'activité correspondante, le savoir accumulé au fil des années ainsi que l'ampleur des recherches menées sur le loom.

Les Syndics

Les Syndics représentent la guilde dans ses grandes lignes telle qu'elle a été développée et définie par ses instances dirigeantes au moment où vous êtes recrutés.

1. La charte

Même si chaque guilde possède son organisation propre, on peut en dégager une série de profils assez éloquents qui permettent d'en définir rapidement le fonctionnement. Ces grandes orientations, appelées Chartes, font appel à la symbolique stellaire utilisée par le Sénat de la Constellation.

Chaque type de Charte possède ses avantages et inconvénients exprimés par des modificateurs qui seront appliqués lors de la détermination des Chapitres. De même, certaines Chartes peuvent influencer la Capacité de la guilde. Enfin, le score en Charte rend compte de l'efficacité de la communication au sein de la guilde, notamment la rapidité de décision et la diffusion de l'information.

Une guilde en Nébuleuse fonctionne selon le principe d'un contrat qui lie ses membres. Ce contrat favorise l'autonomie des associés qui forment la guilde et implique peu de devoirs et autant de droits. De ce fait, les Nébuleuses ont bien souvent du mal à coordonner leurs actions alors que leurs membres sont difficiles à réunir et peu enclins à risquer leurs acquis pour d'hypothétiques bénéfices soumis à la réussite d'un autre. Par contre, il n'est pas rare que des Maîtres en Arts Étranges et autres chercheurs de loom s'associent à ce type de guildes alors qu'elles favorisent l'initiative personnelle sans avoir à rendre trop de compte.

Une organisation en Lune est souvent une guilde créée à partir d'une scission ou d'une franchise à l'intérieur d'une autre guilde. Là aussi, les structures sont très lâches mais chaque membre doit rendre compte de ses activités à la guilde mère et verser un tribut. De ce fait, les guildes Lunes ont bien du mal à s'imposer au niveau politique du fait de leur lien.

1. La Charte			
1. Nébuleuse	+1 loom	-1 guerre	-1 en Capacité
2. Lune	+1 loom	-1 politique	-1 en Capacité
3. Comète	+1 guerre	-1 savoir	+1 en Capacité
4. Soleil	+1 savoir	-1 politique	
5. Étoile	+1 politique	-1 guerre	
6. Planète (*)	1d6 : 1 loom, 2 savoir, 3/4 guerre, 5/6 politique.		

(*) Les modificateurs positifs et négatifs sont déterminés successivement. En cas de doublon, relancer les dés.

Une guilde en Soleil est un regroupement d'intérêts en une sorte de fédération qui entretient un organe centralisé (conseil, cénacle, assemblée, etc.) financé par ses membres. Grâce à ce fonctionnement, la guilde peut uniformiser ses actions même si c'est parfois au prix de longues heures de débats. De même, cette forme de centralisme modéré permet à chacun d'accéder aux informations des autres dans la mesure où ils le veulent bien.

Une guilde organisée en Étoile possède une organisation moins voyante qu'un Soleil mais potentiellement très efficace. Contrairement à son proche parent, l'étoile ne maintient pas d'organe centralisateur mais mise sur la circulation de l'information par des réseaux plus ou moins complexes. Bien souvent, les membres de ces guildes sont regroupés en petites structures toujours reliées à d'autres. A date fixe, les structures envoient leurs représentants mandatés à une assemblée qui vote les lignes d'action pour la période d'exercice à venir. Très motivés, les membres des Étoiles sont influents mais vulnérables à des situations d'urgence qui nécessitent des prises de décision concertées et rapides.

A l'image du corps céleste qui leur sert de référence, les Comètes sont des guildes menées par un organe centralisé d'où partent toutes les décisions. Dotées d'une hiérarchie très lourde, les Comètes sont lentes à se mettre en marche et réfractaires aux changements. Par contre, une fois une directive adoptée, leur structure pyramidale fait que tous ses membres agissent dans la même direction, entraînés dans le sillage du noyau central. Les comètes sont souvent d'efficaces machines de guerre bien coordonnées mais l'information y circule mal du fait des nombreux obstacles et l'esprit d'initiative n'y est toléré que jusqu'à un certain point.

Enfin, les Planètes sont des organisations très centralisées puisque les décisions y sont prises par un seul individu éventuellement influencé par son entourage. Chaque membre ou groupe doit répondre aux directives du Grand Maître sous peine d'être exclu. Les planètes revêtent autant d'aspects qu'il y a de Grands Maîtres. Ce système reposant entre les mains d'un seul peut entraîner des décisions impulsives ou bornées.

2. La troupe

La première définition d'une guilde qui vient à l'esprit est bien sûr sa capacité en hommes, son étendue. Ainsi ressources financières et humaines sont certainement les piliers de la puissance des guildes. Grâce à cet aspect, il est possible d'estimer combien de troupes sont à la disposition de la guilde, combien de voyages peuvent être accomplis dans une même période, combien de comptoirs peuvent être maintenus etc. Plus la Capacité d'une guilde est élevée, plus ses possibilités seront élevées. Par contre, il peut souvent être difficile d'y faire de fulgurantes carrières alors que ses rouages sont plus complexes.

Une guilde restreinte regroupe bien rarement plus d'une centaine de compagnons même si ses finances lui permettent de recruter temporairement des hommes de main à l'occasion de voyages ou de conflits décisifs. Selon son ancienneté, une telle guilde peut être proche de l'extinction ou bien fraîchement créée.

Une guilde étendue est déjà plus ambitieuse et regroupe au moins deux cents compagnons disponibles. A ce stade, une guilde est capable de maintenir plusieurs comptoirs et les plus récentes qui y arrivent sont souvent regardées d'un œil attentif par leurs concurrentes plus anciennes. Ce stade est souvent décisif alors qu'il peut entraîner une chute rapide tout autant qu'un essor spectaculaire.

Les guildes établies ont déjà fait leurs preuves et font partie des acteurs des grands mouvements sur le Continent. Elles regroupent au moins cinq cents compagnons disponibles et leur trésor peut souvent leur permettre de marquer ponctuellement des points de manière non négligeable. A ce stade, la concurrence devient féroce pour l'ouverture et le contrôle des Routes.

Bien souvent, les guildes ne dépassent pas la capacité d' « établie ». Par contre, celles qui continuent leur expansion par l'audace des actes et des idées sont dites implantées. Leur influence sur le Continent est notable sur des zones étendues et leur permet d'avoir à disposition au moins un millier de compagnons. Ce stade de capacité est un nouveau cap alors que ces guildes attirent l'attention même des plus puissants qui pourraient réduire à néant leurs efforts en un rien de temps.
Les guildes continentales sont connues de tous et forment de véritables communautés qui échappent déjà à l'influence des Maisons des Rivages. A la tête de plusieurs Routes, elles se livrent à une course effrénée vers le cœur du Continent et

2. La Troupe	
1. Restreinte	-1 en Ancienneté
2. Étendue	
3. Établie	+1 en Ancienneté
4. Implantée	+1 en Ancienneté
5. Continentale	+2 en Ancienneté
6. Transcontinentale	+2 en Ancienneté

leurs sièges regorgent de trésors glanés au fil d'innombrables voyages. Capables d'entretenir plusieurs milliers de compagnons, leur influence est remarquable et en cas de conflit, elles pourraient tenir tête à une armée des Rivages. A ce stade, les guildes les plus puissantes n'ont pas intérêt à se lancer dans des actions inconsidérées qui les affaibliraient dans leur activité. La concurrence y devient un art...

Les guildes transcontinentales se comptent sur les doigts de la main mais leur capacité est incalculable. Capables d'entretenir parfois plus de dix mille compagnons, leur expansion paraît inexorable et leurs desseins échappent au commun des mortels. A ce stade, le plus difficile est certainement de se maintenir dans la course sans sombrer du fait de l'ampleur colossale des enjeux. Les plus influentes de ces guildes font vraiment partie d'un autre monde qui déterminera peut-être le futur de Cosme.

3. L'ancienneté

Depuis la découverte du Continent, de nombreuses guildes ont vu le jour au fil des rencontres entre intrépides Aventuriers. Beaucoup ont disparu sans laisser de témoignage de leurs exploits, mais celles qui ont réussi à dévoiler un peu plus des mystères du Continent ont gagné leur renommée et acquis des richesses insoupçonnées.

L'ancienneté des guildes est établie selon l'époque à laquelle elles ont commencé leurs activités. Ainsi les plus anciennes, les Découvreurs sont celles qui ont été les premières en contact avec le Continent. Cette époque héroïque a engendré de nombreux exploits mais certainement autant d'erreurs fatales. Les guildes qui ont survécu jusqu'à notre époque sont de véritables puits de hauts faits et de connaissances jalousement gardées.

3. L'Ancienneté	
1. Velléitaires	moins de 30 ans
2. Prétendants	30 à 70 ans
3. Routiers	70 à 120 ans
4. Coursiers	120 à 155 ans
5. Pionniers	155 à 185 ans
6. Découvreurs	plus de 185 ans

Une fois le Continent découvert et l'enjeu qu'il représentait appréhendé, les guildes se sont lancées dans l'implantation de comptoirs. Alors que la découverte fut une période d'audace, celle des Pionniers devait être un combat inégal contre un environnement inconnu et hostile. Ceux qui surent tirer leur épingle du jeu en retirèrent des bénéfices substantiels et une grande renommée.

Après avoir pris pied sur les côtes, les guildes se lancèrent dans une véritable course vers l'intérieur à la recherche de toujours plus de profit, de savoir et de merveilles. Les guildes qui ont connu cette vaillante époque sont connues sous le nom de Coursiers.

Au fur et à mesure que les plus audacieux des chefs d'expédition avançaient toujours plus loin, leurs découvertes devaient être mises à profit. Ainsi l'établissement des Routes devint l'enjeu déterminant du futur des guildes. Ceux qui ont participé à cette fondation sont connus sous le nom de Routiers.

Tous ces succès ont bien sûr attisé la convoitise d'Aventuriers en quête d'autonomie et de gloire. Depuis quelques décennies, les nouvelles guildes ont commencé à fleurir. Certaines commencent déjà à revendiquer toujours plus d'influence. Souvent regardés de haut ou avec méfiance par les plus anciens, on dit de ces guildes qu'ils sont des Prétendants au grand jeu.

L'essor du modèle des guildes continue de motiver les plus courageux qui veulent eux aussi se lancer dans l'aventure. Partant souvent de rien, ces guildes vulnérables prennent beaucoup de risques tout en essayant de survivre sur le long terme. A l'affût de toute opportunité on dit de ces guildes qu'elles sont Velléitaires.

Bien sûr, plus une guilde est ancienne plus son histoire est riche. Appartenir à une guilde qui participa aux heures de gloire de la découverte est un honneur et une fierté que ne manquent pas d'afficher ses membres. Ainsi les guildes les plus anciennes entretiennent un véritable culte autour de

Hauts faits 1	
1-2	Exploration
3-4	Conflits
5-6	Diplomatie

Hauts faits 2			
	Exploration	Conflits	Diplomatie
1	Découverte d'une civilisation	Guerre civile/Rébellion	Vote extraordinaire au Sénat
2	Découverte d'une Race	Conflit avec une Maison	Artisans d'une paix
3	Découverte d'un filon d'Écume	Conflit économique/Guilde	Alliance avec une Maison
4	Découverte d'un locus	Victoire militaire/Guilde	Alliance avec un peuple natif
5	Découverte d'une marchandise	Guerre secrète/Guilde	Présidence du Sénat
6	Fondation d'un Havre	Guerre/Peuple natif	Protection d'un peuple natif

leurs fondateurs et de leurs héros don on entretient le souvenir par des mémoriaux, des galeries des Hauts Faits ou de véritables musées au cœur de leur siège.

En termes de jeu, l'Ancienneté permet de consulter une table aléatoire des Hauts Faits autant de fois que le score obtenu au dé pour déterminer l'Ancienneté. Ainsi une guilde de Routiers pourra consulter la Table des Hauts Faits trois fois. Chaque joueur peut procéder à son tour à un tirage sur cette table ou choisir parmi les trois colonnes.

4. Les comptes

Si chaque Aventurier ressent un appel vers le Continent, les guildes n'en ont pas moins des objectifs commerciaux et l'argent reste le nerf de la guerre. Quelle que soit leur expérience, leur influence ou leur volonté, les guildes ont à gérer leurs acquis et à faire prospérer leurs affaires. Le score de Gestion déterminé pour votre guilde représente ca capacité à thésauriser et à investir de manière efficace.

1. Dilapidateurs
2. Désintéressés
3. Économes
4. Gestionnaires
5. Investisseurs
6. Crésus

Le score déterminé en Gestion vous donne une idée de la façon dont la guilde a laquelle appartiennent les Aventuriers gère tout son trésor. Même si celui-ci est important, ceux qui tiennent les cordons de la bourse peuvent être réticents à l'idée de l'ouvrir ou au contraire peuvent se révéler de véritables paniers percés.

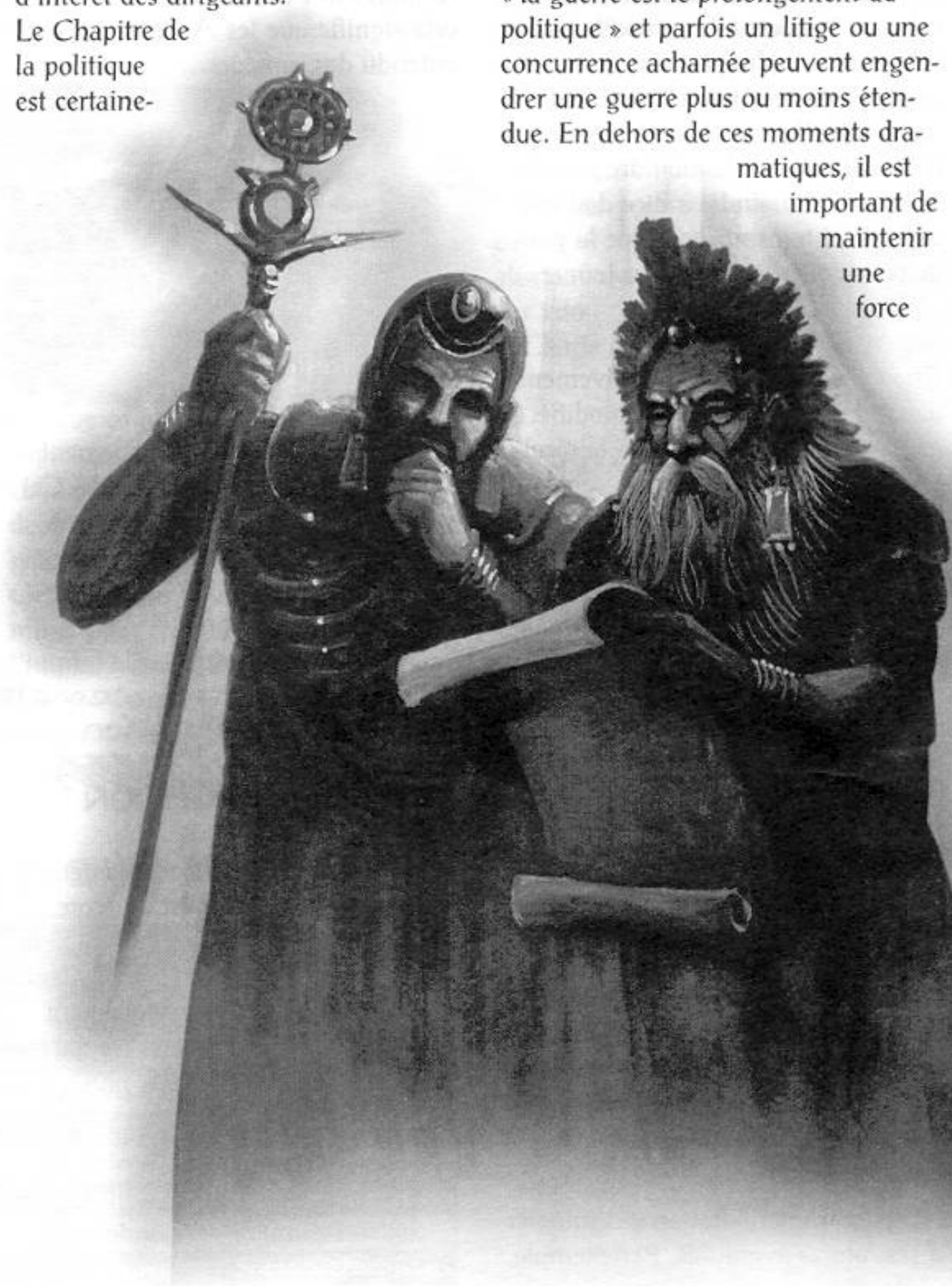
Les Chapitres

Du fait de leur extension rapide, les guildes ont étendu leurs activités à d'autres domaines que le commerce. Ces secteurs d'activité, les Chapitres, que vous allez maintenant déterminer, permettent de définir les points forts et les éventuelles faiblesses de votre guilde. Les Chapitres reflètent ainsi la compétence et les centres d'intérêt des dirigeants.

Le Chapitre de la politique est certainement l'arme maîtresse des guildes. En effet, les temps changent et ce qui peut s'obtenir par le prix du sang est plus rentable s'il l'est par la ruse et le verbe. De nos jours, chaque épée teintée de rouge coûte toujours plus cher et les intrigues de couloirs, les réseaux et l'espionnage sont plus prisés. La politique que pratiquent les guildes à l'encontre d'autrui n'a pas pour but l'utopie mais la réussite…

Le Chapitre de la guerre est le domaine de la conquête et du conflit.

Comme le disait un noble venn'dys, « la guerre est le prolongement du politique » et parfois un litige ou une concurrence acharnée peuvent engendrer une guerre plus ou moins étendue. En dehors de ces moments dramatiques, il est important de maintenir une force



armée pour protéger ses richesses et permettre aux expéditions de mener à bien leurs missions.

Le Chapitre du loom est le domaine de la recherche spirituelle et magique. En effet, les richesses du Continent sont loin d'être simplement matérielles et de nombreux secrets sont cachés au delà des Rivages. Que le loom serve des buts matérialistes ou des desseins plus nébuleux, de nombreuses guildes s'y consacrent avec fièvre.

Le Chapitre du savoir : deux siècles après sa révélation, le Continent échappe toujours à la compréhension des doctes les plus réputés. Qu'on le conçoive comme une possibilité de quête initiatique ou comme terrain d'investissement, la moindre parcelle de savoir, le moindre indice doit être assimilé et transmis pour que la guilde puisse aller toujours plus loin.

Chaque Chapitre est successivement déterminé par un jet de dé modifié par la Charte. Quel que soit le résultat final, le score du Chapitre doit être compris entre 1 et 6. Par contre, si le modificateur fait dépasser ces limites, le meneur de jeu notera que la guilde possède un secret bénéfique ou sombre selon le résultat.

Le score final peut être interprété comme suit :

1. **Ignorante**
2. **Détachée**
3. **Impliquée**
4. **Active**
5. **Experte**
6. **Obsédée**

Si la guilde possède des secrets, le meneur de jeu le notera pour développer son interprétation et l'intégrer à ses futures aventures. Par exemple, un secret en politique peut être l'existence d'une fraternité de courtisanes espionnes et assassins qui sert de police politique dans les maisons closes de la guilde.

De même un sombre secret en guerre peut signifier que la guilde garde secret le fait que ses unités militaires ne répondent plus aux ordres et sont dirigées par des seigneurs de la guerre. Si aucune idée ne vous vient à l'esprit, attendez et ne gâchez pas cette opportunité d'ajouter de l'ampleur à la guilde des Aventuriers. Il n'est pas grave que les joueurs connaissent l'existence d'un secret ; cela signifie que les Aventuriers ont entendu des rumeurs...

Les Attributs

1. Le trésor

Le score de Finances sert également à déterminer le Trésor de la guilde. Cet aspect de la guilde sera amplement décrit dans la partie 8 du livre « L'Aventure ».

Le Trésor est déterminé par la formule suivante

TROUPE + ANCIENNETE
Multiplié par GESTION

Le Trésor s'exprime ensuite de deux manières. La Richesse est un score qui indique le maximum possible à la disposition de la guilde et les Caisses représentent ce qui est actuellement disponible. Des deux scores, ce qui est dans les Caisses varie le plus.

2. L'influence

Au fur et à mesure de ses réussites et des années, une guilde peut arriver à devenir un acteur important du Continent exploré et même des Rivages. Certaines sont connues partout dans le monde connu et il est difficile d'imaginer l'ampleur de leur emprise sur les affaires du monde. L'Influence d'une guilde se reflète dans son importance au sein du Sénat de la Constellation et dans ses rapports avec les Rivages. Une fois de plus, il n'est pas nécessaire de s'essouffler à enfoncer une porte lorsqu'il suffit de claquer des doigts pour qu'elle s'ouvre de l'intérieur...

L'influence d'une guilde est déterminée par la somme de tous ses aspects notables. Un aspect est notable lorsqu'il est supérieur à 3. Si tel est le cas, chaque point au dessus de ce seuil donne un point d'Influence.

Exemple : une guilde a été définie par les aspects suivants : Charte 3, Capacité 4, Ancienneté 3, Gestion 4, Guerre 3, Loom 2, Politique 5, Savoir 4. L'Influence de cette guilde sera donc égale à 0 + 1 + 0 + 1 + 0 + 0 + 2 + 1 soit 5.

L'Influence d'une guilde, une fois calculée, peut être appréciée de la manière suivante :

3 et moins	**Insignifiante**
de 4 à 6	**Médiocre**
de 7 à 10	**Notable**
de 11 à 13	**Considérable**
de 14 à 17	**Colossale**
plus de 18	**Inimaginable**

Appartenir à une guilde influente peut servir les Aventuriers s'ils misent sur les Arts Guildiens. Combien de négociations ont été facilitées par cette aura de prestige ? Combien de potentats risquent de contrarier les intérêts d'une guilde influente ?

Les Acquis

Une fois le profil de votre guilde dressé, vous pouvez déterminer plus précisément ses activités et possessions grâce aux acquis propre à chaque Chapitre. Ainsi, on déterminera quatre grandes catégories d'Acquis en fonction des Chapitres soit les Forces armées pour la guerre, les Routes pour la politique, les Archives pour le savoir et l'Initiation pour le loom. Chaque Acquis est ensuite défini à l'aide d'un Chapitre associé à un Syndic principal. Si vous manquez de temps, la détermination d'un Acquis peut s'arrêter mais vous avez toujours la possibilité de continuer à le préciser à l'aide des Syndics secondaires.

Les forces armées

Selon leur activité au sein du Chapitre Guerre, les guildes peuvent plus ou moins s'investir dans l'entretien et l'entraînement d'unités combattantes destinées à faire face à des menaces voire à passer à l'offensive lorsque le besoin s'en fait sentir.
Le Chapitre Guerre de votre guilde indique combien d'unités combattantes sont entretenues par votre guilde. Pour chacune de ces unités, vous pourrez en déterminer la taille aléatoirement modifiée par la Capacité de la guilde soit 2d6 + Capacité.
Ensuite, vous pourrez connaître l'expérience de vos troupes grâce à l'Ancienneté, leur discipline grâce à la Charte et leur équipement grâce à la Gestion.

Les Forces Armées

2d6	+CAPACITÉ	+ANCIENNETÉ	+CHARTE	+GESTION
	Taille	Expérience	Discipline	Équipement
3-4	Détachement	Milice	Désordonnée	Dépenaillée
5-7	Lance	Inexpérimentée	Rétive	Démunie
8-10	Bataillon	Entraînée	Encadrée	Opérationnelle
11-13	Régiment	Aguerrie	Coordonnée	Équipée/chevaux
14-16	Armée	Vétéran	Disciplinée	Fournie/bateaux
17-18	Légion	Élite	Fanatiques	Soutenue/aérostats

Les routes

Le Chapitre Politique reflète la vigueur commerciale et le poids politique d'une guilde. Inévitablement, c'est le nombre de Routes et leur rentabilité qui sont déterminants.
Le Chapitre Politique de votre guilde indique combien de Routes sont exploitées par votre guilde. Pour chacune de ces Routes, vous pourrez en déterminer aléatoirement le Rapport grâce au jet de 2d6 modifié par la Gestion. Vous pouvez ensuite déterminer pour chacune d'entre elles l'Implantation grâce à l'Ancienneté, le Contrôle grâce à la Charte et l'Exploitation grâce à la Capacité.

Les Routes

2d6	+CAPACITÉ	+ANCIENNETÉ	+CHARTE	+GESTION
	Rapport	Implantation	Contrôle	Exploitation
3-4	Gouffre	Désertique	Présence	Abandonnée
5-7	Déficitaire	Explorée	Minoritaire	Friche
8-10	Équilibrée	Établie	Partagé	Entretenue
11-13	Rentable	Jalonnée	Majoritaire	Peuplée
14-16	Fructueuse	Arpentée	Contrôle	Colonisée
17-18	Lucrative	Quadrillée	Monopole	Pressurée

Les archives

Plus une guilde explore le Continent, plus elle amasse des connaissances qui peuvent servir à ses membres. L'information et la connaissance sont essentielles à la bonne marche des guildes. Grâce au Chapitre Savoir, vous pourrez déterminer combien d'Archives sont disponibles au sein de la guilde. L'étendue des connaissances qu'elles contiennent est fixée aléatoirement par 2d6 + Charte.



Les Archives				
2d6	+CAPACITÉ	+ANCIENNETÉ	+CHARTE	+GESTION
	Étendue	Richesse	Qualification	Accessibilité
3-4	Rivages	Pauvre	Incultes	Inexploitable
5-7	Guildes	Sommaire	Profanes	Restreinte
8-10	Route	Documentée	Informés	Accessible
11-13	Région	Fournie	Chercheurs	Communiquée
14-16	Région	Abondante	Doctes	Diffusée
17-18	Civilisation	Exhaustive	Maîtres	Publique

Vous pouvez ensuite déterminer pour chacune des Archives la richesse des sujets grâce à l'Ancienneté, l'accessibilité grâce à la Gestion et la qualification des membres de la guilde.

Les phylums loomiques

Au fil des années, alors que les Aventuriers des guildes s'enfonçaient toujours plus profondément dans le Continent, celui-ci révélait toujours plus de secrets, notamment l'existence du loom. Grâce à cette découverte, les doctes purent bientôt explorer de nouvelles voies magiques inédites aux potentialités encore difficilement imaginables. Ce mystère du Continent motive de nombreuses guildes et ce sont certainement les plus anciennes qui gardent jalousement le plus de secrets qui mènent à l'Initiation au mystère des looms.

L'importance accordée au Chapitre Loom par votre guilde permet de définir combien de phylums loomiques sont connus et étudiés. Pour chacun de ces phylums, un jet de 2d6 modifié par l'Ancienneté de votre guilde permettra d'en déterminer la complétude. Vous pouvez ensuite déterminer pour chaque phylum l'enseignement assuré par votre guilde grâce à sa Capacité, l'accessibilité grâce à la Charte, et la Recherche par la Gestion.

Les Phylums Loomiques				
2d6	+CAPACITÉ	+ANCIENNETÉ	+CHARTE	+GESTION
	Complétude	Enseignement	Accessibilité	Recherche
3-4	Notions	Docte	Ignorée	Hasardeuse
5-7	Rapports	Équipe	Découragée	Minime
8-10	Études	Laboratoire	Surveillée	Encouragée
11-13	Thèses	Confrérie	Approuvée	Poussée
14-16	Encyclopédies	Collège	Appuyée	Active
17-18	Bibliothèques	Académie	Libre	Fiévreuse

Le Nom et l'Étendard

Chaque guilde doit se choisir un nom et un étendard lors de sa proclamation. Le nom d'une guilde peut se faire à partir de n'importe quel élément. On trouve ainsi des guildes qui tirent leur nom de la marchandise qu'elles exploitent, d'un événement constitutif ou bien en fonction d'un symbole porté par tous ses membres. Enfin de nombreuses autres tirent leur nom de leur étendard.

L'étendard est fixé par un code héraldique et peut représenter une multitude de symboles et de figures mythiques. Vous pouvez déterminer votre blason comme bon vous semble avec l'accord du meneur de jeu. Si vous choisissez un blason qui ne correspond aux standards de l'héraldique, attendez-vous toutefois à des haussements de sourcils de la part des puristes et des orthodoxes.
Un étendard est constitué d'un fond plus ou moins complexe appelé le Champ et d'une Figure qui représente une créature ou un symbole.
Les couleurs utilisées pour les étendards sont le sinople (vert), l'azur (bleu), les gueules (rouge), l'argent (blanc), l'or (jaune), le sable (noir).

Le Contrat

Rejoindre les rangs d'une guilde entraîne des droits et devoirs qui sont fixés par un contrat qui lie la guilde et l'Aventurier. En effet, les guildes n'hésitent pas à s'investir dans la formation des compagnons qui forment leurs rangs. Aussi attendent-elles un service à la hauteur de leurs espérances…
La nature du Contrat qui lie votre Aventurier à sa guilde dépend pour partie de la Charte.

Score en Charte	Contrat
1	Affiliation
2	Partenariat
3	Service
4	Mission
5	Association

Affiliation

Contrat : l'Aventurier fait partie de la guilde, il prête un serment qui l'oblige à respecter les institutions de la guilde tout en restant libre de ses activités.
Durée : libre
Rupture : sans conséquence

Partenariat

Contrat : l'Aventurier signe un pacte avec sa guilde qui lui donne les moyens d'agir tout en demandant un reversement et un rapport d'activité régulier.
Durée : à l'amiable à partir d'un an
Rupture : l'Aventurier doit rendre ce qui appartient à la guilde.

Service

Contrat : l'Aventurier signe un engagement qui le met à disposition de sa guilde pour une période donnée.
Durée : au moins trois ans
Rupture : poursuite avec lourde punition

Mission

Contrat : l'Aventurier signe pour un poste particulier avec éventuellement une mission précise avec possibilité d'être intéressé au bénéfice.
Durée : soumise à la réussite
Rupture : poursuite

Associé

Contrat : l'Aventurier signe un contrat qui lui donne une responsabilité et une représentation pour les décisions de la guilde. L'Aventurier a la possibilité d'investir financièrement dans les activités de la guilde.
Durée : illimitée
Rupture : avec l'accord des dirigeants. L'Aventurier peut quitter la guilde en bons termes tout comme avec un assassin aux trousses.

Un Aventurier peut négocier un contrat qui lui semble avantageux en demandant le type de contrat immédiatement supérieur ou inférieur à celui de la guilde. Il doit réussir un test avec Art Guildien + Négoce + 2d6 au niveau Très difficile pour un contrat moindre et Difficile pour un contrat supérieur.
Exemple : Dyotav'ell est recruté par une guilde en comète qui lui propose un contrat de service. Peu satisfait, Dyotav'ell peut raisonnablement demander une mission ou un partenariat. Il demande une mission et doit réussir un test au niveau Difficile. Plus un contrat est fort, plus l'Aventurier sera soutenu par sa guilde, mais plus il sera sollicité par son employeur. De même, il peut être plus facile de quitter une guilde au sein de laquelle on est lié par un contrat peu contraignant.

Contacts dans la Guilde

Sans le soutien de leur guilde, les Aventuriers n'auraient pas les moyens de se lancer dans des voyages aussi inoubliables. Aussi, quelle que soit la structure de leur guilde, ils doivent entretenir des rapports avec elle mais aussi lui rendre des comptes. Selon le statut des Aventuriers et leur expérience, leurs contacts sont plus ou moins efficaces et les rapports plus ou moins satisfaisants.

D'une manière générale, chaque groupe d'Aventuriers est en contact avec un mentor qui est souvent un compagnon vétéran établi dans un comptoir ou un port franc. Tant que les Aventuriers n'ont pas fait leurs preuves, le référent est souvent une sorte de tuteur plus ou moins exigeant ou directif. C'est lui qui transmet aux instances de la guilde leurs rapport d'activité ou leurs demandes.

1. Laxiste	1. Ulmèque
2. Paternaliste	2. Gehemdal
3. Attentif	3. Venn'dys
4. Directif	4. Ashragor
5. Autoritaire	5. Kheyza
6. Omniprésent	6. Felsin



Outre ce mentor, les Aventuriers peuvent personnellement cultiver des contacts ou s'attirer les grâces d'un protecteur.

Les contacts sont des membres de la même guilde qu'un Aventurier et peuvent être des amis, des alliés ou des débiteurs. On détermine le nombre et la valeur des contacts d'un Aventurier grâce à son score en Art Guildien qui donne un potentiel de contact. Ce potentiel peut alors être dépensé à la guise du joueur sachant que plus ses contacts seront nombreux moins ils seront efficaces.

Un contact est défini par plusieurs aspects : Compétence, Influence, et Disponibilité. Chacun de ces aspects est noté de 1 à 3 et commence à 1. Chaque point supplémentaire coûte un point de potentiel.

La compétence d'un contact est exprimée par un potentiel correspondant à la somme fictive d'une caractéristique et d'une compétence dans un domaine parmi Guerre, Loom, Politique ou Savoir à l'instar des Chapitres de la guilde.
Lorsqu'un Aventurier fait appel à un contact pour l'aider, on utilisera ce potentiel pour résoudre ses actions en rapport avec son domaine. Toute action en dehors de ce domaine aura un potentiel de 5.

L'influence d'un contact permet de déterminer sa capacité à agir dans les hautes sphères. Un contact informé pourra fournir des renseignements tandis qu'un influent pourra essayer d'agir dans le sens de l'Aventurier.

La disponibilité permet de savoir dans quelle mesure le contact est joignable et surtout s'il est prêt à aider l'Aventurier. Pour savoir si un Aventurier peut joindre son contact, il devra tester son Art Guildien avec une difficulté fonction de la disponibilité du contact.

Contacts			
Coût	Compétence (POT)	Influence	Disponibilité
0	Compagnon (6)	–	Relation ou Itinérant
1	Vétéran (7)	Informé	Allié
2	Routard (8)	Influent	Ami

Si le test est un échec, le contact peut être absent ou refuser une rencontre. Dans le cas contraire, la nature de l'aide apportée est une fois de plus fonction de la disponibilité du contact. Ainsi une relation pourra fournir une aide matérielle ou des renseignements non compromettants, un allié pourra en plus intervenir personnellement ou indirectement sans que cela le mette en danger tandis qu'un ami fera son possible pour aider l'Aventurier.
Un contact itinérant est un ami qui voyage beaucoup. Si un personnage veut le rencontrer dans un site sous l'influence directe de sa guilde, il aura au maximum une chance sur deux de le trouver. Ailleurs, le joueur peut sacrifier un point de Destin pour une rencontre providentielle dans un lieu civilisé (ville, comptoir, etc).
Ainsi un contact qui serait un ami vétéran coûterait 1 de base + 1 + 2 soit 4 points de potentiel tandis qu'une relation informée parmi les compagnons coûterait 2.

Si le joueur le souhaite, il peut baisser le coût d'un contact d'un point en choisissant que son contact ne lui soit redevable que d'une faveur. Dans ce cas, le contact sera très difficile à renouveler une fois la dette épongée.

En échange d'un point de Destin, un joueur peut attribuer un protecteur à son Aventurier. Ces relations dans la hiérarchie de la guilde peuvent s'avérer très utiles du fait de l'influence de ces individus. Ils peuvent ainsi intercéder en faveur de leurs protégé, leur obtenir des avantages, les avertir d'un danger, etc.

L'exercice du pouvoir rend cependant prudent et les protecteurs se risquent très rarement dans des actions qui pourraient nuire à leur situation. Par contre, en dépensant un point de Destin supplémentaire, le protecteur est plus enclin à faire tout son possible pour aider son poulain. Enfin, il est possible d'annuler la dépense d'un point de Destin en stipulant que l'Aventurier ne connaît pas son protecteur.

Tous les contacts qu'entretiennent les Aventuriers avec les membres de leur guilde peuvent être simplement esquissés avant le Grand Départ et ne rester qu'une suite de chiffres et de traits. Par contre, par la suite, le meneur de jeu peut se servir de ces personnages pour alimenter des intrigues secondaires et plus généralement pour donner de l'épaisseur à l'environnement quotidien des Aventuriers. Au fur et à mesure des rencontres, n'hésitez pas à définir toujours plus les contacts qui auront leurs propres motivations ou bien entraîneront les Aventuriers dans des situations imprévues.





Histoire

La guilde des Boréales Éternelles a vu le jour, il y a plus de cent ans, alors que la course vers le cœur du Continent faisait rage entre les guildes. A cette époque, les Boréales Éternelles avaient ouvert la Route

des Cascades, un véritable jardin d'Éden, qui ne s'était pas révélée très fructueuse. Pourtant, au fil des années, d'immenses réseaux de galeries habitées par une race de nains dégénérés furent découverts. L'exploration menée par le Venn'dys Giacome, révéla dans ce véritable monde souterrain des filons de rubisque, une pierre précieuse d'une grande pureté. Dès lors, la Route des Cascades prit un essor inespéré et accumula les richesses. Malheureusement, Giacome, pris de folie des grandeurs fit sécession et plongea la guilde dans une guerre civile aux lourdes conséquences. Après plusieurs années de conflits, les ressources de la guilde étaient épuisées et les Boréales Éternelles avaient perdu une grande partie de leur influence sur les autres Routes. Menacée d'extinction pendant plusieurs décennies, cette guilde s'apprête à entrer de nouveau sur scène avec la volonté de rattraper le temps perdu grâce à son expérience et son savoir.

Organisation

Pratiquement évincée du Sénat de la Constellation depuis plusieurs décennies, la guilde des Boréales Éternelles a subi, à l'initiative de son nouveau Grand Maître, le Gehemdal Gunnar, une profonde restructuration gardée secrète. Ainsi après être arrivé au pouvoir, Gunnar a réuni ses plus proches lieutenants qui ont pris le contrôle des Chapitres après avoir épuré leurs rangs des passéistes bloqués par leur inertie. Aujourd'hui, la guilde qui s'était peu à peu transformée en nébuleuse est devenue une planète menée de main de maître par l'ambitieux Gehemdal, descendant de Sikan le Gris, découvreur de la Route des Cascades. Une fois cette brutale restructuration terminée, la guilde qui avait vu ses effectifs descendre en dessous de la centaine s'est lancée dans une vaste campagne de recrutement. Aujourd'hui, les Boréales Éternelles sont prêtes à reconquérir ce qu'ils estiment être leurs biens grâce à une organisation soudée autour d'un seul homme mais très efficace.

Activités

La guilde des Boréales Éternelles n'est plus présente que sur deux de ses anciennes Routes. La plupart de ses comptoirs sont abandonnés mais la restructuration s'est vite concrétisée par la reprise en main de la Route des Terrasses Brumeuses grâce à une alliance arrachée aux transcients qui la peuplent. L'autre Route, celle des Cascades, demeure une blessure pour la guilde qui compte bien s'y réimplanter alors qu'elle n'y maintient qu'un ponton et un hangar désertés.

Machinations

L'heure de la reconquête a sonné ! La guilde des Boréales Éternelles fourbit ses armes et rassemble ses agents déjà infiltrés au sein de la guilde de Rubisque qui les a spoliés de ressources inestimables. Pour l'instant, les Boréales Éternelles ont réussi à contacter les nains qui peuplent les falaises surplombant le comptoir situé à l'embouchure de la Route. Ces malheureuses créatures exploitées ont accepté de prêter assistance à ces potentiels libérateurs le moment venu. L'heure fatidique approche et les compagnons piaffent d'impatience...Bientôt, le sang de ceux de la guilde de Rubisque coulera avant qu'ils se redent compte de l'audace de la manœuvre de la guilde des Boréales Éternelles.

La guilde de Rubisque

Histoire

La guilde de Rubisque s'apprête à fêter le centième anniversaire de sa proclamation, ce qui donnera lieu à des réjouissances dignes de ce nom alors que la guilde continue de prospérer. Pourtant, les circonstances de cette naissance ont été pour le moins dramatiques puisque la guilde de Rubisque a vu le jour pendant la terrible guerre civile qui entraîna la quasi extinction de l'autrefois fameuse guilde des Boréales Éternelles. A cette époque, les deux factions rivales de cette guilde avaient en effet créé des Lunes pour soutenir leur effort de guerre et celles-ci s'étaient finalement regroupées en un Soleil. Ce revers priva les Boréales et le Maître Giacome de leurs soutiens et mit fin à la guerre tout en évinçant les belligérants de la fructueuse Route des Cascades. Grâce au rubisque extrait des mines de cette Route, la guilde du même nom prit son envol pour prospérer jusqu'à aujourd'hui.

Organisation

Depuis sa création, les institutions de la guilde de Rubisque n'ont pas changé. Dirigée comme une fédération, presque comme un consortium, la guilde présente une structure qui laisse assez de place à l'initiative tout en étant centralisée. L'instance principale est un conseil dont les membres ont eu la charge de gérer l'exploitation du rubisque pour faire leurs preuves. D'un autre côté, ce système permet d'éviter qu'un Maître ne s'attache trop à cette responsabilité...

Activités

L'essentiel des gains de la guilde de Rubisque vient de la Route des Cascades exploitée durement mais avec méthode. La race de nains dégénérés qui vit dans les falaises qui bordent la Route est sous la « protection » de la guilde en échange de l'exploitation des filons de rubisque. Ailleurs, la guilde possède de nombreux comptoirs sur d'autres Routes sans que de grosses structures soient maintenues. La force essentielle de la guilde est la taille de ses caravanes et leur autonomie tant politique que militaire.

Machinations
Alors que le centenaire de la guilde approche, un véritable défi a été lancé à tous les responsables de chapitre. Le principe en est simple, chaque chapitre doit proposer la réalisation ou la découverte la plus grandiose possible lors de la cérémonie du centenaire. Ainsi tous les chefs d'expédition, tous les doctes, tous les administrateurs se lancent dans une véritable course à la réussite et au dépassement. De ce fait, nombreux sont les Aventuriers qui se pressent aux portes de la guilde sachant qu'ils sont bienvenus et qu'ils seront activement soutenus dans leurs projets.

La guilde des Mille Peuples

Cette guilde de voyageurs et de marchands a pour but d'entrer en contact avec un maximum de peuples du Continent. Très douée dans l'art de la politique, ceux des Mille Peuples sont présents sur de nombreuses Routes sans qu'on puisse facilement estimer leur puissance commerciale. En effet, la guilde des Mille Peuples maintient peu de structures et préfère multiplier les représentations pour ne pas attirer le regard sur ses activités. Cependant alors que les dirigeants de la guilde pensent manipuler les autochtones pour leurs intérêts commerciaux, il semblerait que de plus en plus de compagnons adoptent les usages des peuples contactés et se désintéressent de plus en plus des affaires.

La guilde du Poing Rouge

Toutes les guildes ne sont pas des parangons d'honnêteté et de bonnes manières. Ainsi la guilde du Poing Rouge menée par un cénacle de prêtres ashragors est connue pour ses nombreuses exactions sur le Continent. Organisée en Comète, cette guilde a gagné son influence et ses Routes par la guerre contre tous ceux qui s'opposaient à son avancée. Tous les moyens sont bons pour arriver à leurs fins : leurs assassins sont très réputés. Cette mauvaise réputation a engendré une foule de rumeurs et les Routes du Poing Rouge sont sagement évitées par les autres guildes. Certains n'hésitent pas à avancer à voix basse que les dirigeants du Poing Rouge seraient possédés par des démons et qu'ils se livrent même à la piraterie…

La guilde des Lames d'Or

Contrairement à la majorité des guildes qui misent sur les Routes pour gagner influence et richesses, la guilde des Lames d'Or propose ses services aux autres guildes pour tout ce qui touche aux arts de la guerre. Dès qu'une guilde est engagée dans un effort militaire, elle peut faire appel aux Lames d'Or en louant les Lances d'Or, des unités d'élite très mobiles ou bien des ingénieurs de siège, des instructeurs.



Avant de rejoindre le port d'attache qui lui ouvrira les portes du Continent, un Aventurier se voit remettre un pécule qui s'ajoute à son éventuel trésor.
Pécule accordé : attribut Trésor de la guilde x 10 guilders
Équipement fourni par la guilde : Une arme au choix, dague, sac à dos, grande couverture, nécessaire de premiers soins, veste de cuir, bottes de cuir, hamac, corde de 20m, torches, besace contenant de la nourriture de voyage pour une semaine, gourde de 2 litres, vêtements de rechange, malle avec emblème de la guilde.

L'ensemble de cet équipement correspond à un encombrement Normal sans la malle.



Le Continent tend les bras aux Aventuriers, il ne reste plus qu'à déterminer comment s'est passée leur première traversée. Chacun des Aventuriers doit alors consulter les deux tables suivantes tandis que le meneur de jeu interprétera les résultats ou mieux, les mettra en scène. Cela fait pour chaque Aventurier, le groupe se retrouve dans un havre. L'Aventure peut commencer…

Avant de monter sur un bateau pour traverser l'Océane, les aventuriers ont l'occasion de passer quelques temps dans un port d'attache, le temps de régler leurs dernières affaires. C'est le moment de se laisser aller à de dernières frasques ou de faire ses adieux à ses proches. Pendant cette période, l'aventurier doit jeter 2d6 pour déterminer comment il a vécu ces dernières heures sur les Rivages. Si vous êtes Meneur de Jeu, ne considérez pas ce jet comme un diktat, soyez à l'écoute des motivations de l'aventurier. Si vous êtes joueur, soyez imaginatifs et proposez vos propres péripéties.

Le grand jour arrivé, décrivez cet instant décisif de la vie de l'aventurier. Pensez à l'agitation des matelots, aux

Le Port d'Attache	
2d6	Résultat
2-3	**Repos mérité avant la traversée**
4-5	Conquête Amoureuse : l'Aventurier part en laissant un cœur brisé derrière lui
6-7	**Bagarre de taverne :** **tester l'issue avec Art Guerrier + Bagarre + 2d6 ou jouez la scène**
8-9	L'enfer du jeu : l'Aventurier peut tenter sa chance. Faire un test de caractéristique avec Rusé. En cas de réussite, gain de 1D6 guilders sinon perte du même montant. L'Aventurier peut tricher avec un test de Rusé + Passe-passe pour doubler ses gains. Par contre en cas d'Échec Spécial ou pire, le tricheur est découvert et délesté de son pécule.
10-11	**Recueil d'une rumeur**
11-12	Chargé d'un message à un compagnon au havre ou comptoir de destination.

Rivages qui s'estompent petit à petit dans les brumes, à la mer qui devient plus agitée ou encore au vent qui, soudain, gonfle les voiles. Pensez enfin et surtout à cette insidieuse crainte des natifs des Rivages face à l'Océane.

La traversée dure au moins deux mois. Vous pouvez consulter la table suivante pour déterminer quel(s) événement(s) a (ont) pu marquer ce voyage.

Commencez par lancer 1d6, dont le résultat déterminera la richesse en péripéties du voyage. Puis, pour chaque événement, consultez la seconde table, qui en détermine la nature.

Le Voyage	
1	Sans encombre
2-4	**Un événement**
5-6	Deux événements

Événements	
2	**Attaque de pirates**
3-4	Tempête
5-7	**Rêve récurrent en rapport avec le Continent**
8-9	Manifestation loomique
10-11	**Course avec le navire d'une guilde**
12	Attaque de monstre marin

Attaque de pirates : la Scabare regroupe tous les ruffians qui ont profité de la découverte du Continent pour harceler les navires qui font la liaison avec les Rivages. Si le Meneur de Jeu le souhaite, il peut mettre en scène une bataille navale, voire une tentative d'abordage où l'Aventurier à une chance de se distinguer.

Tempête : les natifs des Rivages ont de bonnes raisons de craindre l'Océane, car ses colères peuvent être dévastatrices. Dans ces instants, l'Aventurier peut croire que ses derniers instants sont arrivés. Le bateau peut arriver en piteux état à bon port.

Rêve récurrent : chaque natif des Rivages expériment un jour ou l'autre l'un de ces rêves mystérieux venus du Continent et qui ont poussé les premiers découvreurs au-delà de l'Océane. Mais au fur et à mesure que l'on s'approche de cette terre de mystères, les rêves sont de plus en plus calirs et obsédants. Si un Ulmeq se trouve à bord, il peut être intéressant d'en discuter...

Manifestation loomique : au-delà d'une certaine limite, alors que le continent n'est pas encore visible, son influence peut déjà se faire sentir. Les guilders constellés s'échauffent, des lumières étranges dansent sur les flots, ds formes se dessinent dans les fréquents bancs de brume.

Course avec un navire de guilde : la rencontre d'un bateau d'une autre guilde est souvent l'occasion de se lancer dans une course amicale qui met de l'animation sur les navires. Les matelots adorent ce genre de défi et des amitiés sont nées de ces courses et scellées par l'absorption de quantités astronomiques d'alcool, une fois arrivés à destination.

Attaque de monstre marin : de nombreuses légendes circulent dans les tavernes au sujet de gigantesques crétures qui hanteraient les profondeurs de l'Océane et une telle rencontre cause au mieux de nombreux cheveux blancs, même aux plus incrédules.

Vous pourrez noter toutes les informations concernant votre guilde sur la feuille de guilde que vous pourrez trouver dans le livret « À la découverte de Guildes ».

La Scabare

Il existe à la fois, sur les Rivages, l'Océane et le Continent, des groupements de natifs et d'autochtones du Continent qui sont hors-la-loi des guildes. Ils appartiennent à ce qui est appelé la Scabare. Ils sont les pirates, les boucaniers, les forbans qui hantent les mers, font de la contrebande, ignorant et violant toutes les lois du commerce. Souvent organisés comme des groupes anarchistes, avec leurs propres coutumes, les hommes de la Scabare sont violents, sans scrupules et animés par le profit. Ils vivent une vie de rapines, de coups durs et de vols. Leurs faits, hauts en couleurs, obligent les guildes à se protéger et à faire attention.

les guildes

Tu le sais, Leweln, les livrets appartenaient à Arzakh l'Aventurier. Eh bien, s'exclama Cyrlion de Gamorre, le coffret contenait évidemment un livret décrivant les guildes. Derrière le sceau du Maître de guilde se déroulaient sur des pages et des pages toutes les instructions nécessaires aux membres des guildes. À savoir : l'histoire des guildes, depuis leur création au moment de l'apparition du Continent jusqu'à nos jours. Elle mentionne les noms des grands dignitaires et les étapes de (déjà !) deux cents ans de départs et d'aventures.

Ce livret décrit aussi les institutions des guildes, dont le vénérable sénat de la Constellation, et les différents modes d'organisation des guildes. Enfin des documents précis et didactiques permettent de connaître en détail sa propre guilde et de savoir quelles sont ses ressources, son importance, son ancienneté, ses dirigeants, ses troupes, les routes qu'elle a découvertes...

À la fin de ma lecture, je fus prêt à partir pour le Continent ! Maintenant que j'y suis, mon bon Leweln, j'ai pensé que d'autres voudraient profiter de ces documents. Je te les livre donc. Bon voyage ! Gloire et prospérité !

GUILDES : LA QUÊTE DES ORIGINES

L'AVENTURE





Les Aventuriers, une fois arrivés sur le Continent seront confrontés à des dangers inconnus jusqu'alors, des situations extraordinaires, des difficultés importantes. Ils devront alors faire appel à toutes leurs ressources, caractéristiques et compétences réunies pour s'en sortir. Ils devront faire des actions précises et importantes pour la suite de leurs aventures, et quelquefois de leur vie. Ces actions ne sont pas réussies automatiquement, elles dépendent de la difficulté intrinsèque de l'action, des conditions extérieures et des qualités de l'Aventurier. Ce chapitre s'attache à définir l'ensemble des règles permettant de simuler les actions des Aventuriers engagés sur le Continent. Il est à noter que de nombreuses règles établies pour les Actions serviront aussi pour le reste du jeu. Il est donc conseillé de bien lire ce chapitre que l'on soit joueur ou bien meneur.





Une action est une situation de jeu durant laquelle le personnage a une chance de ne pas réussir ce qu'il essaye d'entreprendre. Cela couvre presque tout ce que fait l'Aventurier en dehors des gestes quotidiens et triviaux comme se nourrir, respirer, parler sa langue natale, utiliser normalement ses sens.

Toute autre action demande un effort de la part de l'Aventurier, une prise de risque que mesurent et testent les règles du jeu. Le Mj détermine la difficulté de l'action à effectuer en fonction de nombreux critères comme principalement l'environnement et la situation du personnage. Elle peut tenir compte de nombreux éléments comme la météo, la position physique de l'Aventurier, le stress général, la fatigue et la douleur, l'encombrement, la nuit et le manque de lumière.
Ces différents critères sont évalués globalement par le Mj et résumés en une difficulté que le Mj choisit parmi les 9 niveaux de difficulté de la table de réussite ci-jointe.

Cette difficulté choisie donne alors la chance d'effectuer une réussite ou un échec dans l'action entreprise. L'action entreprise est elle-même définie par la somme entre une Caractéristique, une Compétence et 2D6. Le nombre obtenu indiquant la colonne du niveau de réussite. A l'intersection de la ligne de difficulté et de la colonne de réussite de l'action, on peut lire si l'action est une réussite ou bien un échec.

Routinière
Une difficulté routinière indique une action faisant partie du quotidien de l'Aventurier, un geste banal, ou bien une action particulièrement aisée à réussir parce que toutes les conditions sont réunies pour favoriser sa réalisation.

Très facile
L'Aventurier s'est mis dans les meilleures conditions possibles pour réussir l'action qu'il entreprend. Quelqu'un de mauvais dans la Compétence nécessaire à la réussite de l'action aura une bonne chance de réussir cette action.

Facile
L'action entreprise n'est pas compliquée, effectuée régulièrement par l'Aventurier ou les situations de l'action sont favorables à sa réalisation.

Normale
La situation de l'action ne présente ni avantage, ni désavantage particulier. L'Aventurier n'est pas gêné ni blessé. Il n'a pas l'habitude de réaliser cette action. Un personnage moyen dans ses Caractéristiques et ses Compétences aura environ 50 % de chance de réussir l'action entreprise.

Difficile
L'action se situe dans un contexte défavorable. Elle est particulièrement ardue à réaliser. Il manque des instruments ou des outils appropriés à l'Aventurier pour la réaliser. Un personnage moyen aura environ 30 % de chance de réussir ce type d'action.

Très difficile
Le contexte est très défavorable à la réalisation de l'action. Le personnage ne connaît rien à l'action entreprise.

Extrême
C'est la difficulté maximum que puisse rencontrer un Aventurier dans une situation classique sur le Continent et pour une situation que le bon sens arrive à envisager. Un personnage moyen peut réussir ce type d'action à ce niveau de difficulté à 8 % environ. Il faut donc être soit excellent, soit chanceux.

Pure folie
La simple idée de faire cette action décourage tout individu normalement constitué du Continent. Cependant, les Aventuriers sont là pour montrer le contraire. Un personnage moyen n'aura que 2 % de chance de réussir ce type d'action. Soit l'Astramance est avec lui, soit il rate son action.

Absurde
Il est normalement inconcevable de réaliser ce type d'action mais, inconscient ou particulièrement sûr de lui, l'Aventurier essaye de le faire. Un personnage moyen n'a aucune chance de réussir normalement ce type d'action. Il faut être un héros aux Compétences extraordinaires ou bien avoir beaucoup de chance.

Impossible
Seuls les héros mythiques peuvent réaliser ce type d'action.

Attention, le bon sens du Mj et des joueurs doivent toujours régir le choix de la difficulté et de l'action. Ainsi, si un Aventurier décide de se jeter du haut d'une falaise et battre les bras pour voler, le Mj ne peut que lui rétorquer que la difficulté de l'action est Impossible et que le personnage s'écrase en bas de la falaise.



DÉFENSEUR / PASSIF (POTENTIEL) • CARACTÉRISTIQUE + COMPÉTENCE +1D6		ATTAQUANT / ACTIF • CARACTÉRISTIQUE + COMPÉTENCE +1D6									
ACTION		**0-**	**1/7**	**8/9**	**10/11**	**12/13**	**14/15**	**16/17**	**18/24**	**25/30**	**31+**
0-	ROUTINE	Échec Critique	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Spéciale	Réussite Critique	Réussite Critique	Réussite Critique	Réussite Critique
1/7	TRES FACILE	Échec Critique	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique	Réussite Critique	Réussite Critique	Réussite Critique
8/9	FACILE	Échec Critique	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique	Réussite Critique	Réussite Critique
10/11	NORMAL	Échec Critique	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique	Réussite Critique
12/13	DIFFICILE	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique
14/15	TRES DIFFICILE	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique
16/17	EXTREME	Échec Critique	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Spéciale	Réussite Critique
18/24	PURE FOLIE	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Normale	Réussite Critique
25/30	ABSURDE	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Critique
31+	IMPOSSIBLE	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Critique	Échec Spécial	Échec Spécial	Échec Normal	Échec Normal	Réussite Critique





Il est certain que le contexte du déroulement de l'action compte beaucoup pour déterminer la difficulté d'une action. Ainsi, le terrain la météo, les conditions de lumière sont importantes pour toutes les actions. Mais des situations particulières peuvent n'intéresser qu'un seul type d'action. Ainsi si l'Aventurier souhaite Chevaucher sur une route, son action sera considérée à Facile, s'il se trouve sur une plaine à Normale et en Montagne à Difficile. Là encore le bon sens du Mj est important et doit être déterminant dans le choix de la difficulté.

Terrain
En général, tout terrain différent de la terre plate, vallonnée ou bien de la plaine induit une difficulté supérieure à Normale pour beaucoup d'actions liées au déplacement. C'est ainsi que la montagne, le désert, la mer, la boue et les marais donnent souvent des situations induisant une difficulté difficile.

Météo
Les conditions climatiques peuvent aussi gêner grandement la réalisation de nombreuses actions physiques. Ainsi la neige, le froid, le verglas, l'extrême chaleur, les grands vents, la pluie abondante donnent des situations difficiles à très difficiles.

Lumière
Le manque de lumière (surtout durant la nuit ou bien dans des souterrains) peut entraîner des situations difficiles, voir pure folie pour beaucoup d'actions difficiles quand la nuit est totale.

Le cumul des difficultés
Il peut arriver que l'Aventurier réalise une action dont la définition de la difficulté est multiple. Dans ce cas, il est conseillé de prendre la difficulté « moyenne ». Ainsi, un Aventurier peut se trouver dans une situation Très facile mais lui-même effectuer toutes ses actions à Très difficile parce qu'il est blessé. Dans ce cas la difficulté sera médiane c'est à dire Normale. L'un des deux facteurs peut être déterminant dans le choix. Nous conseillons donc de prendre toujours le facteur personnel comme premier déterminant. Ainsi, si le même personnage était dans une situation Facile, le Mj aurait eu à choisir entre Normal ou bien Difficile (qui sont les deux difficultés « médianes »). Si l'on applique la règle de la prédominance personnelle, le Mj choisira dans ce cas Difficile.
Deux difficultés peuvent aussi s'ajouter. Dans ce cas, le Mj est invité à prendre la difficulté la plus importante et à rajouter un niveau de difficulté. Ainsi, faire une action durant une tempête alors que l'on est gravement blessé peut faire cumuler les difficultés propres à chacun de ces deux facteurs. Dans cet exemple, les deux facteurs se voient chacun attribuer le niveau Très Difficile. La combinaison des deux portera l'action à réaliser à Extrême.



C'est ainsi qu'est appelé le jet de dés que doit lancer le joueur pour voir s'il réussit l'action qu'il entreprend.
Pour résoudre une action donnée qu'elle soit la volonté du personnage ou bien imposée par la situation de jeu décrite par le Meneur de jeu, le joueur doit faire l'addition de la Caractéristique la plus appropriée à la résolution de l'action et de la Compétence la plus appropriée à l'action. S'il ne possède pas la Compétence appropriée, il fait l'addition entre la Caractéristique et le seuil du Grand Métier auquel appartient la Compétence. Si la Compétence n'existe pas, il multiplie par deux la Caractéristique la plus appropriée.

Cette valeur est appelée le savoir-faire. Certains savoir-faire peuvent être calculés à l'avance en particulier pour les actions les plus communes.

Ensuite, le joueur doit jeter 2D6 qu'il rajoute à son savoir-faire. Ceci représente le facteur chance inhérent à toute activité dans Cosme. Le résultat obtenu se lit sur les colonnes de la Table de difficulté. La difficulté de l'action déterminée, le Meneur et le personnage sauront si l'action entreprise est une réussite ou bien un échec.

Jet d'Action =
Caractéristique
+ Compétence
+ 2D6

La règle qui suit permet de simuler la réussite particulièrement chanceuse ou au contraire l'échec particulièrement maladroit, le manque de chance certain. Cette règle s'applique à tous les jets de dés dont on lit par la suite le résultat sur les colonnes de la Table de Réussite.

La baraka (terme ulmeq)
Si un 12 sort sur le jet de dés de son jet d'action, l'Aventurier peut relancer et rajouter à son score 2D6 supplémentaires.
Il y a des jours ou l'Astramance vous bénit !

La schkoumoune (terme felsin)
Si 2 sort, l'Aventurier doit relancer 2D6 et soustraire le résultat au score obtenu au préalable.
Il y a des jours où il ne vaut mieux pas se lever !

Exemple : dans une immense forêt aux essences inconnues et très touffue, le Felsin Jor Atark souhaite grimper à un arbre sur le Continent. Cet arbre inconnu a une écorce lisse mais des branches proches du sol et nombreuses. Toutefois, le temps est très mauvais et les Feux-du-Ciel se couchent. La visibilité diminue donc.
Le Mj estime que le Jor se situe devant une action Difficile à réussir.
Jor a 3 en Agile (la Caractéristique la plus appropriée pour cette action)et Grimper à 4. Cela lui fait un savoir-faire à 7. Il tente sa Chance, il jette 2D6 et obtient 9. Le total fait 16. En croisant la ligne Difficile et la colonne 16/17, on voit que l'action entreprise est une réussite. Jor se retrouve au sommet de l'arbre étrange et peut ainsi améliorer ses chances de réussir son orientation. Ce qui est peut probable à cause du mauvais temps.
Si le résultat du jet de Chance avait été 4, le total aurait été de 11, ce qui indique un échec quand on entreprend une action difficile. Dans ce cas, Jor n'aurait pas trouvé de prise pour commencer son escalade.

Réussite ou échec d'une action

Comme vous pouvez le constatez en lisant la table, il y a plusieurs niveaux de réussites et d'échecs de l'action entreprise. Cela permet aux aventuriers de réaliser des faits héroïques ou bien au contraire de connaître des déboires particulièrement importants.

Les réussites

Ces résultats indiquent que l'aventurier réussit l'action entreprise et qu'il atteint le but qu'il s'était fixé.
Certains échecs et réussites entraînent des conséquences spécifiques à la situation dans laquelle se trouve l'Aventurier ou bien propre à la Compétence qu'il utilise. C'est ainsi que les réussites spéciales et critiques, de même que les échecs critiques durant un combat ont des conséquences spécifiques (pour plus de détail, reportez-vous au chapitre «les Dangers» du présent livre). Ces conséquences spécifiques seront commentées dans la description de chaque Compétence quand cela est nécessaire. Ce ne sont que des propositions que le Mj pourra librement interpréter en fonction de sa partie ou bien de ses choix.

La réussite normale
L'action entreprise est réussie dans les temps et avec une qualité d'exécution normale (en général identique à ce que sait faire le personnage, ce qui est indiqué par son score dans la Compétence utilisée).

La réussite spéciale
L'action entreprise est réalisé de façon marquante et avantageuse pour celui qui la tente. En général, la qualité ou la rapidité de l'action sont améliorées. Ainsi, un aventurier artiste ayant une réussite spéciale dans sa peinture peut décider que son œuvre est mieux réalisée que d'habitude.

La réussite critique
L'aventurier obtenant une réussite critique pour l'une de ses actions peut être particulièrement fier. Son action dépasse largement le cadre normal. Son résultat est particulièrement brillant. L'Aventurier peut souvent découvrir d'autres éléments qu'il cherchait ou bien réaliser d'autres actions conjointement à celle entreprise. Par exemple Jor le felsin est en train de se battre dans une auberge. Il décide de sauter du premier étage sur l'un des combattants. Il tente son jet d'action, c'est une réussite critique. Le Mj lui donne la possibilité d'effectuer un saut périlleux, de s'accrocher au lustre à chandelle et d'atterrir sans coup férir sur la tête de l'adversaire, alors que cette chute aurait pu lui causer des dommages.
La réussite critique est par nature héroïque, les aventuriers et le Meneur sont invités à la décrire de manière pittoresque, haute en couleur. Elle est toujours très avantageuse pour l'Aventurier.

L'échec

Ce résultat indique que l'action entreprise échoue. L'Aventurier n'atteint pas le but qu'il s'était fixé. Certains échecs peuvent avoir des conséquences dramatiques pour l'aventurier. Il lui est donc conseillé d'être prudent.

L'échec normal
L'action entreprise échoue. Pour certaines actions, les conséquences de l'échec sont précisées dans la Compétence nécessaire à la réalisation de l'action.

L'échec spécial
L'échec est notable, il handicape d'une manière ou d'une autre l'Aventurier. Cela peut être une perte de temps considérable avant de s'apercevoir que l'action est un échec. Il peut casser un instrument s'il en utilise un, chuter, mettre les pieds dans le plat, commettre un gros impair. Il fait une bourde comme pourrait dire un Gehemdal.

L'échec critique
Comme son nom l'indique, l'échec critique est un résultat catastrophique pour le personnage. Il s'attire les foudres de son auditoire qui, alors, lui jette des pierres, se blesse en combat au lieu de toucher son adversaire, tombe de la falaise qu'il est en train d'escalader, casse sa sculpture ou encore se fait prendre en flagrant délit. Les conséquences d'un échec critique sont souvent très dangereuses et le Meneur ne doit pas hésiter à forcer le trait. En effet, la vie d'un héros n'est pas de tout repos.

Le jet de Caractéristique

Ce jet est utilisé pour voir si une action est réussie ou non quand il n'y

a pas de Compétence utilisable (c'est-à-dire écrite sur la feuille d'Aventurier) pour résoudre l'action entreprise. Dans ce cas, il faut choisir la Caractéristique la plus appropriée et la multiplier par 2. Cela donne la valeur en savoir-faire. Le joueur y rajoute 2D6 et le jet de caractéristique est complet.

Jet de Caractéristique =
Caractéristique x 2
+ 2D6

Exemple : Le Felsin s'est embarqué dans une histoire louche de contrebande, dans un havre installé sur la route des cascades. De nuit, il se fait poursuivre sur les toits plats de la petite ville guildienne par des assassins autochtones qu'il avait dérangé dans leur étrange culte aux trois lunes de Cosme. Il doit sauter de toit en toit s'il veut échapper à ses agresseurs. Il n'y a pas de Compétence à proprement parler de saut dans Guildes. Le Mj demande donc au joueur de faire un jet de Caractéristique avec Agile à Difficile. Cela va être dur (surtout la chute)...

Le jet d'opposition

Dans certains cas, il est utile de pouvoir opposer deux jets d'action et/ou de Caractéristique sur la table de Réussite. Dans ce cas, il faut définir qui est actif, attaquant et qui est passif ou défenseur. L'actif effectue son jet d'action normalement et lit son résultat sur les colonnes de la table, tandis que l'élément d'opposition passif effectue un jet d'action dont le résultat se lit sur les lignes de la table. Ce résultat donne alors le niveau de difficulté auquel se trouve confronté le personnage actif et donc sa réussite ou bien son échec. De nombreuses situations peuvent être gérées en opposition : tous les combats avec l'attaque et la défense, lorsque l'Aventurier veut forcer, briser un objet (dans ce cas, l'objet se voit attribuer un potentiel fixe qui détermine la difficulté de l'action), ou encore une maladie auquel il faut résister.

Attaque (actif) =
Caractéristique
+ Compétence
+ 2D6
Position sur les colonnes de la table

Défense (passif) =
Caractéristique
+ Compétence
+ 2D6
Donne le niveau de difficulté de l'action active

Exemple : Le Felsin se trouve dans un tripot du même havre de la route des Cascades. Il doit pour sortir libre de ce tripot tenu par une bande de voleur, vaincre Grok leur champion au bras de fer. Pour simuler cette situation, le Mj décide d'effectuer un jet d'opposition en utilisant la caractéristique Fort de chaque protagoniste. L'actif est celui qui possède la meilleure valeur en Agile. C'est le Felsin. Il a 4 en Fort et Grok a 4. Le jet de caractéristique du Felsin est égal à 4 x 2 + 2D6 soit 17 (assez bon jet). Le champion fait son jet d'opposition soit 4x2 + 2D6, soit un résultat de 17. Aïe, c'est un échec pour le Felsin. Celui-ci se retrouve le bras tordu, en sueur, sentant la mauvaise haleine de son adversaire et entendant les autres voleurs approcher, la dague à la main et ricanant bêtement.

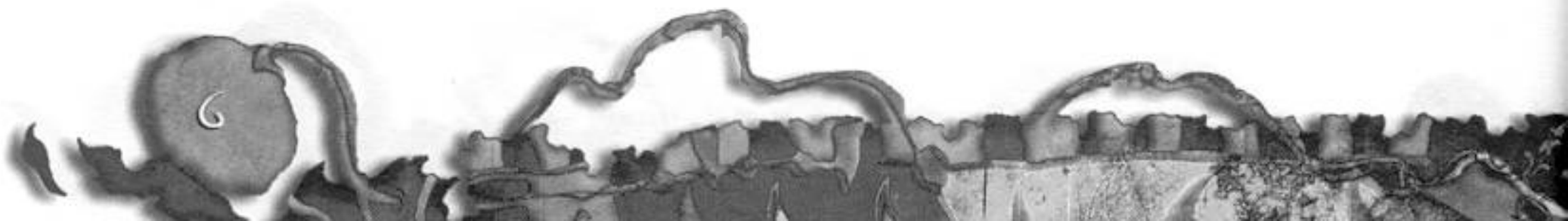
Les jets de mesure

Proche des jets d'opposition, les jets de mesure permettent de prendre en compte la réussite d'une action comme détermination d'un niveau de difficulté d'une autre action à réaliser. Cela peut servir pour briser des liens, remarquer quelqu'un qui est caché, etc. Ainsi (sauf précisions dans la description de la Compétence) une réussite normale donne une difficulté Normale, une réussite spéciale donne une difficulté Très Difficile et une réussite critique donne une difficulté Extrême.

Exemple : Arzakh le Felsin cherche à repérer un piège à ours qu'un maraud a placé sur les terres barbares de Jonk le prince Drak. Le maraud l'a correctement camouflé en réussissant une réussite spéciale avec sa compétence Camouflage. Le jet Observateur + Chercher d'Arzakh se fera donc à Très difficile. Il n'y a plus qu'à lui souhaiter bonne chance.

Les jets cachés

Il peut arriver assez souvent que les personnages ne puissent pas connaître les résultats de leur action parce que la perception de l'échec n'est pas immédiate. Dans ce cas, le Mj est invité à lancer les dés à la place du joueur et à interpréter le résultat pour en raconter les conséquences au joueur. C'est très souvent le cas pour toutes les compétences de Malandrins ou celles utilisées avec Observateur. En effet, lorsque le personnage cherche quelque chose, il interpréte de la même manière le fait qu'il n'y a rien ou bien qu'il n'ait rien vu. Il est alors plus intéressant pour le jeu de lancer les dés de manière cachée.



L'utilisation des compétences

Les niveaux des compétences

Chaque compétence se voit attribuer une valeur par défaut qui peut aller de -4 à 0. Ce défaut indique dans quelle mesure la compétence est ardue à apprendre et à obtenir. C'est aussi la valeur à laquelle on commence quand on en apprend les rudiments. C'est aussi le malus que s'applique l'Aventurier voulant résoudre une action nécessitant cette compétence à sa Caractéristique utilisée.
Les compétences sont notées par une valeur allant au maximum du défaut de la compétence soit de -4 à 6.
De manière générale, 0 indique que l'on est un débutant, 3 que l'on possède de cette compétence à un niveau moyen et 6 que l'on est un expert dans cette compétence, capable d'être reconnu comme un maître si l'on possède la bonne Caractéristique. Il peut arriver que l'on dépasse 6 dans une Compétence, mais cela est très exceptionnel et reflète le statut héroïque du personnage.

Le choix de la Caractéristique à utiliser avec sa Compétence dépend de la situation dans laquelle on se trouve, de la décision du Mj et de l'effet que l'on recherche. De nombreuses Compétences s'utilisent presque toujours avec la même Caractéristique.

La description des compétences

Chaque compétence est décrite selon le modèle suivant :

Nom

Grand Métier : le Grand Métier auquel la Compétence est rattachée
Défaut : sa valeur de base
Caractéristique : la Caractéristique la plus souvent utilisée avec cette compétence
Description : les détails de la compétence, les précisions concernant les réussites et les échecs spéciaux et critiques quand cela est nécessaire.
Autres utilisations : Autres applications de la Compétence quand on l'utilise avec d'autres Caractéristiques.

Certaines Compétences sont dites « ouvertes ». Elles sont indiquées dans la description par le signe +. Cela indique qu'il faut les préciser par un choix. C'est le cas de Musiques, de Contacts et de compétences du Grand Métier d'explorateur. Dans ce cas, il faut choisir (et avoir choisi lors de la création de l'Aventurier) plusieurs éléments liés à la compétence. Ainsi, pour Musique, il faut avoir précisé le nom de l'instrument.

Acrobaties

Grand Métier : Baladin
Défaut : -2
Caractéristique : Agile
Description : Cette compétence permet d'exécuter toute sortes de figures acrobatiques comme les sauts périlleux, les saltos, les plongeons. Cette compétence peut être utilisée durant des spectacles et des représentations.
Meilleur on est dans cette compétence, plus les figures sont compliquées et impressionnantes.
Cette compétence peut être utilisée à la place d'Équilibre
Échec critique : L'Aventurier chute et se blesse. Il encaisse les dommages équivalente d'une chute du double de la hauteur où il se trouve.
Échec spécial : L'Aventurier chute lourdement. Il se blesse et encaisse une blessure équivalente à une chute de la hauteur auquel il se trouve.
Autres utilisations
Acrobaties/Fort : permet la pratique des contorsions et de se dégager des liens. Cela se fait en faisant un jet de mesure.
Acrobaties/Talentueux : permet d'inventer de nouvelles figures et de nouvelles manières de pratiquer l'acrobatie.

Armes +

Grand Métier : Guerriers
Défaut : Variable
Caractéristique : Néant, Art guerrier
Description : reportez-vous au chapitre « Les dangers » pour une description complète des compétences d'armes.
Les compétences d'armes sont regroupées sous des grands groupes qui constituent chacun la véritable compétence que connaît le personnage. Cette compétence lui permettra de manier sans malus de départ les armes regroupées dessous.
Le chiffre entre parenthèses suivant les noms des compétences sont les seuils.

Bagarre (0)
Arts Martiaux (-3)
Les armes de poings (0) : Couteau, poignard, dague, main-gauche, poignard-poing, machette autochtone (Tchoumbo).
Les armes courtes (-1) : Glaive, épée courte, rapière, hachette, canne.
Les armes à 1 main (-2) : Épée longue, sabre, cimeterre, massue, hache.
Les armes à 2 mains (-3) : Espadon, grande hache, bâton ferré, grand fléau, lance.
Les armes d'hast (-4) : Pique, voulge, hallebarde.
Les armes de trait (-2) : Arc courbe, petit arc 1, arc long, arc à poulie (Venn'dys), arbalète de poing, arbalète moyenne, grande arbalète (à cric), lance-fléchette, Sarbacane

Les armes de jet (-1) : Javelot, lance, couteau lancé, hachette, atlatl
Les armes à feu (-4) : Crache-feu court, Crache-feu, Gueule de dragon

Architecture

Grand Métier : Lettrés
Défaut : -3
Caractéristique : Savant
Description : C'est l'art d'élaborer des plans pour construire des bâtiments. Cette compétence permet aussi de comprendre comment l'intérieur d'un bâtiment est fait, quelle est la disposition des pièces. Elle donne aussi la connaissance des forces et des faiblesses d'un bâtiment.
Autres utilisations
Architecture/Talentueux : Cela permet de mettre au point de nouveaux styles architecturaux.

architecture/observateur : Permet de découvrir des pièces cachées, des maçonneries étranges en examinant l'agencement des pièces.

Arts picturaux

Grand Métier : Baladins
Défaut : -2
Caractéristique Talentueux
Description : C'est l'art de peindre et dessiner sur n'importe quel support. Cette compétence englobe aussi la fresque et la mosaïque
Autres utilisations
Arts picturaux/Savant : permet de reconnaître un style pictural, une composition, la main d'un maître et aussi de classer les genres artistiques.

Astronomie

Grand Métier : Marins
Défaut : -1
Caractéristique : Savant
Description : C'est la connaissance et la perception des mouvements des astres. Cette compétence permet d'aider le marin à se repérer et à faciliter la navigation. Toute réussite dans cette compétence enlève un seuil de difficulté aux jets d'action utilisant les compétences de Navigation et d'Orientation.
Tout échec spécial et critique rajoute un niveau de difficulté aux actions utilisant les compétences de Navigation et d'Orientation

Biologie

Grand Métier : Lettrés
Défaut : -3
Caractéristique : Savant
Description : C'est la connaissance de la faune, des manières dont les animaux vivent, se nourrissent ou bien se reproduisent. De manière plus générale, c'est la connaissance de la nature et de son environnement.

Bricolage

Grand Métier : Communs
Défaut : 0
Caractéristique : Agile
Description : Cette compétence permet à l'Aventurier de réaliser des opérations de l'ordre des artisanats mais de manière très triviale et sans jamais atteindre le niveau des artisanats. Elle permet surtout de procéder à des réparations de fortunes et de fabriquer des objets usuels.

Camouflage

Grand Métier : Malandrins
Défaut : -2
Caractéristique : Rusé
Description : C'est l'art de cacher des objets et de se cacher en utilisant les éléments qui entourent l'Aventurier.
Ce jet d'action est typiquement un jet caché.
Échec critique : l'aventurier est automatiquement à découvert. Il peut même attirer l'attention sur lui. Il est plus voyant que ce qu'il normalement.

Canotage

Grand Métier : Marins
Défaut : -1
Caractéristique : Fort
Description : Canotage permet le maniement des petites embarcations que cela soit la manipulation des rames ou de la gouverne. Cela comprend les barques à fond plat, les gabares, les souques, les radeaux, les barques à gaules.
Échec critique : l'embarcation chavire.

Cartographie

Grand Métier : Lettrés
Défaut : -3
Caractéristique : Savant
Description : C'est l'art de composer des cartes, de les lire et de les utiliser lors d'un voyage ou d'une expédition.
Autres utilisations
Cartographie/Observateur : Cela permet de mémoriser une cote ou un chemin et de les reproduire par la suite sous forme de carte.

Chant

Grand Métier : Baladin
Défaut : -2
Caractéristique : Talentueux
Description : C'est l'art de moduler sa voix afin de produire des sons harmonieux aux oreilles des autres.
Il existe de très nombreux chants à, travers les Rivages et le Continent. Certaines chansons sont communes à l'ensemble des Aventuriers comme des chansons dites de marins ou de guildes.
Autres utilisations
Chant/Savant : c'est l'art de mémoriser une chanson que l'on ne connaît pas et de la chanter juste immédiatement après. C'est aussi la connaissance de différents types de chansons. C'est le répertoire.

Charpenterie

Grand Métier : Artisan
Défaut : -2
Caractéristique : Agile
Description : C'est l'artisanat permettant de travailler le bois sous toutes ses formes. Cette compétence regroupe l'ébénisterie, la sculpture sur bois, la marqueterie. Cet artisanat regroupe aussi le travail de matériaux pouvant s'apparenter au bois comme l'os et l'ivoire.
Autres utilisations
Charpenterie/Fort : ce sont tous les travaux de force liés au bois comme ceux des bûcherons et des transports de bois par exemple.
Charpenterie/Talentueux : Cette utilisation permet la sculpture et l'expression artistique poussée.
Charpenterie/Savant : c'est la connaissance des styles et des techniques liés à cet artisanat.

Chercher

Grand Métier : Explorateur
Défaut : -2
Caractéristique : Observateur
Description : Avec cette compétence, l'Aventurier peut chercher du regard un détail, un objet qui peut paraître incongru ou qui est perdu. C'est aussi retrouver un visage dans une foule. C'est la capacité à distinguer parmi la multitude ou bien à trouver des objets dissimulés, des portes secrètes. C'est aussi trouver rapidement dans un sac, une poche, un objet dont on a besoin de manière urgente.
Plus la réussite est importante, plus l'Aventurier sera capable de repérer des détails ou des objets très anodins. Une réussite critique dans cette compétence permettra de retrouver une aiguille dans une botte de foin.
Échec critique : Le personnage trouve un autre objet ou une autre personne complètement différent et le prend pour ce qu'il cherchait.

Chevaucher

Grand Métier : Explorateurs
Défaut : -2
Caractéristique : Agile
Description : c'est la capacité à monter un animal et à le diriger dans son déplacement. Le Mj peut donner une difficulté à l'action en fonction de l'animal chevauché.

Chirurgie

Grand Métier : Soigneurs
Défaut : -2
Caractéristique : Agile
Description : C'est la science des blessures et leur réparation physique et biologique. Le chirurgien est capable de remettre en place des os brisés, ligaturer des veines, recoudre ou cautériser des plaies béantes. Il permet ainsi d'accélerer la cicatrisation et donc la rémission du blessé.
La difficulté de la Compétence est égale au seuil de vie où se trouve le blessé au moment de l'opération.
Réussite critique : Le chirurgien arrête toute hémorragie en cours. Le patient regagne 3D6 + 2 points de vie
Réussite spéciale : Le chirurgien arrête toute hémorragie en cours. Le patient regagne 2D6 + 2 points de vie
Réussite normale : Le chirurgien arrête toute hémorragie en cours. Le patient regagne 1D6 + 2 points de vie
Échec normal et spécial : L'opération n'améliore pas l'état de santé du blessé. L'hémorragie continue.
Échec critique : L'opération a été mal conduite, le blessé perd de nouveau 1D6 points de vie. Le prochain jet de guérison naturelle se fera de base à Très difficile

Civilisations et races +

Grand Métier : Explorateur
Défaut : -2
Caractéristique : Savant
Description : C'est la connaissance sociologique, ethnologique, mythologique des civilisations et des races que

croisent les Aventuriers sur leurs routes du Continent. C'est une compétence ouverte, l'Aventurier doit donc en choisir une par civilisation et par race. Cela permet de connaître leurs valeurs, leurs coutumes, leurs religions mais aussi la manière de s'adresser à l'autorité, le respect que l'on doit aux femmes, aux nobles etc. De nombreux détails qui peuvent éviter des impairs importants.

Comédie

Grand Métier : Baladins
Défaut : -2
Caractéristique : Talentueux
Description : C'est l'art d'incarner des rôles, de faire vivre des personnalités différentes à partir de dialogues écrits. Cette Compétence peut être aussi l'art du mensonge et de l'improvisation. Très important pour des pirates Felsin pris en flagrant délit par les Ashragors.
Autres utilisations
Comédie/Savant : C'est l'ensemble des personnages que sait jouer l'Aventurier utilisant cette compétence.

Commandement

Grand Métier : Guerrier
Défaut : -1
Caractéristique : Charmeur
Description : L'Aventurier utilisant cette compétence saura en imposer à un groupe à qui il pourra donner des ordres afin de réaliser une ou plusieurs tâches. Ces tâches peuvent être d'ordre militaire ou civil.
Échec critique : L'Aventurier rate complètement ses ordres et de plus les receveurs des ordres vont chercher la première occasion pour se rebeller ou bien déserter. L'ordre est executé de manière à aller à contre-courant des volontés du donneur d'ordre.
Autres utilisations
Commandement/Force : cela sert à soumettre des troupes, les asservir à sa volonté de puissance. Cette utilisation a lieu quand il y a désobéissance.
Commandement/Savant : C'est la connaissance de la stratégie et de l'art de la guerre.

Contes

Grand Métier : Baladins
Défaut : -2
Caractéristique : Talentueux
Description : C'est l'art de raconter des histoires et de tenir en haleine un public. Très souvent, le conteur sait improviser, moduler sa voix, utiliser ses gestes, enrichir son conte afin de plaire à son public. Les Kheyza et les Gehemdals aiment beaucoup les conteurs et leur réservent bon accueil.
Autres utilisations :
Contes/Savant : C'est le répertoire du conteur. Sa capacité à mémoriser de nouveaux contes.

Contacts

Grand Métier : Marchand
Défaut : 0
Caractéristique : Charmeur
Description : Avec Contacts, l'Aventurier se forge des relations précieuses pour ses affaires et ses manigances. Il connaît la bonne personne et surtout la manière dont il faut lui parler pour arranger ses besoins et ses demandes. Mais attention, toute information ou tout service dans Guildes n'est jamais gratuit. De manière générale, les contacts de chaque Aventurier se trouvent dans des endroits qu'il a déjà fréquentés. Si ce n'est pas le cas, la réussite dans cette compétence indique que l'Aventurier a su clairement formuler sa demande et qu'il a su trouver la bonne personne pour y répondre. C'est une compétence dite « ouverte ». C'est-à-dire qu'elle nécessite un choix, des précisions. Il est nécessaire de préciser le contact qui se voit à chaque fois attribué une nouvelle valeur qui progresse de manière indépendante. Ainsi, l'Aventurier qui débute n'a en général qu'un contact dont il définit le profil avec le Mj en fonction de son passé ou bien de sa guilde.
Échec critique : Cela indique que l'on s'adresse à la mauvaise personne qui de plus se trouve à une position sociale lui permettant d'exercer une force légale. La personne, outrageusement dérangée fera en sorte de mettre à l'ombre l'outrecuidant.
Échec spécial : Non seulement le contact ne peut rien faire pour l'Aventurier, mais de plus, il lui rappelle le service (la dette) qu'il lui doit depuis plus d'une année maintenant.
Réussite normale : L'Aventurier a su contacter la bonne personne au bon moment. Contre rémunération ou échange de service, celle-ci peut l'aider.
Réussite critique : L'aventurier a su si bien se débrouiller qu'il s'attire les faveurs d'un contact en haut lieu qui lui assurera la protection et/ou l'argent nécessaire à la réalisation de sa demande.
Autres utilisations
Contacts/Savant : c'est la connaissance des gens importants et influents d'un lieu.
Contacts/Fort : C'est se forger des contacts par la force et la menace. Attention cela est très dangereux avec certaines personnes. Cela peut s'approcher du chantage ou de l'intimidation.

Courir

Grand Métier : Commun
Défaut : 0
Caractéristique : Agile
Description : C'est la faculté de se déplacer rapidement. Il est important de tenir compte de l'équipement et de l'encombrement du personnage pour déterminer la Difficulté de l'action. Lorsque plusieurs personnages courent, ils se départagent en fonction de la qualité de réussite de l'action. S'ils ont la même qualité, celui qui possède la meilleure caractéristique Agile devance les autres.

Échec critique : L'Aventurier s'emmêle les pieds, il chute lourdement et se blesse comme s'il chutait d'une hauteur de 1 mètre.
Autres utilisations
Courir/Résistant : Cette utilisation permet de simuler les courses de fond (c'est à dire toutes les courses durant plus de cinq minutes).

Cuisine

Grand Métier : Communs
Défaut : 0
Caractéristique : Talentueux
Description : C'est l'art d'accommoder les aliments afin de réjouir le palais. Cette compétence peut très bien améliorer l'ordinaire d'une expédition, remonter le moral des troupes et enrichir ce qu'une Compétence Survie permet de manger.
Autres utilisations
Cuisine/Savant : c'est la connaissance de recettes et surtout la capacité à déterminer si une nourriture est comestible.

Danse

Grand Métier : Baladin
Défaut : -2
Caractéristique : Charmeur
Description : C'est l'art d'effectuer des mouvements harmonieux et esthétiques avec son corps. La danse est l'un des arts les plus prisés des Felsins qui savent l'exercer au plus haut niveau.
Autres utilisations
Danse/Talentueux : Inventer de nouvelles danses, harmoniser un ballet, créer une chorégraphie.

Déguisement

Grand Métier : Malandrins
Défaut : -2
Caractéristique : Rusé
Description : C'est l'art de prendre l'apparence de quelqu'un d'autre ou bien de modifier la sienne pour se rendre méconnaissable.
Autres utilisations
Déguisement/Observateur : cela permet de copier dans les moindres détails les apparences d'une personne observée.
Déguisement/Talentueux : L'art des costumes et l'art de les porter.

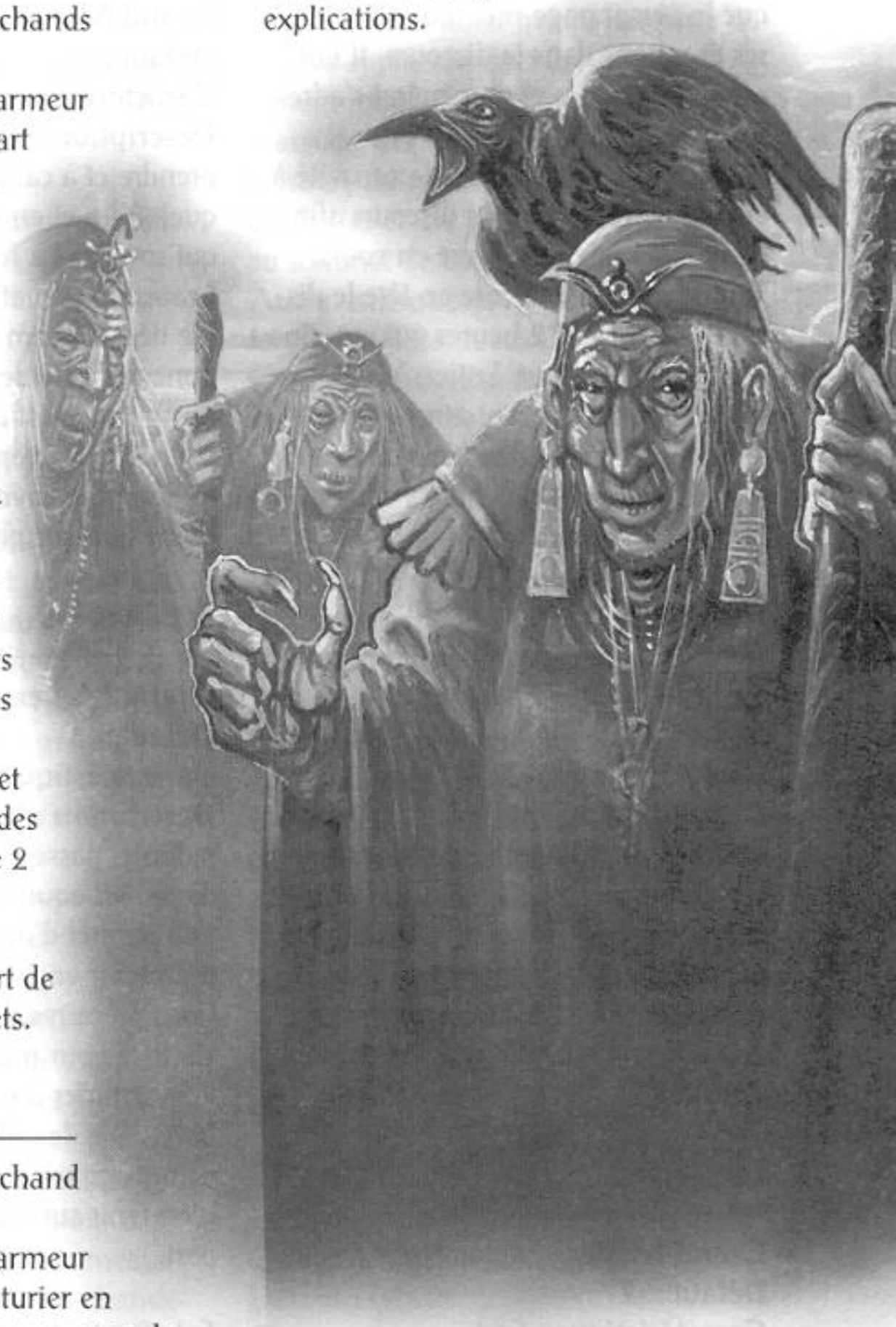
Diplomatie

Grand Métier : Marchands
Défaut : 0
Caractéristique : Charmeur
Description : C'est l'art de composer des paix, de savoir s'exprimer en y mettant les formes afin d'obtenir un compromis. Cette Compétence permet ainsi de calmer des antagonismes aussi bien au niveau individuel qu'au niveau d'un groupe. Elle permet aussi de répondre à des premiers contacts avec des peuples et des races inconnus. C'est aussi la connaissance et l'évaluation générale des rapports de force entre 2 groupes.
Autres utilisations
Diplomatie/Rusé : l'art de passer des pactes secrets.

Discours

Grand Métier : Marchand
Défaut : 0
Caractéristique : Charmeur
Description : L'Aventurier en utilisant Discours pourra essayer de convaincre son interlocuteur. Il pourra ainsi monter des plans, lui faire passer des émotions, mieux lui vendre sa camelote, lui mentir.

D'une manière générale, cette compétence est utilisée simultanément avec la manière de jouer du joueur. Si celui-ci incarne très bien son rôle ou/et particulièrement convaincant, le Mj peut diminuer le niveau de difficulté auquel doit être faite la compétence (l'inverse est aussi vrai).
Échec critique : Le discours réalisé a pour effet le contraire de ce que l'Aventurier voulait. Pire, l'interlocuteur ou les interlocuteurs sont maintenant persuadés qu'il ment et qu'il cherche à les piéger. Ils veulent des explications.



(Rappelez-vous, ne jamais mentir à un Felsin).
Réussite critique : La Compétence est tellement bien réussie que le personnage peut faire croire ce qu'il veut à son ou ses interlocuteurs. Il peut même leur demander d'effectuer pour lui une action de son choix.

Autres utilisations
Discours/Rusé : cela indique que le personnage bâtit un mensonge, une arnaque, qu'il essaye de baratiner l'interlocuteur.
Discours/Savant : cela indique que le personnage s'engage dans la rhétorique et cherche à convaincre par la raison.
Discours/Talentueux : cela indique que le personnage met tout son cœur, ses émotions dans le discours. Il fait acte d'éloquence et en général s'adresse à une foule.
Discours/Résistant : c'est la capacité à enchaîner de très longs discours afin de bloquer une procédure en cours. Tout le monde a encore en tête le discours fleuve de 72 heures qui entraîna la mort de l'orateur, Entien le magnifique, Venn'dys ayant ainsi empêché l'attaque de Port Mac Kaer par les mystérieuses Galères noires de l'Empire fuligineux.

Discrétion

Grand Métier : Malandrins
Défaut : -2
Caractéristique : Agile
Description : C'est l'art compliqué de marcher silencieusement sans attirer l'attention sur soi. C'est aussi la capacité à se cacher du mieux possible en général dans un lieu fermé. Cette compétence est très utile aux espions, aux cambrioleurs de maisons et aux amants !

Dressage

Grand Métier : Explorateurs
Défaut : -2
Caractéristique : Fort
Description : C'est l'art de dresser des animaux afin de les utiliser de manière domestique. Plus l'animal est sauvage, plus la Difficulté d'une Action utilisant cette Compétence sera élevée. Ainsi, le dressage du terrible Kragar, l'animal familier continental des Ashragors s'effectue au niveau de difficulté Extrême.

Autres utilisations
Dressage/Charmeur : pour apprivoiser un animal inconnu et sauvage. Cette utilisation de la Compétence permet aussi d'établir une sorte de compréhension (très faible) entre l'animal et son dresseur.

Empathie

Grand Métier : Soigneurs
Défaut : -2
Caractéristique : Observateur
Description : C'est la capacité à comprendre et à calmer les émotions de quelqu'un et en particulier quelqu'un qui souffre. La folie est considérée par beaucoup de natifs comme une maladie liée au loom et à chacun. Il est donc possible de la soigner. Cette compétence est aussi très utile pour connaître les pensées secrètes de quelqu'un, pour savoir s'il ment ou s'il cache quelque chose.

Équilibre

Grand Métier : Marins
Défaut : -1
Caractéristique : Agile
Description : La vie de marin est trépidante, passée souvent sur les cordages, en équilibre sur les vergues. Elle permet d'acquérir la capacité à se maintenir en équilibre dans des positions précaires. Cette compétence s'utilise pour mesurer la capacité de l'Aventurier à se maintenir en équilibre dans des situations difficiles comme courir sur le faîte d'un toit ou bien tenir sur une margelle d'un rempart.

Falsification

Grand Métier : Malandrins
Défaut : -2
Caractéristique : Observateur
Description : Ce sont les techniques de copie et de changement, de maquillage d'un objet ou bien d'un document. Il est à noter que la compétence Alphabet n'est pas nécessaire pour se servir de cette compétence. De grands artistes de la falsification ne savent toujours pas lire et écrire. En revanche, ils sont extrêmement doués pour la copie et le dessin.

Filature

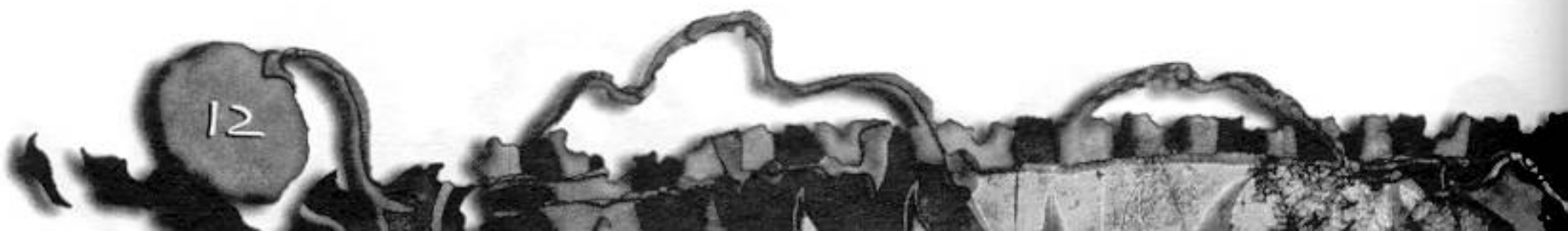
Grand Métier : Malandrins
Défaut : -2
Caractéristique : Rusé
Description : C'est l'art de suivre quelqu'un sans que celui-ci le remarque. Il faut alors utiliser la foule, les murs et les ombres et se faire oublier, paraître normal.

Forgeage

Grand Métier : Artisan
Défaut : -2
Caractéristique : Fort
Description : C'est l'art de travailler le métal chaud pendant et après sa fonte dans un four ou une forge. Cette Compétence regroupe les maréchaux-ferrants, les armuriers. Ainsi, les Aventuriers peuvent transformer des armes, des armures et les grosses pièces de métaux qui les environnent. Les Gehemdals possèdent très souvent cette compétence à un assez bon niveau.
Autres utilisations
Forgeage/Talentueux : Lorsque le forgeron veut faire figurer des motifs ou donner des formes artistique au métal en fusion.
Forgeage/Savant : c'est la connaissance des styles et des techniques liées à cet artisanat.

Grimper

Grand Métier : Communs
Défaut : 0
Caractéristique : Agile
Description : C'est la faculté pour l'Aventurier d'escalader les barrières naturelles et physiques qui peuvent se trouver sur son chemin. La difficulté de l'action peut tenir compte des



prises ou bien du fait que le personnage possède un équipement, comme des cordes et des grappins permettant l'escalade.
Échec critique : Le grimpeur chute sans aucune possibilité de se rattraper.
Échec spécial : Le grimpeur lâche prise et tombe. Il peut utiliser des compétences comme Équilibre ou bien Acrobatie pour essayer de se raccrocher à la pente.
Échec normal : Le grimpeur arrête sa progression. Il ne trouve plus de prise satisfaisante. Il doit de nouveau faire un jet d'action à la même difficulté que le premier.
Autres utilisations
Grimper/Résistant : cela mesure la capacité du personnage à pratiquer l'escalade durant une grande période de temps comme en montagne par exemple.

Herboristerie

Grand Métier : Soigneurs
Défaut : -2
Caractéristique : Savant
Description : C'est la connaissance des plantes et de leurs vertus. Cette compétence permet aussi de reconnaître les plantes dans la nature, de les cueillir et de les faire sécher afin de les utiliser pour leurs vertus médicinales.

Histoire et légendes

Grand Métier : Lettrés
Défaut : -3
Caractéristique : Savant
Description : C'est la connaissance de l'histoire des Rivages, des Maisons depuis le Cataclysme ainsi que des légendes de ces Maisons. Les deux sont intimement liées et il est très difficile de faire la part des choses. C'est aussi la connaissance des guildes depuis leur naissance. Cette compétence permet de connaître les héros du passé, les intrigues, les noms des rois et des puissants, les traités, qui les a passés ainsi que leur date.

Ingénierie

Grand Métier : Lettrés
Défaut : -3
Caractéristique : Savant
Description : C'est la connaissance des techniques permettant d'inventer et de fabriquer des objets usuels et extraordinaires comme des machines volantes, des aérostats ou bien des bateaux à aube. C'est la compétence par excellence de l'inventeur. Elle permet aussi de fabriquer des explosifs et des machines infernales.
Autres utilisations
Ingénierie/Agile : mesure la capacité à construire les machines que l'on a conçues.

Intendance

Grand Métier : Lettrés
Défaut : -3
Caractéristique : Savant
Description : C'est l'art de tenir des comptes et de les gérer au mieux en fonction des ressources que l'on possède. Cette compétence est très utile pour les marchands et les gestionnaires des guildes.

Joaillerie

Grand Métier : Artisans
Défaut : -2
Caractéristique : Talentueux
Description : C'est l'art de fabriquer des bijoux à partir de petites pièces de métal et de pierres précieuses et semi-précieuses. Des pièces ornementales peuvent aussi être utilisées pour les objets usuels comme des pommeaux d'une épée, des calices et des chandeliers. C'est l'un des artisanats les plus aboutis des Rivages et particulièrement réputés chez les Ulmèques.
Autres utilisations
Joaillerie/Agile : les techniques et les méthodes de fabrication.

Jongleries

Grand Métier : Baladins
Défaut : -2
Caractéristique : Agile
Description : C'est l'art d'effectuer des figures avec des objets lancés et rattrapés. Ces objets peuvent être de toutes sortes mais, en général, ils doivent pouvoir être tenus à bout de bras. On peut noter que la jonglerie est très appréciée des Kheyza. Ils aiment jongler avec des couteaux, des massues, des torches enflammées. Les Felsins pratiquent la jonglerie avec des balles et des assiettes tournoyant au sommet de baguettes.
Autre utilisations
Jongleries/Talentueux : permet d'inventer de nouvelles formes de jonglerie et les figures qui vont avec.

Lancer

Grand Métier : Communs
Défaut : 0
Caractéristique : Agile
Description : C'est la technique de projeter toute sorte d'objet avec précision vers une cible. Cela peut aller d'une pierre à un tabouret lors d'une bagarre dans une auberge en passant par le grappin ou bien une corde. L'encombrement et la masse de l'objet donne la difficulté de l'action.
Autres utilisations :
Lancer/Force : Pour lancer le plus loin possible un objet.

Langues +

Grand Métier : Explorateur
Défaut : -2
Caractéristique : Savant
Description :
C'est la connaissance d'une langue étrangère à sa langue natale qui est en général, celle de sa Maison ainsi que des patois qui sont des langues simplifiées et utilitaires. Il n'y a pas besoin de mesurer sa langue natale, cela fait partie des actions réussies automatiquement par le personnage. En

revanche, chaque nouvelle langue fait l'objet d'une compétence spécifique.

Les langues des Maisons
Ces langues sont manifestement issues d'un même tronc commun. Lorsque 2 aventuriers parlent dans la même langue, ils peuvent plus facilement se comprendre. Tous les jets se font à Facile.
L'ulmeqi : langue chaleureuse aux sonorités chantantes et profondes
Le gehemdal : langue âpre et rocailleuse, On y roule les r
Le venn'dys : langue très musicale et chantante
L'ashragorien : langue sophistiquée aux nombreuses déclinaisons et conjugaisons.
Le kheyzan : langue très complexe, aux multiples accents toniques demandant souvent beaucoup d'efforts pour être prononcée
Le felsin : langue chuintante ou les r sont roulés.

Les langues continentales
Les langues continentales sont aussi nombreuses que les peuples et les races qui y vivent. L'apprentissage se fait en général sur le terrain. Rares sont les académies capables d'apprendre une langue continentale. C'est pour cette raison que le guildien se répand comme une traînée de poudre sur le Continent. On peut tout de même signaler que les peuples qui composent chaque civilisation partagent un tronc commun à l'identique des Maisons des Rivages. Il est donc plus facile de comprendre la langue d'un peuple appartenant à la même civilisation que celle de la langue que l'on connaît.
En général, cette compétence s'utilise pour comprendre ce que prononce un interlocuteur. La complexité et la longueur du message déterminent la difficulté de l'action ; Il est clair que s'il s'agit de phrases simples et d'élocutions de bienvenue (ou bien d'injures), il n'y a pas besoin de faire un jet d'action. La Compétence s'utilise aussi lorsque l'on veut s'exprimer dans cette langue. Le jet d'action n'est utilisé que lorsque le message dépasse plus d'une minute et véhicule une information autre que bonjour et au revoir.

Lois

Grand Métier : Lettrés
Défaut : -3
Caractéristique : Savant
Description : C'est la connaissance des lois et des coutumes des Maisons et des guildes. C'est aussi la perception d'un système légal rencontré et la manière dont on peut le prendre en défaut.

Maçonnerie

Grand Métier : Artisan
Défaut : -2
Caractéristique : Fort
Description : Cet artisanat permet le travail de la pierre, sa découpe, sa sculpture et son agencement. Il inclut la connaissance des mortiers et autres ciments.
Autres utilisations
Maçonnerie/Savant : cette utilisation permet aussi l'analyse des murs et peut servir à repérer d'éventuels passages secrets d'après la configuration du mur et le travail des pierres.
Maçonnerie/Talentueux : cette utilisation rend le travail de l'artisan plus expressif et plus artistique, en particulier du point de vue de la sculpture.

Médecine

Grand Métier : Soigneurs
Défaut : -2
Caractéristique : Savant
Description : C'est la connaissance des maladies et de leurs remèdes. Avec cette compétence, le médecin peut établir un diagnostic et un remède à la maladie dont souffre le patient. Les règles complètes sur la guérison sont décrites dans le chapitre 3 « La santé » du présent livret.
Chaque maladie possède une difficulté propre. Celle-ci indique la difficulté du jet de compétence Médecine. C'est la difficulté à trouver les bons remèdes et les soins appropriés.
Réussite normale : Le médecin réussit à stopper la maladie. Le malade reste à l'état de points de vie auquel la maladie l'avait amené. Il recouvrira ses autres points de vie par voie de guérison naturelle.
Réussite spéciale : Le médecin stoppe la maladie et améliore directement l'état du patient. Celui recouvre 1D6 points de vie.
Réussite critique : C'est une guérison miraculeuse. La maladie est stoppée et le malade recouvre en 1 journée tous ses points de vie perdus.
Échec normal et spécial : La maladie continue son évolution.
Échec critique : L'état du patient s'aggrave grandement et les remèdes ont l'effet contraire à leur but. Le malade perd de nouveau 1D6 points de vie. Le prochain jet de maladie se fait à Extrême.

Météo

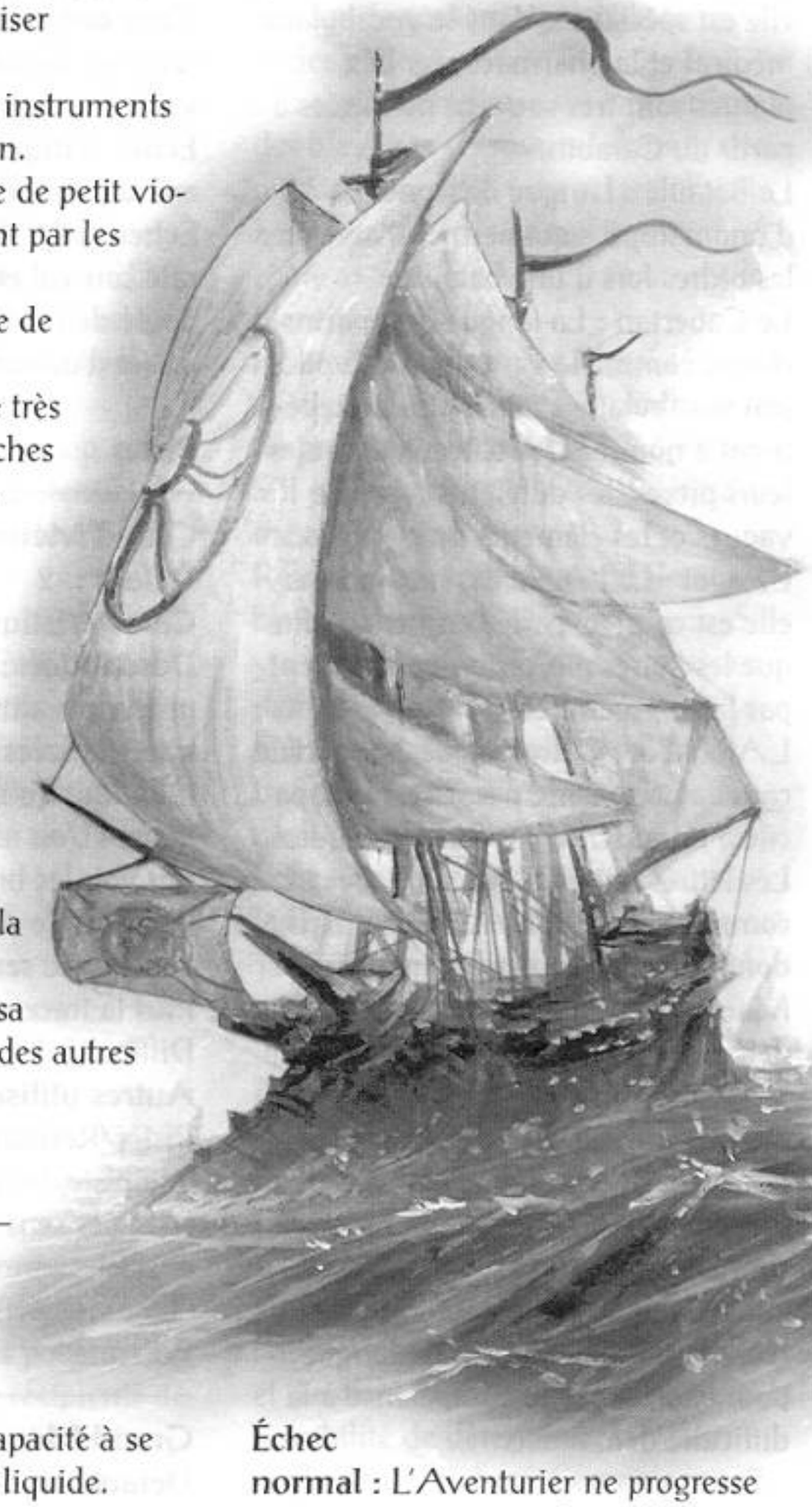
Grand Métier : Marins
Défaut : -1
Caractéristique : Observateur
Description : C'est la capacité et le savoir à déterminer les variations climatologiques, ainsi que la connaissance des cycles du temps. Cette Compétence est très utile aux marins car elle améliore sensiblement les conditions de navigation. Attention, sur le Continent, cette compétence se trouve quelque peu handicapée du fait des changements intempestifs de saison.
Réussite normale : Le personnage prévoit correctement les changements de temps pour la journée suivante.
Réussite spéciale : Le personnage prévoit correctement le temps pour les deux jours qui suivent.
Réussite critique : L'Aventurier a une connaissance des changements climatiques pour la semaine qui suit.

Musique

Grand Métier : Baladin
Défaut : -2
Caractéristique : Talentueux
Description : C'est l'art des sons mélodieux à partir d'instruments de musique. Il est à noter que cette compétence est propre à chaque nouvel instrument que veut utiliser l'Aventurier.
Il existe cinq principaux instruments propres à chaque Maison.
Le choucan est une sorte de petit violon utilisé principalement par les Kheyza.
L'arabesque est une sorte de cithare pour les Felsin.
Le ventant est une flûte très compliquée avec des poches d'air pour les Venn'dys.
Une harpe pour les Ulmèques.
Une viole pour les Gehemdals.
Aucun instrument pour les Ashragors, qui n'aiment pas la musique en général.
Autres utilisations
Musique/Savant : c'est la connaissance de la musique en général, de sa théorie, du répertoire et des autres instruments.

Nage

Grand Métier : Marins
Défaut : -1
Caractéristique : Fort
Description : C'est la capacité à se mouvoir dans l'élément liquide. Plusieurs styles de nages existent, souvent propres à chaque Maisons. On peut noter que les Kheyza (et même les marins de cette Maisons) font de bien piètres nageurs.
La difficulté de cette action est déterminée par l'environnement aqueux dans lequel se trouve le personnage.
Les jets de cette action sont en général à faire tous les quarts d'heure.
Échec critique : L'Aventurier s'affole et la noyade est immédiate. La difficulté du premier jet de Résistant commence à Très difficile.
Échec spécial : Le personnage commence à se noyer. Appliquez les règles de noyades de manière normale.



Échec normal : L'Aventurier ne progresse pas mais réussit à garder suffisamment la tête hors de l'eau pour pouvoir respirer. Le prochain jet de nage se fait à une difficulté supplémentaire.

Navigation

Grand Métier : Marins
Défaut : -1
Caractéristique : Observateur
Description : C'est l'art de conduire un bateau sur la mer, de trouver les meilleures routes maritimes, de prendre les meilleurs vents, d'éviter les tempêtes et de mener à bon port l'embarcation en se guidant principalement grâce aux cartes et aux instruments. Cette Compétence englobe aussi le maniement des instruments de mesure maritime comme le sextant, l'astrolabe ou le compas.

Négoce

Grand Métier : marchand
Défaut : 0
Caractéristique : Charmeur
Description : C'est l'art de marchander, d'échanger contre des valeurs monétaires ou d'autres biens et marchandises. C'est la capacité à savoir acheter et vendre au meilleur prix par rapport à ses intérêts. C'est aussi la connaissance des techniques commerciales, de la vente et des manières de vendre.
Pour une utilisation complète de cette Compétence, reportez-vous au chapitre 5, « Le négoce », du présent livre.

Nœuds

Grand Métier : Marins
Défaut : -1
Caractéristique : Agile
Description : C'est la capacité à utiliser les cordes pour faire toute sorte de nœuds souvent très solides et difficiles à défaire. D'une manière plus générale, cette compétence englobe toutes les techniques d'attache et de lien, en particulier celles utilisées pour bien attacher les marchandises sur le dos des bêtes et pour bien arrimer les biens sur un attelage.

Cette compétence permet aussi de défaire des liens.

Passe-passe

Grand Métier : Malandrins
Défaut : -2
Caractéristique : Agile
Description : Ce sont les techniques de manipulations rapides de petits objets permettant des tours de prestidigitation. Cette compétence peut aussi être utilisée pour faire disparaître des objets de petite taille dans ses manches ou dans ses vêtements.

Patois

Grand Métier : tous sauf Explorateur et Arts étranges
Défaut : Variable en fonction de chaque Grand Métier
Caractéristique : savant
Description : Ce sont des langues de métiers que les Grands Métiers ont développé au fils des années pour partager des connaissances. Ce sont des sortes de langues techniques et utilitaires. Ainsi, il est impossible avec ces langues d'exprimer des émotions complexes, de faire de la poésie ou bien des discours sophistiqués. Ces langues ont un vocabulaire très précis et délimité à l'activité du Grand Métier. Seul, le guildien s'étoffe de jours en jours de nouveaux mots devenant ainsi une sorte d'Esperanto des Rivages et des zones explorées du Continent.
Cette langue universelle est avant tout la langue des marchands et des explorateurs.
Hormis le Guildien et l'Alphabet, les patois ne sont que très rarement enseignés à des gens ne faisant pas partie du Grand Métier.

Le Guildien : les sonorités de cette langue sont assez étranges, mélangeant les syllabes de toutes les langues des Rivages plus certains mots et sons du Continent.
Le Faber : Langage des artisans ; son vocabulaire tourne essentiellement autours de la dénomination des outils et des techniques de travail.
Le Batelage : Langue chantante ; elle permet la notation des partitions et de la musique et son vocabulaire exprime à merveille les émotions et les goûts.
Le Péregrin : C'est la langue des chiffres, des calculs et des pesées.
Le Carabin : langue des soigneurs, elle est spécialisée dans le vocabulaire médical et la pharmacopée. Les plantes sont très souvent nommées à partir du Carabin.
Le Bataille : Langue de signes et d'onomatopées qui permet d'accélérer les ordres lors d'une bataille.
Le Cabestan : La langue des marins claque comme le vent dans les voiles ; son vocabulaire s'attache essentiellement à nommer les bateaux et toutes leurs pièces, les différents types de vagues et les éléments de la météo.
L'Argot : La langue des malandrins ; elle est cryptée, parlée en verlan afin que les autres professions ne puissent pas la comprendre.
L'Alphabet : Cette langue est spéciale car elle ne se parle pas. C'est la capacité à retranscrire par écrit les paroles. Les lettrés ont établi un alphabet commun à toutes les Maisons mais dont les calligraphies diffèrent par Maisons. Avec le Guildien, c'est le deuxième patois accessible à tout le monde.
Autres utilisations
Lorsque l'Aventurier souhaite utiliser une compétence faisant intervenir la connaissance d'une langue, il doit auparavant au moins obtenir une réussite normale dans cette langue pour effectuer cette compétence à la difficulté demandée.

Pharmacie

Grand Métier : Soigneurs
Défaut : -2
Caractéristique : Savant
Description : C'est la connaissance et la fabrication des remèdes, des onguents et des potions de soins qui peuvent aider à la cicatrisation, la guérison et le repos.

Pickpocket

Grand Métier : Malandrins
Défaut : -2
Caractéristique : Agile
Description : C'est l'art de voler dans les poches, les bourses et les sacs.
Cette compétence peut être aussi utilisée pour les coupeurs de bourse et le vol à la tire.
Échec critique : le voleur est surpris en flagrant délit.
Échec spécial et normal : Le voleur rate son vol et de plus le pigeon se doute de quelque chose. Il peut tenter un jet d'action Vigilance à normale.

Pister

Grand Métier : Explorateurs
Défaut : -2
Caractéristique : Observateur
Description : C'est l'art de suivre une piste en examinant et en repérant les traces laissées par un ou plusieurs individus qu'ils soient humains, animaux et/ou monstrueux. Le pisteur sait voir les branches cassées, les traces sur le sol. Il sait les dater et analyser le sens de la progression. Plus la trace est ancienne, plus la Difficulté de l'Action sera importante.
Autres utilisations
Pister/Résistant : suivre en courant une piste, le regard fixé sur la trace, le reste des sens permettant d'éviter les obstacles.

Poisons

Grand Métier : Malandrins
Défaut : -2
Caractéristique : Savant
Description : C'est la connaissance et la fabrication des poisons. Les poisons sont universellement interdits sur les Rivages et cette compétence s'apprend donc indépendamment d'Herboristerie.
Le degré de réussite détermine la qua-

lité du poison réalisé.
Les règles complètes sur les poisons sont décrites dans le chapitre 2, « Les Dangers », du présent livret.
Échec critique : Plusieurs possibilités. Le fabriquant du poison peut s'auto-empoisonner au cours de la fabrication ou durant la manipulation de la substance toxique.
Échec spécial et normal : le poison est raté ; il n'a aucun effet sur la victime.
Réussite normale : Si le poison fabriqué est connu de l'empoisonneur, il possède le niveau de potentiel décrit dans les règles. Si le poison est inventé, celui-ci aura un Potentiel de 2D6
Réussite spéciale : Si le poison est inventé, celui-ci aura un Potentiel de 3D6.
Réussite critique : Si le poison est inventé, celui-ci aura un Potentiel de 2D6 + 6. Si le poison est connu, son Potentiel sera doublé.
Autres utilisations
Poisons/Observateur : Cela permet de repérer les poisons qu'ils soient de contact ou d'ingestion. En revanche, afin de connaître la nature du poison, il est nécessaire de réussir un Poisons/Savant.

Poterie

Grand Métier : Artisans
Défaut : -2
Caractéristique : Agile
Description : C'est l'art de transformer une terre en un objet usuel par un travail manuel et technique et une cuisson naturelle ou artificielle. C'est aussi la décoration de ces poteries. Le potier peut fabriquer des récipients de toutes formes, des petites statuettes. Cet artisanat est très prisé par les Ulmèques.
Autres utilisations
Poterie/Talentueux : Permet l'élaboration de décorations et de formes très attrayantes.

Premiers soins

Grand Métier : Communs
Défaut : 0
Caractéristique : Agile
Description : Cette compétence permet d'effectuer les soins de base sur des blessures physiques et visibles. C'est la connaissance basique de la médecine, l'application de bandages, attelles, la cautérisation et la fermeture des plaies.
Les règles complètes sur la guérison des blessures se trouvent dans le chapitre 4 « La santé » du présent livret. La difficulté de la compétence est égale au seuil de Vie où se trouve le blessé.
Réussite critique : Le blessé récupère 1D6 points de vie et son prochain jet de guérison naturelle se fait à Facile. S'il y a hémorragie, elle est définitivement bloquée.
Réussite normale et spéciale : Le blessé récupère 1D6 point de vie. S'il y a hémorragie, elle est bloquée pendant une journée.
Échec normal et spécial : État stationnaire. S'il y a hémorragie, elle n'est pas bloquée.
Échec critique : Le soigneur aggrave la blessure. Le blessé perd de nouveau 1D6 points de vie et le prochain jet de guérison naturelle se fait à extrême.

Prix

Grand Métier : Marchands
Défaut : (0)
Caractéristique : Savant
Description : C'est la connaissance et l'appréciation de la valeur des choses et des biens mercantiles. C'est aussi la possibilité de déterminer la valeur réelle d'un objet que l'on ne connaît pas. L'Aventurier fait ainsi la comparaison avec d'autres biens qu'il a l'habitude de commercer et peut estimer un rapport. Cette compétence permet de fixer le prix de départ plus ou moins à son avantage lors du début de la négociation en particulier par rapport au prix du marché.
Autres utilisations :
Voir le chapitre 5 « Le négoce » du présent livre.

Pyrotechniques

Grand Métier : Artisans
Défaut : -2
Caractéristique : Agile
Description : C'est l'art de travailler la poudre afin d'obtenir des effets détonants que cela soit pour le divertissement comme les feux d'artifice ou bien pour les armes à feu venn'dyses. Cet artisanat, couplé à la compétence Ingénierie, sert aussi à la fabrication d'engins explosifs souvent dangereux.
Échec critique : La préparation rate complètement, et explose provoquant des dégâts importants (au moins 3D6).
Autres utilisations
Pyrotechniques/Savant : C'est la connaissance et l'élaboration des poudres explosives.

Routes +

Grand Métier : Explorateur
Défaut : -2
Caractéristique : Savant
Description : C'est la connaissance des routes continentales. Cela implique la connaissance des peuples, civilisations, dangers, comptoirs guildiens, des marchandises que l'on peut y échanger. Chaque route doit faire l'objet d'une compétence appropriée.

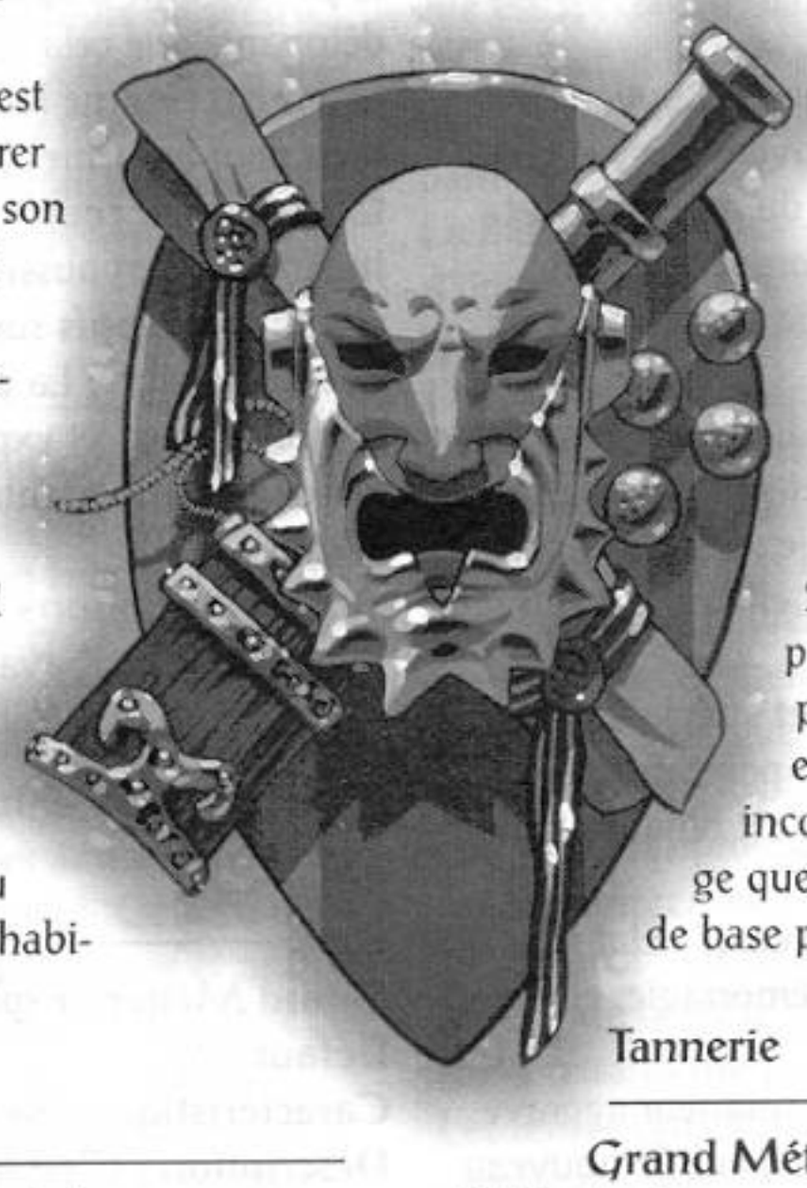
Sagesse populaire

Grand Métier : Communs
Défaut : 0
Caractéristique : Savant
Description : Cette compétence représente le savoir trivial qu'un Aventurier possède sur les Rivages et les autres Maisons. C'est une sorte de culture générale, des connaissances superficielles qui peuvent remplacer dans une moindre mesure certaines compétences du Grand Métier Lettrés. Cette sagesse est composée

très souvent de maximes et de dictons souvent de bon sens. Cette compétence exprime aussi la capacité de l'Aventurier à parler avec des gens du peuple.

Scruter

Grand Métier : Guerrier
Défaut : -1
Caractéristique : Observateur
Description : C'est la capacité à repérer un élément dans son champ visuel, un ennemi qui s'approche du campement. C'est une action active, l'Aventurier doit préciser qu'il scrute autour de lui afin de remarquer quelque chose qui le dérange ou qui lui semble inhabituel.



Serrureries

Grand Métier : Artisans
Défaut : -2
Caractéristique : Agile
Description : Cette compétence englobe le travail des petits mécanismes faits de métaux. C'est un artisanat très pratiqué par les Venn'dys. Il permet la construction des serrures (mécanismes et clés), de rouages, d'appareillages de petite taille, de petits mécanismes comme ceux animant une horloge venn'dys, les rouets des crache-feu, les lances-fléchettes ulmèques.
Autres utilisations
Serrureries/Savant : permet de comprendre comment un mécanisme marche et par là même comment le désamorcer ou bien de le mettre en marche. C'est aussi la possibilité d'inventer de nouveaux mécanismes.

Survie

Grand Métier : Explorateur
Défaut : -2
Caractéristique : Résistant
Description : Le froid hivernal, les grandes forêts hostiles, les plaines sèches et les déserts arides n'ont pas de secrets pour celui qui connaît cette compétence. Il connaît les gestes importants permettant une survie dans ces milieux hostiles comme trouver de l'eau, se protéger du froid ou du chaud ; construire de bons abris.
Autres utilisations
Survie/Savant : permet de comprendre dans un environnement inconnu du personnage quelles sont les règles de base pour survivre.

Tannerie

Grand Métier : Artisan
Défaut : -2
Caractéristique : Agile
Description : Cette compétence permet d'utiliser et de transformer la peau animal, le cuir, pour fabriquer toute sorte d'objets usuels comme des vêtements, des bourses, des sacs, des sacoches, des fourreaux, des tentes, des selles de monte et des lanières, des ceintures, des chaussures et même des armures. La tannerie est très prisée par les Kheyza.
Autres utilisations
Tannerie/Talentueux : Lorsque le tanneur effectue un travail de décoration poussée et agrémente son travail.
Tannerie/Savant : c'est la connaissance des styles et des techniques liés à cet artisanat.

Tissage

Grand Métier : Artisans
Défaut : -2
Caractéristique : Agile
Description : C'est l'art de tisser et tailler les fibres végétales et animale afin d'en faire des vêtements ou des objets de décorations comme des tapis et des tapisseries. Les Kheyza et les Felsins sont très réputés pour leurs travaux de tissage de vêtements et de tapis.
Autres utilisations
Tissage/Savant : cette utilisation permet de pratiquer le tissage avec une fibre que l'on ne connaît pas ou bien avec des matériaux de fortune que l'on peut trouver sur le Continent.
Tissage/Force : c'est l'art de tresser des cordes et des cordages.

Verrerie

Grand Métier : Artisans
Défaut : -2
Caractéristique : Résistant
Description : C'est l'art de transformer du sable en verre par l'action du souffle et de la très haute chaleur. C'est un artisanat très difficile et peu pratiqué. Il est prisé des Venn'dys et des Ulmèques qui s'en servent pour fabriquer leur très belles fioles à liqueur.
Autres utilisations
Verrerie/Talentueux : Cette utilisation permet une approche artistique de cet artisanat.

Vigilance

Grand Métier : Guerrier
Défaut : -1
Caractéristique : Observateur
Description : Cette compétence permet de repérer les traquenards, les attaques surprises, les embuscades et les pièges. Généralement passive, l'action est réalisée secrètement par le Mj et si le résultat est positif, il l'annonce à l'Aventurier vigilant.



Partir à l'aventure sur le Continent, ce n'est pas seulement mettre à l'épreuve ses caractéristiques et ses compétences, c'est aussi connaître des dangers terrifiants, affronter des ennemis très puissants. Certains guildiens aiment à dire que ces dangers, en face desquels l'on met sa vie en jeu constituent le sel de l'Aventure.

Ce chapitre détaillera donc dans le détail, les combats, le maniement des armes, les protections, les tactiques et toutes les formes de dommages comme les chutes, les maladies et les poisons ainsi que leurs conséquences, que peut subir un Aventurier.

Le Combat

Situation de jeu très particulière, le combat est le moment durant lequel les Aventuriers se retrouvent confrontés à des ennemis qui les menacent physiquement. Dans Guildes, les combats sont très meurtriers, virevoltants et tactiques. Ils doivent être vécus comme des moments stressants où les choix des Aventuriers et des Pnj ont des conséquences importantes. C'est pour cela que les joueurs et les Mj sont invités à enrichir par leurs descriptions les combats que vivent les Aventuriers.

Comme le dit souvent Arjar, le maître felsin du chapitre de la Guerre de la Guilde noire : le combat n'est pas la suite logique d'une politique, il est le moment crucial durant lequel l'individu se met au centre du monde, où il ne fait plus qu'un avec ce qui l'entoure, ses yeux se retrouvent derrière son crâne et sa main ne fait plus qu'une avec la lame.

On peut aussi citer la célèbre maxime que récitent les guerriers chitineux des légions d'élite ulmèques : « Je ne connaîtrai pas la peur, car la peur est la petite mort qui conduit à l'oblitération totale. J'affronterai ma peur. Je lui permettrai de passer sur moi, en moi et lorsqu'elle sera passée, je tournerai mon œil intérieur sur son chemin et là où elle sera passée, il n'y aura rien d'autre que moi ». Puissante formule que les Aventuriers feraient mieux d'apprendre avant d'affronter les dangers de l'inconnu continental.

La Passe d'arme

La Passe d'arme est le cadre temporel durant lequel se déroule un affrontement entre deux adversaires. Elle dure approximativement 5 secondes et se découpe en trois grands moments. Le premier est l'initiative, puis, après la détermination de l'initiative, se déroulent deux phases d'affrontements entre les adversaires.
La première phase couvre l'attaque de l'attaquant et la parade du défenseur, la deuxième phase couvre la riposte du défenseur et la parade de l'attaquant. Après ceci, si les deux combattants sont encore debout et veulent en découdre de nouveau, on commence une nouvelle Passe d'arme avec une nouvelle détermination d'Initiative et deux nouvelles phases d'affrontement, et ceci jusqu'à l'abandon du combat par l'un ou les deux adversaires.

L'initiative

Cette partie de la Passe d'arme détermine quel adversaire suffisamment rapide, tacticien ou courageux peut prendre l'initiative. Pour cela, chaque adversaire lance 1D6 qu'il rajoute à son Art guerrier. Si l'un des combattants n'a pas d'Art guerrier (ce qui peut être le cas des animaux et des monstres), on ajoute ce dé à la Caractéristique Agile. Le meilleur résultat indique qui l'emporte et qui obtient l'initiative. S'il y a égalité, les combattants n'engagent pas le combat et se cherchent. À ce moment chacun peut rompre le combat sans effort particulier.

Obtenir l'initiative signifie :
— que l'on peut choisir d'attaquer en premier (et donc avoir la possibilité d'affaiblir en premier l'adversaire). On est considéré alors comme l'Attaquant et l'adversaire comme le Défenseur.
— que l'on peut laisser l'adversaire attaquer en premier. L'adversaire devient l'Attaquant et on devient le Défenseur.
— que l'on peut effectuer une Action avant tout affrontement. Dans ce cas, l'adversaire devient l'Attaquant et le vainqueur de l'Initiative devient le Défenseur mais a la possibilité d'effectuer une Action.
Lorsque le combat implique plus de 2 combattants, l'initiative est jetée pour chaque duel. Une fois les gagnants déterminés, les duels se résolvent par ordre décroissant de la Caractéristique Agile des gagnants. S'il y a égalité, les combats se déroulent en simultané.

Exemple :
Arzakh se trouve dans une ruelle d'un vieux havre décrépit situé loin des côtes. Devant les portes d'un comptoir guildien fermé, il se trouve engagé dans une rixe au couteau avec un guerrier autochtone, Sagar le courageux, pour une question d'honneur. Arzakh a 5 en Art guerrier et Sagar 4. Arzakh jette 2 (son initiative est donc de 5 + 2) et Sagar 5 (son initiative est donc de 4 + 5). C'est donc Sagar qui obtient l'initiative. N'ayant pas d'armes dans les mains contrairement à Arzakh, Sagar prend l'initiative pour effectuer une action, dégainer son couteau et c'est donc Arzakh qui attaquera en premier. Sagar ripostera lors de la deuxième phase de cette première passe d'arme. Le combat se déroule et l'on passe à la deuxième passe d'arme. De nouveau, les deux protagonistes déterminent l'initiative. Arzakh jette 3 et Sagar 1. Clairement Arzakh obtient l'initiative. Il choisit d'attaquer. Ce sera donc Sagar qui ripostera. Durant la troisième passe d'arme, Zorilène et Fandor rejoignent la rixe poussés par les 2 compagnons de beuverie de Sagar. À la quatrième passe d'arme, 6 combattants s'affrontent. Il y a donc 3 duels. Chacun

détermine l'initiative. Arzakh la perd, Zorilène la gagne et Fandor la gagne. Les combats se dérouleront dans l'ordre décroissant de la caractéristique Agile des gagnants. Soit Zorilène et Arzakh en premiers et en simultané et le deuxième compère de Sagar en troisième.

La phase d'attaque

L'Attaquant essaye de toucher le Défenseur, le Défenseur essaye de parer le coup.

L'attaque

L'Attaque se détermine de la manière suivante :

Art Guerrier +
Compétence de l'arme
utilisée par l'Attaquant
+ 2D6

(Si un monstre ou bien un animal attaque, il utilise sa caractéristique la plus appropriée, c'est à dire en général Fort ou bien Agile, additionnée à sa compétence d'armes naturelles comme Griffe, Morsure et y rajoute ses 2D6).

La parade

La Parade se détermine de la manière suivante :

Art guerrier +
Compétence de l'arme
utilisée par le Défenseur
+ 2D6

Arme comprenant aussi bien les armes offensives que les armes défensives comme les boucliers.
On ne peut contrer chaque attaque d'une et une seule des façons suivantes :
La parade armée normale définie ci-dessus.
L'esquive

L'esquive

Agile + Esquive + 2D6

On ne peut parer (ou esquiver) normalement qu'une attaque à la fois. Utiliser un bouclier permet d'effectuer une seconde parade lorsque l'on subit une deuxième attaque. Il suffit pour cela de réussir :

Art guerrier + Bouclier + 2D6

On ne peut pas parer la même attaque avec à la fois son arme et son bouclier.

L'Attaquant regarde où il se trouve sur la colonne de la table de Réussite. Le Défenseur regarde où il se trouve sur la ligne de la Table de difficulté. Au croisement, on voit si l'Attaque est une Réussite ou bien un Échec. Pour parler en terme de Difficultés, la Parade du Défenseur est plus ou moins difficile à passer par l'Attaque de l'Attaquant.

La phase de riposte

Le Défenseur riposte, il devient Attaquant et essaye de toucher son adversaire qui devient Défenseur.
La détermination de la Riposte est identique à celle de l'Attaque dans la première phase ainsi que pour la Parade.
On détermine si la Riposte est une Réussite ou un Échec sur la table de Difficulté.
La Passe d'arme se termine là-dessus et l'on passe à une nouvelle passe d'arme durant laquelle l'Initiative est de nouveau déterminée.

Réussite d'une attaque et d'une riposte

Réussite normale
Une réussite normale sur la table de Difficultés indique que le coup a porté, a passé les défenses de l'adversaire et lui inflige une blessure.
Chaque arme inflige des blessures différentes qu'il faut déterminer en lançant un ou plusieurs dés. La blessure infligée est alors défalquée de la Vie de l'adversaire. Le montant de la blessure peut être minoré par l'armure que porte l'adversaire. Si c'est le cas, il faut lancer le dé de l'armure et enlever le chiffre au niveau de la blessure.

Réussite spéciale
Une réussite spéciale indique que le jet de blessure de l'arme est majoré d'1D6 supplémentaire.

Réussite critique
Une réussite critique indique que le jet de blessure est majoré de 2D6 supplémentaires.

Échec normal
Il indique que la parade a réussi, l'attaque est bloquée et l'arme n'inflige aucune blessure.

Échec spécial
Il indique que la parade a réussi, l'attaque est bloquée et l'arme n'inflige aucune blessure. Il n'y a pas de différence avec l'Échec normal.

Échec critique
Il indique une attaque ou une riposte particulièrement pitoyables ou une parade extraordinaire. Le Défenseur obtient automatiquement l'Initiative lors de la prochaine Passe d'arme. De plus, le Mj peut déterminer un effet extraordinaire qui handicapera l'Attaquant de manière importante, comme briser son arme, la lâcher, se frapper lui-même, frapper l'un de ses compagnons qui combat à coté, chuter, perdre une pièce d'armure.

Ceci constitue le corps des règles permettant de simuler un combat, nous allons maintenant découvrir une spécificité de Guildes, le Sheï et les cas particuliers qui rendent les combats foisonnants mais difficiles à simuler.

Exemple : Après avoir quitté ce havre miteux, Arzakh et ses compagnons se sont enfoncés dans la forêt mystérieuse des Ombres rieuses. Ils sont à la recherche de l'entrée d'un vieux souterrain censé contenir des peintures kheyza utiles aux recherches loomiques de Zorilène. Durant leur expédition, ils se trouvent confrontés à une bande de brigands particulièrement hostiles. Le combat s'engage. Arzakh se trouve face au chef qui, après lui avoir craché à la figure des injures en guildien, brandit son sabre et lui fonce dessus. Arzakh respire lentement selon les techniques felsins et se met en garde, son tashkir luisant à la lumière des feux-du-ciel. L'initiative est déterminée entre les deux combattants. Arzakh obtient 9 au total et le chef 8. C'est donc Arzakh qui attaque en premier. Sentant la détermination des agresseurs, Arzakh attaque. Il fait donc son jet d'attaque soit 5 en Art guerrier + 4 en takshir + 2D6 soit 10 (ce qui est un excellent jet). Le total est de 19. Le défenseur, lui fait 4 (Art guerrier) + 4 (sa compétence en sabre) + 2D6 (8) soit un total de 16. On consulte la table, Arzakh se situe dans la colonne 18/24 et le défenseur dans la ligne 16/16 soit Extrême. L'attaque est une réussite. Arzakh inflige les dommages de l'arme, soit 1d6+5. Deuxième phase de cette passe d'arme. Le chef riposte. Son jet d'attaque fait 12 et Arzakh défend en parant avec son arme à 14. L'attaque ne passe pas, elle parée. Nouvelle passe d'arme. Arzakh gagne de nouveau l'initiative. Il décide d'en finir vite et pour cela il va utiliser son Sheï…

Le Sheï

Le Sheï est un terme felsin. Il représente la science du combat, la maîtrise de l'arme utilisée que possède le guerrier. C'est sa capacité à utiliser des tactiques de combat, à profiter du moindre avantage, de la moindre faiblesse de son adversaire. À la fois concentration, maîtrise, intuition et adaptation, le Sheï représente les atouts du combattant.
Le Sheï d'un Aventurier est égal au niveau de la compétence de l'arme qu'il utilise pendant le combat. Ainsi, Leweln maîtrise le sabre à 4 et la dague à 5. Durant un combat, lorsqu'il utilisera son sabre, son Sheï sera égal à 4 et lorsqu'il emploiera sa dague pour pourfendre un ennemi, son Sheï sera égal à 5.
Le Sheï s'utilise afin de porter des coups spéciaux, tactiques qui mettent mal en point l'adversaire. Chaque coup spécial coûte un certain nombre de Sheï que l'on décompte. Lorsque l'on arrive à 0 en Sheï, on ne plus l'utiliser pendant ce combat. Il faut au moins rester en dehors d'un combat pendant 1 minute (soit 12 Passes d'armes) pour pouvoir réutiliser le Sheï. Si l'on change d'arme durant le combat et que l'on a déjà utilisé du Sheï, celui-ci est défalqué de la nouvelle valeur due à la nouvelle arme. Si le résultat est 0 ou un nombre négatif, on ne peut pas utiliser de Sheï. Ainsi Leweln durant un combat particulièrement coriace a dépensé 3 points de Sheï lorsqu'il maniait son sabre. Il change d'arme et reprend sa dague. Il n'aura pas 5 nouveau points de Sheï mais 2.
La dépense du Sheï se fait à n'importe quel moment durant la Passe d'arme, aussi bien pour l'Attaquant que pour le Défenseur. Cela indique les ressources de la dernière chance, le coup de fouet, l'adrénaline, la parfaite maîtrise de la situation, le sang-froid ou au contraire la colère que l'on peut éprouver lors d'un affrontement violent.

Le Sheï permet

— la prise d'Initiative : chaque point de Sheï dépensé est rajouté au jet d'Initiative. La maîtrise de son arme permet de l'utiliser au mieux pour attaquer en premier.

Les tactiques d'attaque et de riposte

La botte
Chaque point de Sheï dépensé est rajouté au jet d'Attaque ou de Riposte soit :

Art guerrier
+ Compétence
+ 2D6
+ X points de Sheï dépensés

Cela indique que l'Attaquant connaît une botte spécifique capable de percer la défense de l'adversaire. Lorsque l'on tente une botte, on cherche soit à provoquer une réussite spéciale ou une réussite critique, soit à toucher des points vitaux de l'adversaire.

L'Attaque en force
Cela indique que l'on utilise sa force brute pour infliger une blessure plus grave à l'adversaire. Chaque point de Sheï utilisé se rajoute au jet de blessure qu'inflige l'arme. Si l'attaque est un échec, le Sheï a été dépensé pour rien. De plus, on utilise la Caractéristique Fort de l'Attaquant pour déterminer le jet d'Attaque ou de Riposte. Soit :

Fort
+ Compétence
+ 2D6

Jet de dommages
+ X points de Sheï dépensés

L'Attaque en agilité

Cela indique que l'on utilise sa souplesse et son agilité pour infliger une blessure plus grave à l'adversaire. Chaque point de Sheï dépensé est enlevé à la parade de l'adversaire. De plus, le jet d'Attaque se détermine avec la Caractéristique Agile de l'Attaquant.

Agile
+ Compétence de l'arme
+ 2D6

Jet de dommages
+ X points de Sheï dépensés

L'Attaque Double

2 points de Sheï

L'Attaquant essaye de porter deux attaques. Normalement l'adversaire ne peut parer qu'une attaque par phase. Il risque alors d'encaisser une attaque sans pouvoir se défendre. L'Attaquant lance les 2D6 normaux de manière cachée, il regarde le résultat. Puis, il en montre un de son choix à son adversaire et lui demande s'il veut parer cette attaque ou bien celle dont le dé est caché. En fonction de sa réponse, l'adversaire pare une attaque et encaisse l'autre sans pouvoir rien faire. Dans ce cas les deux jets d'attaques sont déterminés de la manière suivante :

Première attaque :

Art guerrier + Compétence +
le premier D6

Deuxième attaque :

Art guerrier + Compétence +
le deuxième D6

L'Attaque avec deux armes

3 points de Sheï

L'Attaquant possèdent deux armes dans les mains, il peut attaquer avec les deux. Il choisit son arme principale qui portera le premier coup et son arme secondaire qui portera le deuxième coup. Dans ce cas, les jets d'attaque se déterminent de la manière suivante :

Première arme, attaque principale :
Art guerrier + Compétence + 2D6
Deuxième arme, attaque secondaire :
Art guerrier + Compétence + 1D6

Rappel : le nombre de points de Sheï dans ce cas est équivalent à la moyenne arrondie à l'inférieur des 2 valeurs de Sheï des deux armes.
Lorsque l'on veut attaquer avec 2 armes, on est obligé de dépenser du Sheï. Autrement, cela indique que l'on ne connaît pas cette tactique ou que l'on ne sait pas la réaliser.

Désarmer

3 points de Sheï

Il peut être très important de désarmer son adversaire, mais cette tactique est très difficile à réaliser et nécessite de nombreuses heures d'apprentissage. Une fois les points de Sheï dépensés, l'Attaquant doit obtenir une réussite spéciale pour désarmer son adversaire. S'il obtient une réussite critique, il casse l'arme de son adversaire. Durant cette tactique, aucun dommage n'est infligé. L'adversaire peut dépenser des points de Sheï dans sa parade et ainsi réduire les chances de l'attaquant de pouvoir faire une réussite spéciale ou bien critique.

Renverser

2 points de Sheï

Vous pouvez aussi choisir de faire chuter votre adversaire. Là encore, c'est une tactique dangereuse qui demande beaucoup de maîtrise. Pour cela votre attaque s'effectue comme une attaque en force et vous devez obtenir une réussite spéciale. Les dommages ne sont pas infligés. Le défenseur peut tenter d'esquiver cette manœuvre. Il doit pour cela réussir une Esquive à une difficulté Très difficile. En cas de réussite, l'attaquant verra sa prochaine parade diminuer de difficulté.

Les tactiques de Parade

Le Sheï peut être aussi utilisé pour améliorer ses défenses.

La grande parade

Chaque point de Sheï utilisé est rajouté au jet de parade, soit :

Art guerrier
+ Compétence
+ 2D6
+ X points de Sheï utilisés

Note : la grande parade est une tactique qui peut être utilisée avec le bouclier.

Les parades multiples

Par point de Sheï dépensé, on peut parer un adversaire de plus. Mais cette parade supplémentaire ne se fait qu'avec 1D6.

Parade supplémentaire à :

Art guerrier
+ Compétence
+ 1D6

La parade avec deux armes

2 points de Sheï

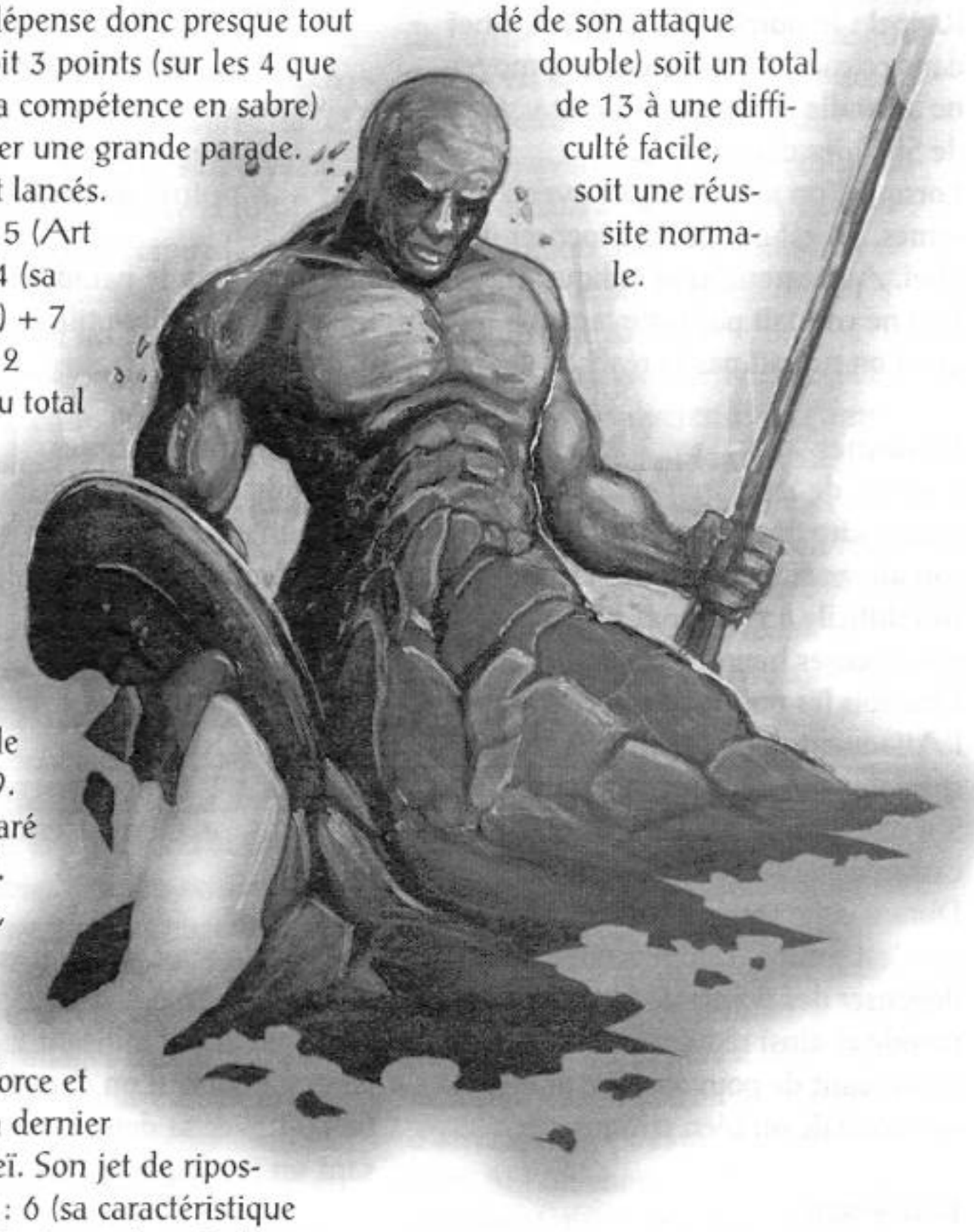
Un combattant utilisant 2 armes peut parer l'attaque d'un deuxième combattant avec sa deuxième arme en faisant un jet de parade classique, soit :

Art guerrier
+ Compétence
+ 2D6

Le Sheï ne s'utilisant qu'avec les armes, il ne peut pas être employé avec l'Esquive.

Notes : vous pouvez inventer de nouvelles tactiques de Sheï à votre guise en fonction des escrimes que vous souhaitez voir vivre dans le jeu. Si l'Aventurier manie deux armes et qu'il a assez de Sheï, il peut faire plusieurs bottes.

Exemple : reprenons Arzakh où nous l'avions laissé, c'est-à-dire prenant l'initiative face au chef des bandits et voulant utiliser son Sheï. Il décide de faire une botte et dépense 2 points de Sheï (sur les 4 que lui donnent sa compétence de l'arme qu'il utilise). Le chef comprend, s'aperçoit du danger, et il décide de bloquer à coup sûr ce coup, il dépense donc presque tout son Sheï, soit 3 points (sur les 4 que lui octroie sa compétence en sabre) pour effectuer une grande parade. Les dés sont lancés. Arzakh fait 5 (Art guerrier) + 4 (sa compétence) + 7 (les 2D6) + 2 (Sheï) soit au total 18. Le chef fait 4 (Art guerrier) + 4 (sabre) + 8 (les 2D6) + 3 (ses points de Sheï) soit 19. Ouf, c'est paré pour le chef. À la riposte, le chef décide de tenter une attaque en force et dépense son dernier point de Sheï. Son jet de riposte est égal à : 6 (sa caractéristique Fort) + 4 (sabre) + 8 (les 2D6) soit un total de 18. Arzakh est surpris par le chef coriace, il fait 12 à son jet de parade. C'est une réussite normale pour le chef. Il inflige les dommages de son arme + 1 point de dommage (équivalent a point de Sheï dépensé pour faire cette tactique de combat). D'un autre coté, le chef a épuisé tous ses points de Sheï et ne pourra plus aucune tactiques durant la fin du combat. Arzakh est blessé. Nouvelle passe d'arme. Arzakh obtient l'initiative. Il décide d'en finir. Il utilise ses 2 derniers points de Sheï pour faire une attaque double. Cyrille lance les 2D6 qu'il cache aux yeux du Mj. Il les regarde de son coté. Il a obtenu 3 et 6. Il montre le 3 et cache l'autre résultat. Le Mj décide que le chef pare cette attaque. Il la pare sans problème, mais il encaissera une deuxième attaque d'Arzach à 5 (Art guerrier) + 4 (takshir) + 6 (le deuxième dé de son attaque double) soit un total de 13 à une difficulté facile, soit une réussite normale.



Les cas particuliers

Les situations de combat

L'Aventurier engagé dans un combat peut effectuer sous certaines conditions des actions durant un combat. Ainsi, tout combattant ayant obtenu l'initiative peut décider de faire une action. Cette action doit être très rapide et son effet immédiat. Cette action se passe toujours avant la Passe d'arme. Dans ce cas, le protagoniste ayant l'Initiative et décidant d'effectuer une action rétrocède à son adversaire la possibilité d'attaquer en premier. Il prendra alors la Riposte.

Il peut arriver que l'action choisie nécessite l'utilisation d'un jet d'action ou bien de Caractéristique. En cas d'Échec, il suffit d'appliquer les conséquences décrites dans le chapitre 1 de l'Aventure : les Actions.

Les grands types d'actions peuvent être les suivantes :

- Changer d'arme
- Dégainer une deuxième arme
- Sauter sur un meuble, un rocher ou tout autre surplomb
- Escalader un rocher
- Contourner son adversaire
- Se baisser pour ramasser quelque chose
- Effectuer une acrobatie
- Effectuer un roulé-boulé
- Se relever
- Se coucher
- Lancer un sort ou un tour
- Lancer une arme de trait

Se désengager du combat

Il suffit pour cela d'avoir l'initiative et de rompre le combat. La suite est une affaire de fuite et de compétence Course.

Si un combattant décide de rompre le combat sans avoir l'initiative et ceci à n'importe quel moment, il subira une attaque sans pouvoir la parer. Cela veut dire qu'il tourne le dos à l'affrontement ou bien qu'il recule en baissant sa garde. Un guerrier Felsin ou Gehemdal ne se le permettrait jamais !

Bouger pendant un combat

Un combat est toujours mobile, les adversaires sont toujours en train de se déplacer, cherchant la faille dans la parade de l'autre, l'endroit stratégique etc. Chacun se tourne autour, avance,

recule, saute, plonge pour éviter les coups. De manière générale, chaque humain se déplace au maximum de 10 mètres par Passe d'arme. Si vous voulez affiner la chose, (déterminer par exemple qui arrive en premier sur une cible) vous pouvez utiliser la Caractéristique Agile et la Compétence Course.

Les actions pendant un combat

Comme pour toute action, les situations et l'environnement d'un combat peuvent influencer les capacités et les chances de réussites des protagonistes. C'est au Mj de tenir compte, par soucis de réalisme et s'il le souhaite, de ces difficultés. Plusieurs situations types sont proposées afin de guider les décisions des Mj.

L'Attaquant surplombe son adversaire
Le résultat de la Parade est minoré d'une Difficulté. Exemple : La parade de Zor le grand indique Difficile, le résultat de l'Attaque se lira à Normal.

L'Attaquant est au sol
Son Attaque se fait de base sous Très difficile.

Le Défenseur surplombe son adversaire
La Difficulté indiquée par la Parade est augmentée d'un niveau.

Le Défenseur est au sol
Le résultat de sa parade est diminuée de 2 niveaux de difficulté.

Le Défenseur est immobile
L'Attaque se joue sous la Difficulté Routine.

Le Défenseur est inconscient
L'Attaque est automatiquement une Réussite critique.

Le défenseur ne peut pas parer mais peut se déplacer
L'attaque se fait à Facile.

Le Défenseur est surpris
L'Attaquant a automatiquement l'initiative et peut attaquer sans que l'adversaire puisse se défendre. En revanche, il pourra riposter normalement.

Le Défenseur est de dos
L'Attaque se joue sous la Difficulté Très facile

Le combat se déroule la nuit
Toutes les Attaques se font de base à la difficulté Difficile, mais tous les résultats de Parade sont minorés d'une difficulté.

Le combat à mains nues

Le combat à mains nues étant un corps à corps, la procédure à suivre est identique à celle du combat normal. Deux compétences sont alors utilisées pour déterminer le jet d'Attaque : Bagarre et Arts Martiaux.

Bagarre
Cette compétence ne permet pas de parer, il faut donc utiliser Esquive. On ne peut pas utiliser de Sheï avec Bagarre.

Arts Martiaux
Cette compétence, très difficile à apprendre, souvent connue des seuls Felsin, permet de parer les coups adverses à mains nues ou avec les avant-bras. On peut aussi esquiver, si l'on préfère. Les combattants utilisant les Arts martiaux peuvent utiliser du Sheï avec cette compétence. Ce qui peut les rendre particulièrement efficaces.
Si l'un des adversaires utilise une arme blanche et qu'il réussit une parade, l'Attaquant subit une blessure équivalente à celle qu'inflige cette arme.

Combat à plusieurs adversaires

Plusieurs combattants peuvent s'attaquer à un adversaire. Dans ce cas, plusieurs règles particulières s'appliquent. En premier lieu des règles de bon sens. Plus de trois combattants ne peuvent attaquer de face la même personne. Les autres attaquent dans son dos et sur le cotés. De toute manière, il ne pourra pas se défendre et sera considéré comme immobile.
L'Initiative : les combattants en supériorité numérique rajoute 1 à leur initiative par combattant présents de leur coté.
Le défenseur, s'il n'a pas l'initiative décide de parer l'attaque qu'il veut. Il peut aussi utiliser du Sheï pour parer plusieurs adversaires. Il encaisse sans pouvoir se défendre les autres attaques. S'il a l'initiative, on lui conseille de rompre le combat et de s'enfuir loin, très loin.

Combat à distance

Ce sont les armes de jet, de trait et à feu qui sont utilisées durant le combat à distance.
Il existe donc des armes de jet, des armes de trait et des armes à feu.
Les armes de jet regroupent toutes les armes qui sont propulsées par le bras, la main et le corps du lanceur. Ce sont les javelots, javelines, les couteaux lancés, les fléchettes, les haches de lancer, les lances, les flèches lancées par un atlatl (un propulseur manuel).

Les armes de trait regroupent toutes les armes projetées par une tension de corde et l'explosion d'une poudre. Cela regroupe les arcs, les arbalètes, les armes à feu.

Les armes à feu regroupent toutes les inventions venn'dyses. Elles sont très rares, souvent dangereuses à utiliser.

Le tireur doit effectuer un jet de tir pour toucher sa cible. A l'identique du Sheï, le tireur choisit à quel moment d'une passe d'arme sa flèche est décochée (du moment qu'il respecte la cadence de son arme).
Jet de tir :
Agile + Compétence d'arme + 2D6

La difficulté de l'action est déterminée par la distance qui sépare le tireur de sa cible. Cette distance, et les difficultés s'y rapportant, sont données dans le tableau des armes à distance.
Ainsi, un tireur utilisant un arc à poulie Venn'dys fera son jet de tir à une difficulté Normale entre 0 et 100 mètres et à une difficulté Extrême de 100 à 250 mètres.
Le Mj doit augmenter la difficulté du jet de tir en fonction de la position et du mouvement de la cible.
Ainsi, si la cible court ou bien est à couvert derrière un mur ou des créneaux, la difficulté du tir augmente d'un seuil. De plus, si le tireur vise une cible qui se bat dans une mêlée où se trouvent d'autres personnes et qu'il rate son tir, le Mj doit déterminer aléatoirement s'il touche une autre cible de la mêlée.

Le tireur peut utiliser le Sheï avec son arme à projectile. Cela représente sa capacité à viser et à tirer juste.

Tir de précision

Art guerrier
+ Compétence d'arme
+ 2D6
+ X points de Sheï

Parer un projectile
Les armes de jet : il est possible d'esquiver (et seulement d'esquiver) les armes de jet du moment que l'on voit d'ou vient le projectile. On peut parer avec un bouclier une arme de jet. Il faut dans ce cas préciser que l'on pare le projectile et réussir sa compétence. Dans ce cas, l'arme est stoppée.
Les armes de traits : il est normalement impossible d'esquiver ou bien de parer avec une arme un tir de projectile venant d'une arme de trait. La seule chose que l'on puisse faire, c'est courir très vite et se mettre à couvert en espérant que le tireur rate son tir. En revanche, on peut s'abriter derrière son bouclier pour se protéger des projectiles. Il faut alors réussir son jet de parade et les dégâts de l'arme projetée sont minorées des points de protection du bouclier.
Les armes à feu : il est impossible de parer, d'esquiver ou d'utiliser son bouclier pour stopper les dommages d'une arme à feu.

Les compétences d'armes

Les compétences d'armes sont regroupées sous des grands groupes qui constituent chacun la véritable compétence que connaît le personnage. Cette compétence lui permettra de manier sans malus de départ les armes regroupées dessous.

Compétences d'armes	
Bagarre	0
Arts Martiaux	-3
Armes de poings	0
Armes courtes	-1
Armes à 1 main	-2
Armes à 2 mains	-3
Armes d'hast	-4
Armes de trait	-2
Armes de jet	-1
Armes à feu	-4

Les armes

Les armes que peuvent utiliser les Aventuriers sont fabriquées pour la plupart sur les Rivages. Souvent propres à chaque Maison, ces armes sont employées indifféremment au sein d'une guilde. Chacune est décrite selon le format suivant :

Nom
Dommages : (Notez que lorsque le résultat de dommages est négatif, il équivaut à 0). Chaque arme inflige des dommages en points de vie qui sont retranchés à la Vie du blessé.
Encombrement : si vous utilisez des règles de fatigue, le poids relatif de l'arme.
Note : certaines armes ne permettent pas d'employer des tactiques de Sheï.
Description : Description de l'arme.

Armes naturelles	
Bagarre	1D6-1
Arts Martiaux	2D6
Griffes (petites)	1D6
Griffes (grosses)	2D6 + 2
Morsure animale	1D6

Armes de poing	
Couteau, poignard, dague	1D6
Main-gauche	1D6-1
Poignard-poing	1D6
Machette autochtone (Tchoumbo)	1D6

Armes courtes	
Glaive	1D6 + 1
Épée courte	1D6 + 2
Rapière	1D6 + 3
Hachette	1D6 + 2
Canne	1D6 + 1

Les armes à une main		
Épée longue	1D6 + 3	léger
Sabre	1D6 + 3	léger
Takshir (cimeterre felsin)	1D6 + 5	léger
Cimeterre	1D6 + 4	
Massue	1D6 + 2	léger
Hache	1D6 + 4	léger

Les armes à deux mains		
Espadon	2D6 + 2	lourd
Grande hache	2D6 + 3	lourd
Bâton ferré	2D6	léger
Grand fléau	2D6 + 4	lourd
Lance	2D6 + 3	lourd

Les armes d'hast		
Pique	3D6	lourd
Voulge	3D6 + 1	lourd
Hallebarde	3D6 + 2	lourd

Les armes de trait					
Arc courbe	1D6 + 4	1	120	225	
Petit arc	1D6		120	190	
Arc long	2D6	1	90	275	
Arc à poulie (Venn'dys)	2D6 + 2	2	100	250	léger
Arbalète de poing	1D6 + 1	1	40	250	
Arbalète moyenne	2D6	1/2	50	270	léger
Grande arbalète (à cric)	3D6 + 3	1/5	90	300	lourd
Lance-fléchette	1D6 + 1	3	20	50	
Sarbacane	1D6-1	1	5	10	

Les armes de jet				
Javelot	1D6 + 1	1	20	50
Lance	2D6		30	70
Couteau lancé	1D6-1	2	10	20
Atlatl	1D6 + 3		50	100
Fronde	1D6	1	20	60

Les armes à feu					
Crache-feu court	2D6 + 2	1/5	10	50	léger
Crache-feu long	3D6	1/10	20	300	léger
Gueule de dragon	4D6	1/20	50	500	très lourd

Note sur la table des armes à distance.
La cadence de tir est exprimée en passe d'arme.La première distance en mètres indique jusqu'à quelle distance le tireur peut tirer avec une difficulté Normale. La deuxième distance indique en mètre la portée maximum de l'arme et la difficulté à laquelle il tire entre la première distance et celle-ci.

Note sur les armes à feu
Les armes à feu sont très rares et difficiles à utiliser. De plus, il y a des risques importants d'explosion lors de leur manipulation. Si le tireur fait un échec spécial ou bien critique lorsqu'il tire avec une arme à feu, celle-ci explose dans sa main, infligeant à son porteur des dommages d'explosion.

En général le potentiel de l'explosion est égal à 5 pour un crache-feu court, 10 pour un crache-feu long et 15 pour une gueule de dragon.

Note sur l'armement défensif :
C'est l'armement permettant au combattant de se protéger et d'absorber les coups. En terme de règles, l'armement défensif est symbolisé par des points de protection qui sont soustraits aux points de dommages infligés par les armes. Le reste (s'il y a reste) est enlevé à la Vie du combattant. Vous pouvez faire varier ces points de protection en fonction de la qualité de l'armure, de son usure, des métaux et matériaux employés pour la constituer.

Les armures

Généralement les armures données couvrent du cou jusqu'aux cuisses ou bien jusqu'au bas-ventre. Vous pouvez faire varier la protection en fonction des armures, des modèles de la surface qu'elles couvrent, et de bien d'autres facteurs comme les matériaux utilisés, l'usure de celle-ci, son ancienneté.

Les armures		
Manteau matelassé	1D6-2	léger
Cuir souple	1D6-1	léger
Cuir clouté	1D6	léger
Cuir bouilli	1D6+1	lourd
Broigne	1D6+2	lourd
Cotte de maille	1D6+3	lourd
Cotte d'écaille	1D6+4	très lourd
Armure-scarabée ulmèque, demi-plaque	1D6+5	très lourd
Armure complète	1D6+7	très lourd

Les boucliers

Il existe principalement trois formes de boucliers.
Lorsque la parade est ratée avec les boucliers, ceux-ci rajoutent quand même des points de projection au jet de protection des armures. Si l'Aventurier ne possède pas d'armure, ces points deviennent des points de protection défalqués aux points de dommages.

Les boucliers		
La targe	+ 1	léger
La rondache, l'écu	+ 2	léger
Le pavois	+ 3	lourd

Les protections supplémentaires
L'Aventurier peut aussi renforcer sa protection en rajoutant des pièces d'armure sur les membres et sur la tête.

Protections supplémentaires		
Jambières	+1	léger
Casques	+1	léger
Brassards	+1	léger

Ainsi, certains chevaliers Gehemdals, et ceux appartenant à des civilisations seigneuriales sur le Continent, n'hésitent pas à porter une armure complète avec un heaume, un écu, des jambières et des brassards. Cela leur fait une protection de 1D6 + 13. Mais cela sera très lourd à porter.

Autres formes de dommages

Les chutes

Sur le Continent, les Aventuriers passent une partie de leur temps à franchir des gouffres, à passer des cols escarpés ou bien à grimper le long de murs de vieilles cités puissantes et magiques. Très souvent, ils se mettront dans des situations ou les chutes pourront être possibles. Il est donc important de mesurer la gravité des dommages subis par l'Aventurier quand il chutera.

Il est nécessaire de noter que ces règles ne sont qu'indicatives. Là encore les maîtres mots sont bon sens et improvisation. Un Aventurier peut être sauvé par une motte de terre meuble, du foin, un plan d'eau ou une racine bien placée.

Par mètre chuté, l'Aventurier subira 1D6 points de dommage.
Par exemple, lors d'une chute de 10 mètres, Arzakh subira 10D6 points de dommages.
Les chutes inférieures à 2 mètres n'occasionnent pas de dommages comptabilisés (sauf si le Mj veut être tatillon ou bien sadique).
Chaque chute est accompagnée d'un choc qui peut entraîner la mort directe du personnage même si les dommages subis n'entraînent pas la mort.
La difficulté de résistance à ce choc est déterminée par la distance de chute.
Une fois cette Difficulté déterminée, l'Aventurier effectue un jet de Caractéristique Résistant. Si c'est un Échec (quelque soit le degré de l'échec) l'Aventurier meurt sous le choc de la chute, si c'est une Réussite (et ceci quelque soit le degré de Réussite), l'Aventurier n'encaisse que les dommages tirés.
Certaines Compétences comme Acrobaties permettent de limiter les dommages subis par les chutes.
Ainsi, une réussite normale permet d'annuler 1 des D6 de la chute, une réussite spéciale en acrobatie permet d'annuler 2 des D6 dus à la chute, une réussite critique annule 3 des D6 dus à la chute.

Résistance aux chutes	
Difficile	0-10 mètres
Très difficile	11-20 mètres
Extrême	21-30 mètres
Pure folie	31-40 mètres
Absurde	40 et + mètres

Les noyades et l'asphyxie

Ah ! Le charme des explorations en mer, des bateaux qui tanguent, des couleurs extraordinaire de la mer océane ou bien des mers intérieures continentales. Mais c'est sans compter les tempêtes, le chargement que l'on a sur le dos lorsque que l'on se retrouve à l'eau, la froideur, les tourbillons et les courants ainsi que toutes sortes de dangers que l'Aventurier peut rencontrer. L'eau constitue peut-être l'un des dangers les plus sournois et les plus importants pour un explorateur. Combien de Kheyza, de Felsins expérimentés sont morts dans des rivières en crue, des lacs gelés ou bien des tempêtes lacustres.
Le seul vrai conseil que l'on puisse donner aux aventuriers, c'est de savoir nager et de ne rien porter sur le dos.

Par minute consécutive passé sous l'eau, l'Aventurier augmente les chances de se noyer. La première minute, il effectue un jet de Caractéristique Résistant à la Difficulté Normale. S'il réussit, rien ne lui arrive, s'il rate, il perd connaissance. Chaque minute supplémentaire passée sous l'eau, la Difficulté augmente d'un seuil. Au premier échec, l'Aventurier sombre dans le coma, puis meurt dans les cinq minutes qui suivent.

Le feu et la chaleur

Il est rare que les Aventuriers se trouvent confrontés à de grands feux de manière directe. Mais, sur le Continent, des explorateurs, en cherchant le Cœur Continental ont parlé d'étranges forêts composées d'arbres cracheurs de feu. Il arrive aussi que de grandes villes prennent feu, les bâtiments étant bâtis essentiellement en bois. Enfin certaines magies continentales liées au loom jaune exploitent le feu sous toutes ses formes. Le feu fait partie des dangers qui peuvent causer les blessures les plus mortelles et les plus dangereuses pour un Aventurier. Il est donc conseillé à chacun de ne pas se mêler des affaires du Grand Brûlant.

Chaque feu est défini par un potentiel qui va de 1 à un maximum non déterminé. Une torche équivaut à un feu

de potentiel 2, un foyer vivace dans une maison équivaut à 10, de la lave en fusion a une puissance de 50.
Par seconde passée au contact avec un feu, le personnage prend en point de vie le potentiel du feu. Il peut faire un jet de résistance avec sa Caractéristique Résistant. Chaque réussite diminue de moitié (arrondi au supérieur) les dommages infligés par le feu. Certaines armures, tours et sorts peuvent faire écran au feu et limiter alors les dommages produits par la chaleur et les brûlures.
Pour certains feux particulièrement forts, le potentiel augmente en fonction de la proximité du foyer central.

Les explosions

Dans un monde où la poudre vient d'être inventée par de brillants ingénieurs, les explosions peuvent se produire. Ces explosions sont limitées en puissance et en portée. Mais certaines machines infernales peuvent infliger des dommages très importants.
Chaque bombe est alors déterminée par un potentiel. La distance à la bombe détermine la difficulté du jet de résistance des victimes. Si ce jet est un échec, la victime prend en point de vie le potentiel. Si c'est une réussite spéciale, il ne prend que la moitié du potentiel et si la réussite est critique, il échappe miraculeusement à l'explosion. Cette distance est propre à chaque explosif employé et est proportionnelle au potentiel de la bombe.
D'une manière générale, les poudres employées par les Venn'dys font des explosifs d'environ 12 de potentiel.
Dans ce cas toutes les personnes situées à moins d'un mètre de la bombe doivent faire leur jet de réussite à Extrême, les gens situés à moins de cinq mètres doivent faire leur jet de résistance à Normale, les gens situés à moins de 10 mètres font leur jet à Très Facile.

Les poisons et les venins

Le Continent recèle un nombre incalculable d'essences, d'animaux et de monstres inconnus sur les Rivage. Beaucoup d'entre eux contiennent des substances hautement toxiques pour le corps humain. Certaines de ces substances sont connues et manipulées par les humains et les Autochtones qui les emploient afin de provoquer de graves blessures.
D'une manière générale, chaque poison ou venin est déterminé par un niveau de virulence chiffré appelé potentiel. Généralement ce potentiel va de 1 à 25 pour les poisons les plus violents. Lorsqu'un Aventurier est touché par ces substances, il doit faire un jet de Caractéristique Résistant à la difficulté donnée par le potentiel du poison sur les lignes de difficulté de la table de Réussite. Par exemple, un poison de potentiel 10 donnera une difficulté Normale au jet en Résistant. Les dommages infligés par le poison sont répartis durant la durée du poison. Par exemple, un poison dure 2 jours et inflige 10 points de vie à sa victime. La victime perdra 5 points de vie par jour soit environ 1 point de vie toutes les cinq heures. Cette règle est importante car elle peut permettre à des Aventuriers de sauver la victime.

Les résultats sont les suivants :

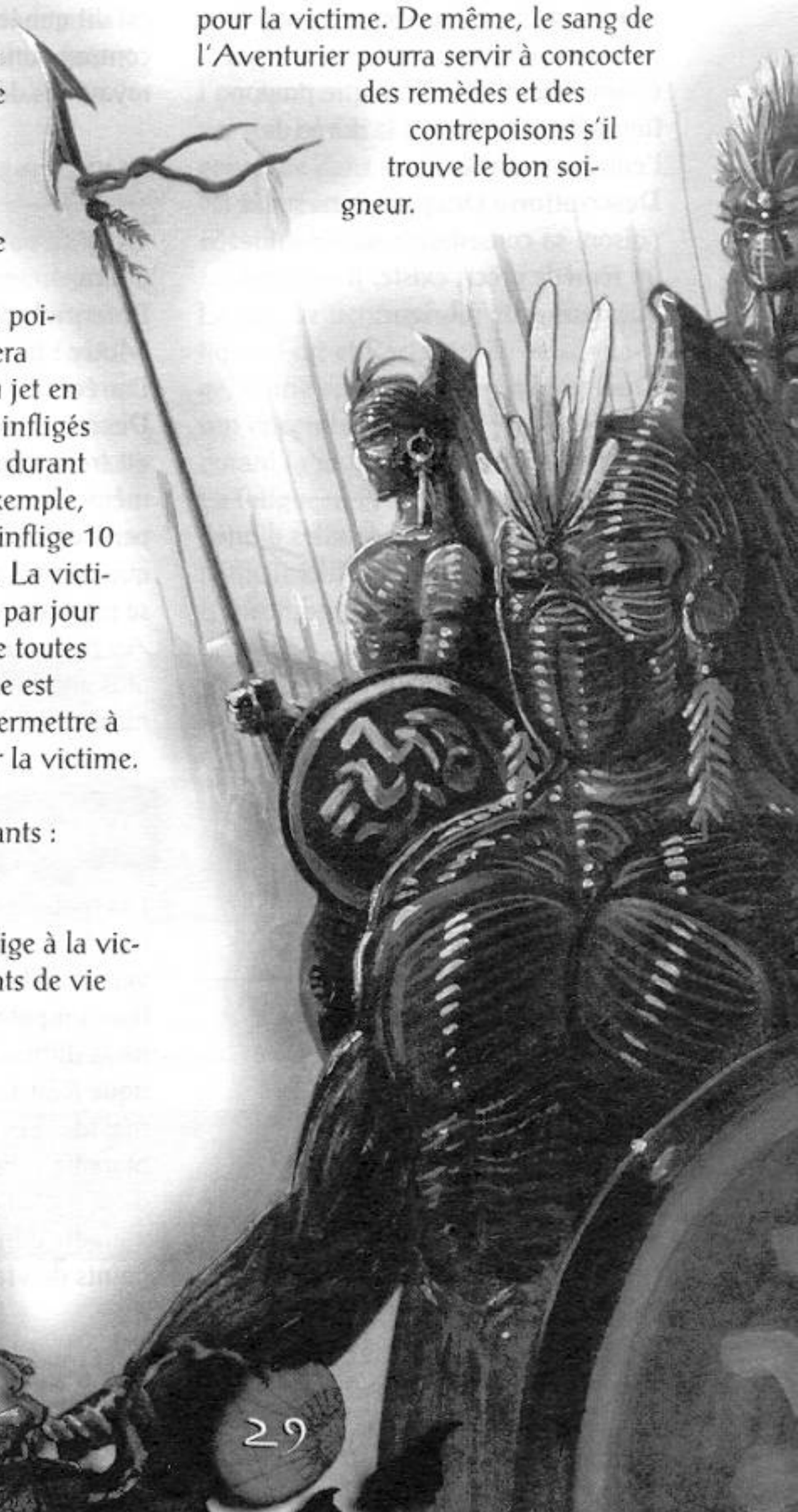
Échec critique
Le poison ou le venin inflige à la victime son potentiel en points de vie + 2D6.

Échec spécial
Le poison ou le venin inflige à la victime son potentiel en points de vie + 1D6.

Échec normal
L'Aventurier perd en points de vie le potentiel du poison.

Réussite normale et spéciale
Le poison ou le venin n'inflige pas de dommages.

Réussite critique
L'Aventurier, non seulement résiste mais acquiert une immunité totale à la substance. Toute autre contact avec la substance ne produira aucun effet pour la victime. De même, le sang de l'Aventurier pourra servir à concocter des remèdes et des contrepoisons s'il trouve le bon soigneur.



Format de description

Nom

Le nom commun (et plus rarement le nom Kheyza)
Origine : D'où vient le poison ; animal, végétal, minéral avec quelquefois l'origine précise (comme la sixième glande frontale du Zarague).
Potentiel : Le potentiel du Poison qui détermine aussi les dommages infligés.
Mode : de quelle manière la victime doit rentrer en contact avec le poison pour que celui-ci fasse effet.
Durée : temps de latence pendant lequel la victime sent les effets du poison. Il est important de noter que la perte des points de vie ne se fait pas en une fois mais est répartie proportionnellement durant la durée de l'empoisonnement.
Description : Des précisions sur le poison, sa consistance, sa volatilité. Si un remède précis existe, il sera indiqué dans cette rubrique.

Quelques poisons

Le trou-ventre

Origine : végétale (les feuilles d'une plante carnivore continentale)
Potentiel : 10
Mode : Ingestion
Durée : 5 heures
Description : Il faut l'ingérer. Ce poison extrêmement douloureux se fixe dans l'estomac de la victime et provoque des trous dans ses boyaux, entraînant rapidement la mort .

Le singe-vert

Origine : animale (un minuscule singe vert continental que l'on ne trouve que durant le Printemps)
Potentiel : 15
Mode : Contact avec la peau
Durée : 5 minutes
Description : Poison très puissant. Il est utilisé par les assassins et les chasseurs forestiers autochtones des contrées sauvages de Malakar. En revanche, il ne garde sa virulence que 24 heures lorsqu'il est exposé à la lumière des feux-du-ciel.

Le broue-de-noir

Origine : végétale
Potentiel : 8
Mode : ingestion
Durée : 2 jours
Description : Vient d'un champignon que l'on trouve assez facilement sur les arbres feuillus en hiver continental. La peau se couvre de grandes plaques noires qui sont particulièrement douloureuses et qui grattent. Il est dit que le Broue-de-noir est utilisé comme punition dans certains royaumes de la civilisation lore.

Le xiq

Origine : animal (un poisson d'eau douce)
Potentiel : 20
Mode : Ingestion
Durée : 4 semaines
Description : Ce poison à effet lent est très vicieux car quasi-indétectable même dans ses effets. En effet, la perte de points de vie n'est ressentie que comme une fatigue passagère, qui se produit à chaque fin de journée. Au fil des jours, la fatigue devient de plus en plus importante jusqu'à devenir insupportable.

Les maladies

Les maladies répondent au même règles de jeu que les poisons et les venins. Chaque maladie se voie attribuer un potentiel chiffré qui détermine la difficulté du jet de caractéristique Résistant que doit effectuer le malade. Les dommages infligés par la maladie sont répartis durant la durée de la maladie. Par exemple, une maladie dure 15 jours et inflige 15 points de vie à sa victime. La victime perdra 1 point de vie par jour. Cette règle est importante car elle peut permettre à des Aventuriers de sauver le malade.

Les résultats de ce jet sont les suivants :

Échec critique
Le malade subit en points de dommage le potentiel de la maladie. 2D6 sont rajoutés au potentiel de la maladie.

Échec spécial
Le malade subit en points de dommage le potentiel de la maladie. De plus son état de santé s'aggrave. 1D6 est rajouté au potentiel de la maladie.

Échec normal
Le malade subit en points de dommage le potentiel de la maladie

Réussite normale, spéciale et critique
Le malade est guéri. Il ne subit aucun dommage et peut reprendre une activité normale.

Format de description

Nom

Potentiel : la force de la maladie.
Durée : durée de temps de la maladie. Il est important de noter que la perte des points de vie ne se fait pas en une fois mais est répartie proportionnellement durant la durée de la maladie.
Description : Ici sont décrits les symptômes et les spécificités de ces maladies.

Quelques maladies

La maladie de l'arrêt

Potentiel : 10
Durée : 30 jours
Description : Cette maladie ne

touche que les Kheyza. Une sorte de mélancolie gagne le malade qui se sent très faible et qui voit ses pieds devenir extrêmement douloureux. Il doit s'arrêter le temps de guérir. Certains Soigneurs ont réussi à guérir de la maladie de l'arrêt en utilisant leur compétence en Empathie.

La langueur

Potentiel : 50
Durée : 10 semaines
Description : Cette maladie est très spéciale. Premièrement, elle ne touche que les Venn'dys. Ensuite aucun remède n'est pour l'instant efficace. Le mode de transmission est pour l'instant inconnu des doctes venn'dys. Ces principaux symptômes sont aussi étranges que la maladie elle-même. De plus, ils diffèrent pour chaque malade (surtout dans leur ordre d'apparition). Généralement, le patient voit son temps de sommeil augmenter de manière importante. Puis, il ne quitte plus sa chambre. Pour certains malades, la crise est plus rapide et ils préfèrent se coucher là où ils se trouvent. Souvent, cette crise intervient lorsqu'ils sont proches de la mer. Lorsque l'on marche sur les quais d'une grande ville Venn'dys ou même dans des havres portuaires, on peut avoir la désagréable surprise de trouver un corps à moitié endormi, pelotonné dans ses vêtements, les yeux dans le vague. Ensuite, la peau du malade se décolore jusqu'à devenir opalescente, laissant apparaître la circulation sanguine. Le sang lui-même devient blanc laiteux. D'une manière générale, le corps du malade devient très léger et souvent à un stade terminal, on est obligé d'attacher le malade si l'on ne veut pas le voir s'élever dans les airs. Certains venn'dys préfèrent partir dans les cieux de Cosme à la rencontre de leur destin. Enfin, au dernier stade de la maladie, la victime se délite généralement morceau par morceau, sans que cela soit vraiment douloureux, jusqu'à disparaître complètement en une brume qui se disperse alors dans l'air. Le vrai drame de cette maladie est que la victime ne souffre pas vraiment, elle semble se détacher petit à petit de tout ce qui peut l'intéresser comme ses amis, ses amours, son travail, sa vie, sans pouvoir vraiment en parler avec autrui.

La fièvre rouge

Potentiel : 10
Durée : 15 jours
Description : Cette fièvre très courante sur le Continent provoque de fortes suées et des maux de tête insoutenables. Les suées du malade prennent une coloration rougeâtre durant toute la durée de la maladie.

La fatigue

La fatigue est l'un des éléments les plus connus des Aventuriers. Après de longues heures de marche, lourdement chargés ou après un rapide combat, les Aventuriers connaissent la fatigue. Cet élément est aussi un danger important sur le Continent, où l'on demande à chacun d'être vigilant et précautionneux. En terme de jeu, la fatigue est un élément très difficile et souvent compliqué à simuler. Les règles que nous vous proposons ne sont qu'indicatives mais nous conseillons quand même de tenir compte dans le jeu d'une manière ou d'une autre de la fatigue et de l'encombrement. En effet, dans un univers où l'exploration et la découverte sont deux éléments importants dans la vie de tous les jours, il est normal de tenir compte de la fatigue et de l'encombrement.

Attention, le bon sens doit encore conduire votre utilisation des règles. Certains objets ne sont pas mesurés en terme de poids parce que trop légers ou bien pas assez encombrants pour qu'il soit intéressant d'en tenir compte. Ce n'est pas pour autant que l'on peut en porter un nombre infini sur soi. Le fait d'en avoir plusieurs constitue dans ce cas un poids qu'il est intéressant de quantifier. Le Mj, là encore, est le seul juge.

La fatigue tient compte des caractéristiques Fort et Résistant du personnage, d'une appréciation générale de son encombrement et de ses actions durant la journée.
La fatigue, à l'identique de la Vie, est définie en trois états : Normal, Difficile et Très difficile.
L'encombrement individuel du per-

fatigue

Objets portés	État de fatigue
Une armure en tissu ou en cuir et un casque, 2 armes de poings à 1M, un sac à dos de moyenne charge, des vêtements, une gourde, une corde	Normal
Une armure en cuir + métal ou une armure en cotte de maille 2 armes de poings et une arme à 2M, un bouclier moyen ou grand, des vêtements, un équipement standard de la guilde	Difficile
Une armure toute en métal, 3 armes de poings et une arme à 2M, un grand bouclier, des vêtements, un équipement d'aventurier renforcé : grappin,	Très difficile

sonnage le met dans l'un de ces trois états. Pour cela, il faut apprécier ce qu'il porte sur lui en fonction de la table d'encombrement. Vous pouvez aussi mesurer plus finement l'encombrement du personnage. Chaque objet porté est soit léger, lourd ou très lourd. Certains objets très légers et petits ne sont pas mesurés. Les porter n'encombre pas le personnage. La valeur de la Caractéristique Fort donne l'équivalence d'objets légers par rapport à 1 objet lourd et le nombre d'objets lourd par rapport à un objet très lourds.

Par exemple, Arzakh est Fort à 4. Pour lui, 4 objets légers équivalent à 1 objet lourd et 4 objets lourds équivalent à 1 un objet très lourd.

Chaque état de fatigue est associé avec un poids d'objet. Ainsi, Normal est associé avec Léger, Difficile est associé avec Lourd et Très difficile est associé avec Très lourd.

Un personnage pourra porter dans chaque état autant d'objets adéquats qu'il a en caractéristique Fort. Par exemple Arzakh pourra porter 4 objets légers et il sera en état de fatigue Normale, 4 objets lourds (état de fatigue Difficile, ou bien 8 objets légers) et 4 objets très lourd le mettront en état de fatigue Très difficile.

L'état de fatigue donné par l'encombrement permet de mesurer le malus qu'aura le personnage lors d'actions dites physiques comme les combats et toutes actions demandant une caractéristique physique (soit une des caractéristiques suivantes : Fort, Agile, Observateur, Résistant). À la fin de chacune de ces actions physiques, l'Aventurier doit faire un jet de caractéristique Résistant à la difficulté que lui indique son état de fatigue. S'il rate ce jet, toutes ses actions physiques sont de base à ce niveau de difficulté jusqu'à ce qu'il se repose. Si le personnage obtient un échec critique, il est dit épuisé. Il doit se reposer immédiatement. Toutes ses actions physiques sont considérées à Absurde.

Exemple : Arzakh est donc encombré. Son état de fatigue est à Difficile. Après 4 heures de marche, il participe à un combat contre un tigre à dents de sabre. À la fin de ce combat, il doit faire un jet de Caractéristique Résistant soit 6x2 plus 2D6 à la difficulté Difficile. Malgré sa forte constitution, il échoue. Le voilà fatigué. Mais, il ne peut s'arrêter.

Arrivé devant un torrent, il doit plonger et nager. Cela se fera à Difficile de base quelque soit la facilité de l'action. Ne sachant pas bien nager, la raison lui commande alors de se reposer.

Aide de jeu

Nous vous proposons des exemples d'ennemis potentiels des Aventuriers. Ceci vous permet de mettre en œuvre les règles exposées, et ces aides de jeu pourront vous donner des idées pour créer les ennemis et les adversaires des Aventuriers.

La patrouille routière de la Guilde de Rubisque.
Cette patrouille circule assez souvent sur les routes marchandes où se trouvent les comptoirs de la guilde.

Chef de patrouille

Fort 4
Agile 5
Résistant 3
Observateur 5
Savant 3
Rusé 4
Talentueux 2
Charmeur 3

Art guerrier 4
Art Étrange 2

Art guildien 3

Vie 15
Fatigue Difficile
Armure une broigne 1D6 + 2

Compétences
Scruter 4, Vigilance 4,
Commandement 3, Esquive 3,
Bouclier 3, épée longue 4, lance 3

Armes savoir-faire dommages
(caractéristiques + compétences)
Épée longue 8 1D6 + 3
Lance 7 2D6 + 3

Notes : ce chef de patrouille aime à utiliser dès le début de son combat, l'ensemble de son Sheï pour placer une botte suffisamment efficace pour blesser son adversaire et le handicaper grandement afin qu'il arrête le combat.

Les Patrouilleurs

Fort 3
Agile 3
Résistant 4
Observateur 4
Savant 2
Rusé 3
Talentueux 2
Charmeur 3

Art guerrier 3
Art Étrange 2
Art guildien 3

Vie 15
Fatigue Normale
Armure cuir souple 1D6-1

Compétences
Scruter 3, Vigilance 2, Esquive 2,
Bouclier 3, épée longue 2, lance 3

Armes savoir-faire dommages
(caractéristiques + compétences)
Épée longue 5 1D6 + 3
Lance 6 2D6 + 3

Trois assassins de la lune bleue...

...ce culte dédié à l'une des lunes de Cosme existe surtout parmi les membres de la civilisation urbisienne.

Fort 3
Agile 6
Résistant 4
Observateur 5
Savant 4
Rusé 6
Talentueux 2
Charmeur 1

Art guerrier 5
Art Étrange 3

Vie 12
Fatigue Normale
Armure cuir souple 1D6-1

Compétences
Courir 4, grimper 4, Scruter 5,
Vigilance 1, Esquive 5, Couteau lancé 5, Sarbacane 5, Épée courte 2,
Discrétion 3, Camouflage 4, Poisons 4

Armes savoir-faire dommages
(caractéristiques + compétences)
Épée courte 7 1D6 + 2
Couteau lancé 11 1D6-1
Sarbacane 11 1D6-1

Poison : Le singe vert sur les flèches des sarbacanes

Le champion de lutte autochtone...

...toujours prêt à se mesurer aux Aventuriers, il est un spécialiste de la bagarre mais il n'est pas trop futé. Il adore attaquer en force avec son Sheï.
Fort 6
Agile 2
Résistant 6
Observateur 1
Savant 1
Rusé 3
Talentueux 2

Charmeur 3
Art guerrier 5
Art Étrange 2

Vie 24
Fatigue Normale
Armure aucune

Compétences
Bagarre 5, Massue 3, bâton 2M 3,
Arts martiaux 1

Armes savoir-faire dommages
(caractéristiques + compétences)
Bagarre 10 (11 en Attaque en force) 1D6-1
Massue 8 1D6 + 2
Bâton 2M 8 2D6
Arts Martiaux 6 2D6

Les gardes de la ville

Composée souvent de jeunes hommes faisant un service municipal, la milice circule assez souvent dans la ville afin d'en assurer la protection et la sécurité. Ça, c'est le discours officiel du bourgmestre. Tout le monde sait que la milice ne rentre plus dans certains quartiers et qu'elle préfère bloquer une rue où se passe une échauffourée plutôt que d'intervenir.

Fort 2
Agile 5
Résistant 2
Observateur 4
Savant 3
Rusé 2
Talentueux 2
Charmeur 3

Art guerrier 3
Art Étrange 2

Vie 9
Fatigue Difficile
Armure broigne 1D6 + 2

Compétences
Scruter 2, Vigilance 4, Esquive 3,

Bouclier 2, épée courte 2, lance 2

Armes savoir-faire dommages
(caractéristiques + compétences)
Épée courte 5 1D6 + 2
Lance 5 2D6 + 3
Massue 8 1D6 + 2

Les bandits de grand chemin

8 détrousseurs de grand chemin. Ils aiment jouer sur leur nombre pour demander la bourse ou la vie aux Aventuriers formant des groupes en petit nombre. Il n'y a pas vraiment de chef dans cette bande qui est composée d'anciens membres de la Scabare et de pillards autochtones chassés de chez eux par une guilde trop colonialiste. Ils aiment tendre des embuscade et tirer avec leurs arbalètes sur les victimes puis leur foncer dessus en hurlant.

Fort 2
Agile 3
Résistant 3
Observateur 4
Savant 3
Rusé 5
Talentueux 2
Charmeur 3

Art guerrier 3
Art Étrange 2

Vie 11
Fatigue Normale
Armure cuir souple 1D6-1

Compétences
Scruter 4, Vigilance 1, Camouflage 4, Discrétion 3, Courir 4, Esquive 2, Arbalète moyenne 3, Hache 2

Armes savoir-faire dommages
(caractéristiques + compétences)
Hache 5 1D6 + 4
Arbalète 6 2D6

Les chevaliers du cœur continental

Ces 3 chevaliers errants sont fanatiques, puissamment armés et montés à cheval. Ils n'aiment pas que l'on se mettent sur leur chemin. Lancés dans une quête mystique, ils ignorent tout argument de raison.

Fort 5
Agile 4
Résistant 6
Observateur 5
Savant 3
Rusé 2
Talentueux 3
Charmeur 4

Art guerrier 5
Art Étrange 3

Vie 23
Fatigue Très difficile
Armure plaque complète + heaume + jambières + brassards + bouclier 1D6 + 11

Compétences
Scruter 2, Vigilance 5, Esquive 2, Bouclier 4, Hache 3, Épée longue 4, Épée à 2M 5, Lance 4

Armes savoir-faire dommages
(caractéristiques + compétences)
Épée longue 9 1D6 + 3
Épée à 2M 10 2D6 + 2
Hache 8 1D6 + 4
Lance 9 2D6 + 3

LA SANTÉ

La vie de l'Aventurier n'est pas faite que de coups, chutes, maladies et brûlures pouvant entraîner la mort ou bien des séquelles importantes mais aussi de longues périodes de convalescence, des soins appropriés qui lui permettront de repartir à la découverte du Continent et de ses trésors, cette fois-ci de manière plus prudente...

LA VIE

Mesure abstraite de l'état de santé de l'Aventurier, la Vie prend en compte la résistance physique générale, la volonté et la force, la structure interne, les coups qu'il peut subir avant d'encourir des dommages irréversibles. Déterminée par un nombre fini de points de Vie, la Vie connaît 3 seuils. Chaque blessure, maladie, poison et dommages vus au chapitre précédent diminue plus ou moins les points de Vie et fait passer le personnage de seuil en seuil. Chaque seuil donne une difficulté générale applicable à toutes les actions du personnage. Arrivé à 0 points de Vie, le personnage meurt. Le joueur doit alors créer un nouveau personnage pour continuer à explorer le Continent.

Normal = Points de Vie
Rien d'assez significatif pour être simulé ne se déroule à ce stade. L'Aventurier serre les dents, étouffe sa

douleur, surpasse sa fatigue mais continue à agir normalement.

Blessé = Normal/2 arrondi à l'inférieur
Lorsque la Vie arrive au seuil Blessé, l'Aventurier est sérieusement touché, la douleur, les dommages structurels, la perte de sang le handicapent. Il ne peut plus se mouvoir et penser normalement. Il risque même de perdre connaissance. Pour savoir s'il garde un contrôle sur lui-même, il doit réussir un jet de Caractéristique Résistant à Difficile. Si ce jet est un échec, toutes ses actions, quelles qu'elles soient, sont au minimum effectuées à Difficile. Pour les combats : les Attaques sont automatiquement de base à Difficile, même si la Défense adverse est inférieure. Les Défenses sont baissées d'un degré de Difficulté. Ainsi, une parade effectuée par un combattant blessé donnant Difficile passe à Normale.
Toute nouvelle blessure aggravant ce stade de la Vie doit être accompagnée d'un nouveau jet de Caractéristique Résistant.
Si l'échec est spécial ou critique, l'Aventurier sous le choc et la douleur est groggy, il s'immobilise le temps d'une passe d'arme et ne peut rien faire. Toutes ses actions sont à Difficile. Si l'échec est critique, il perd connaissance pendant 1D6 Passes d'arme.

Coma = Blessé/2 arrondi à l'inférieur
Lorsque le personnage arrive à ce seuil, sa situation est très grave. La douleur est insupportable et il est victime d'hémorragie importante.
Il doit effectuer un jet de Caractéristique Résistant à Très difficile. Si ce jet est un échec, le personnage tombe dans le coma et perd 1 point de Vie par minute de coma. Il y a hémorragie. Et ceci, jusqu'à 0. A cette valeur, l'Aventurier est formellement mort 1D6 + Résistant minutes après avoir atteint 0. Son esprit, son âme selon les Maisons rejoint le loom invisible, retourne parmi les dieux marcheurs, rejoint les démons ashragoriens, devient un esprit d'air, se réincarne ou bien anime les rêves d'autrui.

Si le jet de Caractéristique est une Réussite, l'Aventurier résiste aux blessures graves qu'il a dû subir, mais toutes ses facultés sont grandement diminuées. Toutes ses actions sont effectuées à Très Difficile au minimum. Dans un combat, ses Attaques sont toutes à Très difficile de base et ses Parades sont réduites de 2 degrés de Difficulté. Enfin, il continue à perdre 1 point de Vie par heure. Il y a une hémorragie.
En cas de réussite spéciale, l'hémorragie ne se produit pas. En cas de réussite critique, le personnage ne subit pas le malus de son état.

S'il reçoit une nouvelle blessure, il doit effectuer un nouveau jet de caractéristique Résistant et appliquer de nouveau les résultats de ce jet.

Il peut arriver qu'une blessure, en une fois, entraîne les points de Vie dans le négatif. Le jet de caractéristique est alors diminué de ce nombre négatif.
Si le jet est raté,



le personnage meurt immédiatement. Si le jet est une réussite, le personnage tombe tout de même dans le coma et meurt au bout de 1D6 minutes. S'il est sauvé, ces points négatifs endurés sont retirés de manière permanente à une caractéristique choisie par le joueur. Ainsi Quief l'Ulmeq se retrouve à -2 en Vie. Il tombe dans le coma mais, grâce à des soins appropriés, il retrouve un état de santé normal. Pourtant, ces -2 devront être retirés à une caractéristique. Il décide que cela sera à la Caractéristique Agile. Dorénavant, il boitera. Il est recommandé de décrire cet handicap en fonction de la caractéristique choisie. Quoiqu'il arrive, un personnage ayant subit une blessure occasionnant en négatif le total de ses points de Vie ne pourra jamais revenir à la Vie. En effet, une telle blessure indique que le corps du personnage est complètement détruit.



Une fois blessé, l'Aventurier peut recourir à toutes sortes de possibilités pour se soigner.



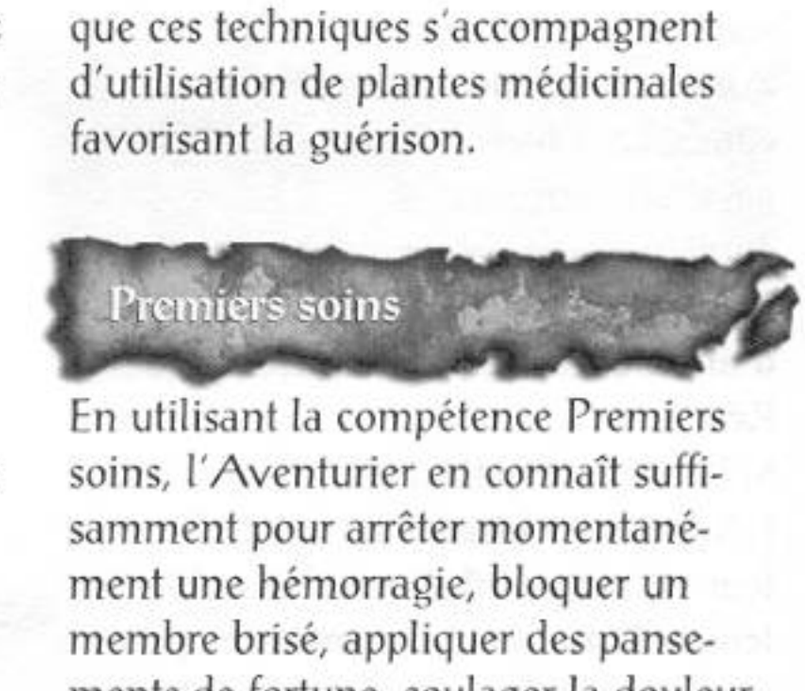
Le corps humain possède une capacité propre à la régénération des tissus. Celle-ci est en générale longue et demande deux conditions, que la plaie ou bien la blessure ne s'infecte pas d'une manière ou d'une autre et que le blessé connaisse une longue période de repos. Le repos est défini comme une période durant laquelle le personnage ne connaît aucune action violente ni fatigante.
En revanche, il est possible de connaître une guérison naturelle en faisant une marche ou bien en chevauchant au pas. Il est donc possible de guérir tout en voyageant. Mais, dès que le personnage effectue un effort important ou bien se fatigue, la guérison naturelle de la semaine en cours n'a pas lieu.
À la fin de chaque semaine de repos prise par le blessé, celui-ci peut effectuer un jet de caractéristique Résistant à la difficulté du seuil de Vie où il se trouve à ce moment. Par exemple, Arzakh le pisteur n'a plus que 4 points de Vie, il se trouve dans le seuil Coma. Son jet de Caractéristique Résistant se fera à Très Difficile. Deux semaines plus tard, ses point de Vie sont remontés à 8. Il se trouve dans le seuil Blessé. Son jet de Caractéristique se fera à Difficile. S'il réussit, il passe dans le seuil Normale.
En fonction de l'environnement et de l'attitude de l'Aventurier vous pouvez augmenter ou baisser la difficulté de ce jet de guérison.
Ainsi, si l'Aventurier se trouve dans une jungle humide ou dans des marais salins, environné de moustiques, la guérison sera beaucoup plus difficile, voir absurde. En revanche, s'il décide de se reposer dans une auberge où les draps sont changés tous les jours et où il peut se nourrir normalement, sa guérison sera facilitée.

Échec critique
La blessure s'infecte. Le blessé perd de nouveau 1D6 points de Vie.

Échec normal et spécial
Situation stationnaire

Réussite normale et spéciale
Le blessé gagne 1D6 points de Vie

Réussite critique
Le blessé gagne 1D6 + 2 points de Vie et il relance un jet de guérison le jour d'après à difficulté Normale s'il est toujours blessé, soit à Facile s'il est au-dessus de la moitié de ses points de Vie.



Certaines professions, comme celles du Grand Métier des Soigneurs, permettent l'acquisition de compétences qui aident et accélèrent la guérison des blessures. Il arrive très souvent que ces techniques s'accompagnent d'utilisation de plantes médicinales favorisant la guérison.

Premiers soins

En utilisant la compétence Premiers soins, l'Aventurier en connaît suffisamment pour arrêter momentanément une hémorragie, bloquer un membre brisé, appliquer des pansements de fortune, soulager la douleur. Il faut noter que cette compétence ne peut pas être utilisée pour soigner des maladies.La difficulté de la Compétence est égale au seuil de Vie où se trouve le blessé.

Réussite critique
Le blessé récupère 1D6 points de Vie et son prochain jet de guérison naturelle se fait à Facile. S'il y a hémorragie, elle est définitivement bloquée.

Réussite normale et spéciale
Le blessé récupère 1D6 point de Vie. S'il y a hémorragie, elle est bloquée pendant une journée. Elle recommencera 24 heures plus tard obligeant de nouveau une nouvelle réussite normale ou spéciale en Premiers soins.

Échec normal et spécial
État stationnaire. S'il y a hémorragie, elle n'est pas stoppée.

Échec critique
Le soigneur aggrave la blessure. Le blessé perd de nouveau 1D6 points de Vie et le prochain jet de guérison naturelle se fait à extrême.

Médecine

La médecine est la connaissance des maladies, leur diagnostic et leur soin. L'Aventurier possédant cette compétence est capable de reconnaître une maladie et d'élaborer des soins appropriés. Ceux-ci peuvent alors servir à faire remonter les points de Vie du malade.

Chaque maladie possède une difficulté propre qui est donnée par son potentiel. Celle-ci indique la difficulté du jet de compétence Médecine. C'est aussi la difficulté à trouver les bons remèdes et les soins appropriés.

Réussite normale
Le médecin réussit à stopper la maladie. Le malade reste à l'état de points de Vie auquel la maladie l'avait amené. Il recouvrira ses autres points de Vie par voie de guérison naturelle.

Réussite spéciale
Le médecin stoppe la maladie et améliore directement l'état du patient. Celui-ci recouvre 1D6 points de Vie.

Réussite critique
C'est une guérison miraculeuse. La maladie est stoppée et le malade recouvre en une journée tous ses points de Vie perdus.

Échec normal et spécial
La maladie continue son évolution.

Échec critique
L'état du patient s'aggrave grandement et les remèdes ont l'effet contraire à leur but. Le malade perd de nouveau 1D6 points de Vie. Le prochain jet de médecine se fait à une difficulté supplémentaire.

Chirurgie

C'est la science des blessures et leur réparation physique et biologique. Le chirurgien est capable de remettre en place des os brisés, ligaturer des veines, recoudre ou cautériser des plaies béantes. Il permet ainsi à la cicatrisation de se faire plus vite et au blessé de se remettre plus rapidement.

La difficulté de la Compétence est égale au seuil de Vie où se trouve le blessé au moment de l'opération. En général, la récupération n'est pas immédiate mais s'opère sur une semaine.

Réussite critique
Le chirurgien arrête toute hémorragie en cours. Le patient regagne 3D6 + 2 points de Vie.

Réussite spéciale
Le chirurgien arrête toute hémorragie en cours. Le patient regagne 2D6 + 2 points de Vie.

Réussite normale
Le chirurgien arrête toute hémorragie en cours. Le patient regagne 1D6 + 2 points de Vie.

Échec normal et spécial
L'opération n'améliore pas l'état de santé du blessé. L'hémorragie continue.

Échec critique
L'opération a été mal conduite, le blessé perd de nouveau 1D6 points de Vie. Le prochain jet de guérison naturelle se fera de base à Très difficile.

Les plantes médicinales

Les plantes médicinales peuvent être d'une grande utilité dans la guérison des Aventuriers. Leurs effets et leurs avantages sont variables et dépendent de chaque herbe. D'une manière générale, l'herbe peut agir soit sur la difficulté du jet de guérison, soit directement donner la possibilité de regagner des points de Vie perdus.
Quelques plantes très rares (et souvent difficiles à trouver) permettent les deux effets en même temps.
Les maladies les plus connues sont souvent associées à des plantes médicinales connues, répertoriées, que possède tout bon médecin. De plus, les pharmaciens sont capables de préparer des décoctions, des potions et des onguents permettant aussi une guérison plus rapide.

Chaque herbe de soin est décrite selon le format suivant :

Nom
Lieu : endroit où l'on trouve le plus souvent la plante
Rareté : difficulté de recherche de la plante
Mode de soin : la manière dont la plante soigne. Il y a deux principaux moyens. Premièrement, la plante peut favoriser la guérison naturelle et dans ce cas, diminuer et même faciliter la difficulté du jet de guérison. La plante peut directement octroyer un nombre de D6 de points de vie en plus.
Préparation : Il s'agit du type de préparation que doit subir la plante afin de produire son effet curatif. Ces moyens sont très variés et souvent difficiles à mettre en œuvre. Dès que l'opération est différente de la tisane et du séchage, elle demande un jet de réussite des compétences Herboristerie et Pharmacie.
Description : Ce sont diverses notes sur l'apparence de la plante, son habitat et ses effets précis. Certaines plantes agissent différemment selon

leurs préparations. C'est aussi dans cette rubrique que ces effets spécifiques sont notés.

Les potions et les onguents sont aussi décrits sous le même format.

Les soins magiques

Certains arts étranges, que cela soit des tours ou bien des sorts, permettent le regain de Vie. En général ce sont les looms vert, violet et invisible qui permettent le plus souvent ce type d'effet. Pour plus de détails vous pouvez vous reporter au chapitre « Le loom » qui se trouve dans ce livre.



Si vous souhaitez gérer la fatigue du personnage, il convient aussi de s'occuper de la récupération de celle-ci. Elle s'effectue quand le personnage se repose. C'est à dire qu'il dort ou bien qu'il reste inactif pendant une période d'au moins 6 heures. Après cette période, l'état de fatigue remonte automatiquement d'une difficulté. Ainsi, si un personnage se trouve à Très difficile, il lui faudra 2 périodes de repos d'au moins 6 heures pour revenir à un état de fatigue Normal. Ces périodes de repos peuvent être consécutives. En revanche, si l'aventurier ne connaît pas de repos, il continuera à effectuer toutes ses actions physiques à la difficulté donnée par la fatigue.

En conclusion de ce chapitre, il est peut-être nécessaire de rappeler qu'une blessure quelle que soit sa nature fait mal, handicape et dans un monde d'héroic-fantasy a toutes les chances de s'infecter. Bien que Guildes ne soit pas un jeu simulationniste, il importe que les Aventuriers prennent conscience des risques encourus quand ils partent tête baissée dans le premier combat ou bien lorsqu'ils prennent des risques inconsidérés au sommet d'une tour ou d'une falaise. La mort, cette étrange créature omnipotente du Continent rode toujours proche de chacun d'entre eux.





La société développée par les Guildes encourage l'esprit pionnier et l'initiative. Chaque jour, une nouvelle parcelle du Continent doit être découverte. Chaque jour, un nouveau secret ou une nouvelle merveille doit être révélé. Une fois arrivés sur les côtes de ce nouveau monde, les Aventuriers seront donc encouragés à se joindre à une caravane ou à monter leur propre expédition, en fonction de leurs moyens.

Les règles qui suivent sont destinées à vous aider à gérer équitablement et de la manière la plus fluide possible tous les aspects du voyage en groupe plus ou moins imposant. Que vous suiviez une route amplement cartographiée ou que vous progressiez dans une contrée où aucun natif des Rivages n'a posé le pied, ce système a été conçu pour vous aider à déterminer le déroulement d'un voyage, ses aléas et ses conséquences.

Avant de passer au voyage même, il convient de définir la structure et l'ampleur du groupe dont les Aventuriers font partie. D'une manière générale, on parlera de caravane.

Définition d'une Caravane

Si l'esprit pionnier met en avant le dépassement de chacun, il ne prend toute son ampleur qu'au sein d'un groupe. Si les Guildes sont aussi influentes aujourd'hui, c'est certainement parce qu'elles ont institutionnalisé l'exploration et sa rentabilité par la création des caravanes qui sillonnent le Continent. Qu'elle regroupe une poignée d'Aventuriers ou qu'elle constitue un véritable train de chariots s'étendant sur plusieurs kilomètres, la caravane est l'extension de la Guilde au sein de laquelle les Aventuriers font leurs premières armes.
Aussi tout comme la Guilde qu'elle représente, une caravane aussi importante soit-elle doit être décrite de manière synthétique et le plus précisément si possible.

Une caravane est définie par quatre Moyens :

• L'Effectif représente le nombre d'individus qui la composent.
• Le Mouvement rend compte de sa capacité de transport.
Ces deux moyens combinés permettent de déterminer la Mobilité de la Caravane.
• L'Organisation d'une caravane reflète son encadrement, son efficacité et les liens qui unissent ses membres, l'esprit de corps en quelque sorte.
• Le Moral, enfin, est déterminant en ce qu'il reflète la motivation et la volonté de l'ensemble de la troupe.

Une caravane est précisée par quatre Investissements.

• Le Commerce représente l'importance accordée par les initiateurs de la Caravane au négoce, et la compétence des marchands qui la composent. Une caravane peut ainsi accueillir des négociants, des ambassadeurs, des colporteurs, etc.
• L'Exploration représente la compétence des découvreurs au sein de la caravane, et leur possibilité d'initiative. Les caravanes accueillent ainsi des éclaireurs, des chasseurs, des cartographes, des pilotes, etc.
• La Guerre représente le potentiel des combattants qui composent la caravane.
• L'Intendance comprend la gestion, le soutien et l'entretien au sein de la caravane. Pour bien fonctionner, une caravane a besoin d'intendants, de porteurs, de conducteurs, de manœuvres, d'artisans, de cuisiniers, etc.
Les Investissements d'une caravane sont liés à son Organisation et à son Moral.

Une caravane a besoin d'une Cargaison, fonction de sa capacité de portage et de son effectif. La Cargaison peut être différenciée en trois parties : les Vivres, les Marchandises et le Trésor.

Enfin, une Caravane peut être définie plus précisément par son équipement et sa composition.

Si les Aventuriers n'ont pas le choix de la nature de la caravane qu'ils vont rejoindre, ou s'ils en rencontrent une au cours d'un voyage, vous pouvez avoir besoin de décrire et de mettre en scène rapidement un tel groupe. La procédure qui suit permet de décrire une caravane en allant du général au particulier.

Les moyens

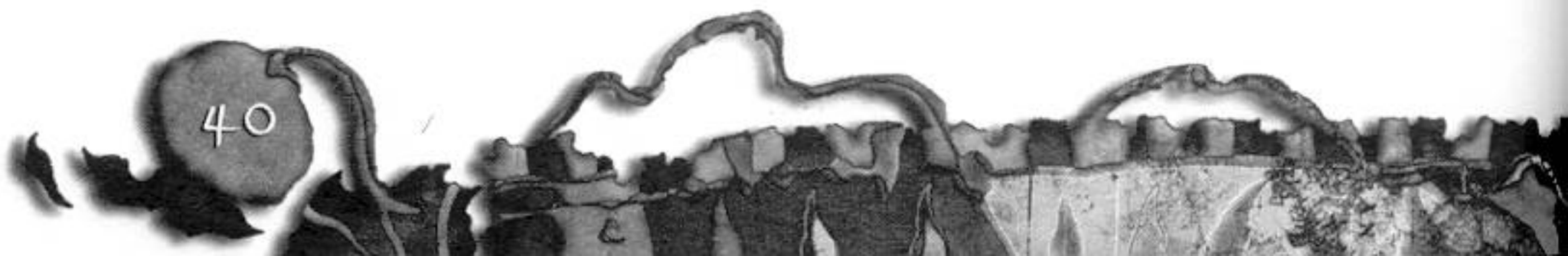
Si le meneur de jeu le souhaite, il peut déterminer aléatoirement une Caravane dont il a besoin en utilisant l'échelle allant de 1 à 6 en jetant le dé approprié.

Effectif		
1. Groupe	- de 10	mobilité +1
2. Mission	jusqu'à 20	mobilité +1
3. Expédition	jusqu'à 50	
4. Caravane	jusqu'à 100	
5. Convoi	jusqu'à 500	mobilité -1
6. Train	+ de 1000	mobilité -1

Mouvement		
Mvt	Locomotion	Portage
1	A pied	x1
2	Attelages lourds	x3
3	Attelages légers	x2
4	Montures	x1,5
5	Bateaux	x4
6	Aérostats	x3

La MOBILITÉ d'une caravane est déterminée par le moyen de transport majoritairement utilisé dont on prend le score de Mouvement. S'il existe un moyen plus lent dans la caravane, la Mobilité est réduite de 1. De même s'il existe un moyen plus rapide, elle sera augmentée de 1. Enfin, la Mobilité est éventuellement modifiée par l'Effectif avec un minimum de 1.

Exemples : Une mission est entièrement équipée de montures. Sa mobilité sera de 4 pour les montures modifié par l'effectif ce qui donne une mobilité de 5.
Une expédition est équipée de montures mais comporte des hommes à pied, sa mobilité est de 4 réduite à 3 du fait de la piétaille.
Un convoi est essentiellement composé d'attelages lourds mais soutenu un détachement de cavaliers. Sa mobilité est de 2 + 1 soit 3 mais modifiée par l'effectif qui ramène la mobilité à 2.



Organisation	
1	Horde
2	Bande
3	Troupe
4	Équipe
5	Compagnie
6	Fraternité

Moral	
1	Démoralisés
2	Résignés
3	Obéissants
4	Motivés
5	Déterminés
6	Fanatiques

Les conducteurs			
Investissement	Cadre	Professionnel	Expert
Guerre	Sergent	Enseignes	Officiers
Exploration	Éclaireurs	Explorateurs	Découvreurs
Commerce	Intermédiaires	Négociateurs	Pontes
Intendance	Charretiers	Intendants	Caravaniers

Efficacité	
Encadrement	Efficacité
Équipage encadré (1 cadre pour 10 hommes)	Efficacité 1
Équipage bien encadré (2 cadres pour 10 hommes)	Efficacité 2
Présence d'un professionnel	Efficacité 1
Présence de plusieurs professionnels	Efficacité 2
Présence d'un ou plusieurs experts	Efficacité 2

Les investissements

Une fois les Moyens de la caravane fixés, on peut déterminer les Investissements en répartissant un certain nombre de points, fonction de la somme de l'Effectif, de l'Organisation et du Moral entre les quatre Investissements de la Caravane.

Exemple : une caravane est composée de membres d'une Guilde qui n'ont, pour la plupart jamais travaillé ensemble. Étant disciplinés, ils fonctionnent comme une troupe. La destination de la caravane est prometteuse aussi ses membres sont-ils motivés. Le nombre de points d'Investissement de la Caravane est donc de 4 (Effectif) + 3 (Organisation) + 4 (Moral) soit 11 points répartis comme suit :

COMMERCE 3
EXPLORATION 4
GUERRE 2
INTENDANCE 2

La cargaison

La cargaison est obtenue en multipliant la capacité de portage déterminée lors du Mouvement par le nombre d'hommes qui compose la caravane. Le score obtenu est la cargaison maximum de la caravane. Par exemple, une caravane avec un potentiel de mouvement de 2 et composé de 100 hommes aura une Cargaison de 3 x 100 soit 300.

Selon leur nature, les cargaisons peuvent être réparties dans les trois catégories suivantes :

VIVRES
1 point = de quoi nourrir 100 hommes pendant une semaine
MARCHANDISES
1 point = autant de points de trésor que sa Valeur.
TRÉSOR
1 point =dix mille Guilders

La création d'une caravane

La mise en place d'une caravane, à l'initiative des Aventuriers, se fait à l'aide d'une valeur commode : les points de budget Ces points de budget couvrent à la fois le paiement initial, les frais fixes ainsi que la solde des membres de la caravane. Un point de Budget = dix mille Guilders, soit un point de trésor. .

Détermination des investissements

Le Recrutement
Les hommes qui composeront la caravane sont recrutés en fonction des quatre Investissements de la caravane selon les objectifs du voyage, soit : Exploration, Commerce, Guerre et Intendance.

Les membres sont répartis en deux catégories :
— l'équipage (formé d'équipiers) qui forme la main d'œuvre
— les conducteurs qui sont membres de la Guilde ou des mercenaires.

L'équipage : on parle de soldats pour la Guerre, de chasseurs pour l'exploration, d'employés pour le Commerce et de manœuvres pour l'intendance.
Coût : 10 équipiers = 1 point de budget

Les conducteurs : Ils sont définis en trois classes qui reflètent leur compétence.
Coût : 4 cadres = 2 professionnels = 1 expert = 1 point de budget

Cela fait, selon les hommes attribués à chaque Investissement, on peut déterminer l'efficacité de chaque Investissement, c'est-à-dire sa valeur chiffrée.

Équipement
Une fois, les membres de la Caravane recrutés, il faut déterminer quel équipement est fourni à chaque Investissement.

Par catégorie, on peut ainsi ajouter des dépenses ou faire des économies.

La somme de l'équipement et de l'efficacité donne l'Investissement dans une activité noté sur 6.

Exemple : Dyotave'll et ses 3 compagnons de route veulent mettre sur pied une expédition d'exploration. Pour l'exploration, ils recrutent 10 chasseurs, 4 éclaireurs et un découvreur. Pour la Guerre, ils engagent 10 soldats, 2 sergents et un enseigne. Pour le commerce, ils font appel à 2 négociants tandis que l'Intendance sera assurée par un professionnel

Selon la table de recrutement, la constitution de la caravane s'élève à 2 + 2 + 2 + 1 soit 7 points de budget.

Selon les secteurs d'activité, l'efficacité des membres de la caravane sera la suivante : Guerre 1+1, Exploration 2+2, Commerce 2, Intendance 1.

Dyotave'll et ses associés décident de consacrer de l'argent au bon équipement de leurs combattants et dépensent un point de budget supplémentaire ce qui nous donne finalement les Investissements suivants :

Guerre 3
Exploration 4
Commerce 2
Intendance 1

Détermination des moyens de la caravane

L'Effectif
Une fois la composition et l'équipement de la caravane choisis, la somme donne un effectif qui peut être traduit en un score qui peut être lu directement sur la table d'Effectif.

Exemple : L'équipage de la caravane de Dyotave'll est donc composé de 20 équipiers accompagnés de 11 conducteurs. L'Effectif de la caravane sera donc de 31 plus les aventuriers soit 35 ce qui correspond à une expédition avec un Effectif de 3.

Le moral
Le moral de départ d'une caravane est déterminé en grande partie par la qualité des investissements de la caravane et surtout la rémunération de ses membres. Ainsi le contrat passé entre les membres de la caravane compte beaucoup.

Le Contrat
Le contrat qui lie les membres d'une caravane à la guilde ou à ses initiateurs permet de déterminer le moral et leur motivation des troupes.

Contrat passé avec les conducteurs : déterminez quel est l'investissement le plus important en valeur de la caravane. Consultez la table suivante qui vous indiquera le contrat minimum passé avec les conducteurs.

Contrat avec les conducteurs		
1	Affiliation	
2	Partenariat	
3	Service	
4	Mission	+ 1 au Moral
5	Associé*	+ 1 au Moral

* Un associé peut investir dans la caravane, à partir du grade professionnel, en apportant un point de budget et 2 s'il est un expert.

Pour plus de détails sur le contenu des contrats, reportez-vous au Chapitre 8 de ce livre : «La Vie des Guildes».

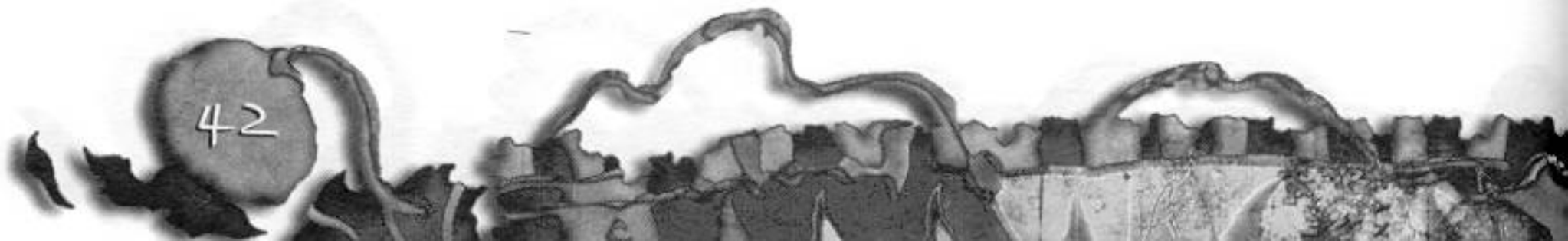
Contrat passé avec l'équipage : les membres de l'équipage se voient proposer une rémunération selon les termes de la pacotille ou ceux du partage. La Pacotille est une rémunération minime en usage dans toutes Guildes ; elle correspond à un pécule équivalent à 1 % de la valeur de la marchandise transportée. Le partage est quant à lui un contrat souvent plus avantageux alors que les bénéfices seront répartis équitablement entre les hommes et les Conducteurs en fonction d'un système de parts déterminé par l'expérience et le statut des membres de la Guilde.

Moral de départ	
Pacotille	2
Partage	3

Le Moral de Base peut être modifié par la motivation des Conducteurs. Lorsque les Aventuriers sont les seuls membres d'une caravane, il peut être difficile d'estimer le niveau d'Organisation et le Moral du groupe. Le meneur de jeu doit lui même procéder à cette évaluation en fonction des rapports entre les personnages et leur degré de préparation. Vous pouvez vous référer au scénario « Le Réveil » du livre 3 pour exemple d'une telle évaluation.

Exemple : Dyotave'll et ses compagnons ont réuni les conducteurs de leur

Équipement		
Équipement	Effet sur le Budget	Modificateur aux investissements
Mal équipé	-1 pt de budget	-1 dans l'Investissement concerné
Équipé	0	
Bien équipé	+ 1 pt de budget	+ 1 dans l'Investissement concerné



caravane. L'exploration est égale à 4 ce qui amène les conducteurs à réclamer un contrat de Mission. Le partage final des bénéfices des découvertes sera peut-être moins avantageux pour Dyotave'll mais la motivation des conducteurs augmentera le moral de l'équipage.

Ce dernier se voit quant à lui proposé un contrat de partage. Le Moral de la Caravane sera donc de 3+1 soit 4 ce qui donne une caravane motivée.

Le Mouvement et la Mobilité

Pour déterminer le Mouvement de votre caravane, prenez le moyen de transport le plus rapide. S'il existe un moyen plus lent, réduisez d'un point le mouvement. S'il existe un moyen plus rapide, augmentez le Mouvement d'un point.

Exemple : Dyotave'll achète des montures pour 20 hommes, 2 attelages légers pour 5 autres hommes tandis les autres iront à pied. Le moyen de transport le plus rapide est la monture ce qui donne 4 en Mouvement. Étant donné que d'autres moyens de transport plus lents sont aussi utilisés, le Mouvement effectif de cette caravane est de 3. La Mobilité de la Caravane sera égale au Mouvement soit 3 puisque l'Effectif n'entre pas en jeu.

La Cargaison

La Cargaison d'une caravane est déterminée par le portage du moyen de transport majoritaire multiplié par le nombre de personnes qui la composent.

Exemples : Une caravane composée de 100 membres est équipée de 5 attelages lourds pouvant prendre en charge la moitié de son effectif. L'attelage lourd est donc le moyen de transport majoritaire de cette caravane. Sa Cargaison sera donc de 100 x3 soit 300.

Dyotave'll achète 2 montures pour ses hommes et 2 attelages légers. Les montures sont le moyen de transport majoritaire de la caravane ce qui donne une

Moyens de transport 1

Type	Budget	Portage	Enc
10 hommes	0	x1	1
Montures pour 10 hommes	1 point de budget	x1,5	2
2 Attelages léger pour 5 hommes	1 point de budget	x2	3
Attelage lourd pour 10 hommes	2 points de budget	x3	4
Cheptel de 10 Animaux de bât	1 point de budget	+ 10 en cargaison et 1 point d'Enc.	

Moyens de transport 2

Type	Capacité	Budget	Enc. max.	Portage
Caraque	10 hommes	3 points de budget	3	x3
Caravelle	20 hommes dont équipage 10	6 points de budget	5	x4
Frégate	50 hommes dont équipage 20	15 points de budget	6	x4
Nef	100 hommes dont équipage 50	25 points de budget + 5 par tranche de 20 hommes supp.	8	x5
Aérostat	20 hommes	10 points de budget	3	x3
Aérostat	50 hommes dont équipage 20	30 points de budget	4	x3

Cargaison de 31 x1,5 pour le portage ce qui donne 46,5 arrondis à 47.

Attention, un moyen de transport embarqué sur un bateau ou sur un aérostat réduit la capacité de portage de ceux-ci d'autant de points d'encombrement des transports embarqués.

Exemple : Un bateau avec une capacité de 6 peut embarquer un attelage lourd et 30 hommes en plus de l'équipage. De même si Dyotave'll voulait embarquer sa caravane sur un bateau pour traverser un détroit, son encombrement serait de 3 pour l'effectif + 4 pour les montures + 3 pour les attelages soit 10. Il faudrait donc louer deux bateaux

La cargaison de départ : un point de cargaison peut être classé selon 3 types : Vivres, Marchandises et Trésor. Si la caravane est sur le départ, elle peut déjà avoir une Cargaison notamment en Vivres.

6 points de vivres coûtent 1 pt de budget

Pour connaître le coût d'un point de cargaison de Marchandises, reportez-vous au Chapitre 5 « Le Négoce » de ce livre.

1 point de trésor coûte 10 points de budget.

Exemple : Dyotave'll et ses compagnons s'apprêtent à prendre la Route. Il achète 6 points de vivres soit de quoi nourrir 30 hommes pendant 2 semaines. Le point de cargaison restant est utilisé pour une marchandise de valeur 2. Cette cargaison de départ lui coûte 3 points de budget supplémentaire. Pour l'instant le Trésor n'est pas assez important pour compter en tant que cargaison.

AIDE DE JEU :
LA CARAVANE DES MARCHES DE CRISTAL

Une véritable tribu nomade au service de la Guilde de Rubisque.

Effectif : la guilde de Rubisque est connue parmi le Sénat des

Constellations pour l'organisation de ses caravanes richement dotées et encadrées avec soin. Formées en convoi, ces véritables comptoirs ambulants ont été conçues en s'inspirant des usages Kheyza ce qui les rend particulièrement autonomes. Ainsi plutôt que d'entretenir des comptoirs fixes, la guilde préfère sillonner ses routes à l'aide de ces caravanes presque permanentes. Plus qu'un convoi marchand, ce genre de caravanes est avant tout une véritable communauté et certains membres y font leur vie accompagnés de leur famille.

Composition : les convois de la Guilde de Rubisque répondent tous à une structure de base qui peut être modulée en fonction des besoins.

Prenons en exemple le convoi des Marches de Cristal dirigé par un marchand Kheyza, Romero Nuit d'Ambre.

Guerre
• Une centaine de soldats encadrés par 10 sergents et commandés par deux enseignes.
Ce convoi a pour but d'arpenter une route aux mains de plusieurs guildes concurrentes. Mais cette manière de procéder a tendance à agacer ces rivaux aussi la caravane de Nuit d'Ambre doit elle penser à sa défense en plus de ses autres activités.

Exploration
• 20 chasseurs encadrés par 2 éclaireurs accompagnés de 3 explorateurs.
Ce convoi n'a pas pour but de découvrir de nouvelles routes mais au cas où une telle opportunité se présenterait, plusieurs explorateurs sont prêts à prendre la direction de petites missions.

Commerce
• 200 employés encadrés par 20 intermédiaires servant 3 négociateurs professionnels dirigés par Nuit d'Ambre lui-même, qui a le statut de ponte.
Le commerce est le fer de lance de la caravane et lorsqu'elle rejoint un comptoir ou une communauté autochtone, c'est un véritable ballet qui se met en place…

Intendance
• 100 charretiers et 10 intendants chapeautés par 1 caravanier.
Un tel convoi demande toute une structure de soutien logistique de manière à maintenir la cohésion et l'efficacité de l'ensemble de la caravane. Un grand soin a été apporté à cette activité de la troupe menée par Nuit d'Ambre et l'intendance est bien équipée pour faire face à tous les problèmes quotidiens.

Moyens de transport
• 20 montures rapides sont à disposition des membres de la caravane. En temps normal, au moins la moitié en est utilisée pour porter vivres et marchandises.
• 50 attelages légers qui accueillent équipage et cargaison
• 10 Bronx, de lourds animaux lents mais extraordinairement forts et endurants pouvant porter une charge non négligeable.
• Tout un cheptel d'une cinquantaine de poneys utilisés pour porter une partie de la cargaison.

Le transport majoritaire est l'attelage léger ce qui donne un portage de x2. Le total des membres de la caravane est de 371. La cargaison est donc de 742 !

Investissements

Guerre	1 + 2 = 3
Exploration	1 + 2 = 3
Commerce	1 + 2 + 2 = 5
Intendance	1 + 1 = 2 modifié à 3 car Bien équipés

Moyens

Effectif 5, Mouvement 2, Mobilité 1, Organisation 5, Moral 3+1 = 4

Nuit d'Ambre est un Kheyza attentif à la vie des hommes et femmes sous sa responsabilité. En bon représentant de son peuple, il se sent à l'aise au sein d'une telle communauté et de nombreux membres de son clan sont venus des Rivages pour le rejoindre. De ce fait, les liens sont assez forts à l'intérieur de la caravane et chaque Compagnon est chargé de veiller à ce que les relations entre l'équipage et la tête du convoi soient les meilleurs possibles.
Malheureusement, Romero, qui se fait appeler Guide, n'a pas toujours le choix de la composition de sa caravane et des individus assignés par la Guilde de Rubisque peuvent parfois avoir du mal à intégrer son fonctionnement. Ainsi tout compagnon fraîchement recruté est considéré un peu avec méfiance mais toujours sollicité par l'entourage du Guide dans l'objectif de mieux connaître sa personnalité. Après une période plus ou moins longue, le nouveau compagnon est invité à une des nombreuses fêtes qui ponctuent le voyage de manière à l'intégrer dans la grande Famille. Par contre, si le nouvel arrivé ne s'adapte pas, il risque d'être exclu et d'avoir à faire à un véritable clan très soudé !



Une fois le voyage commencé, la vie de la caravane est rythmée en Périodes d'un jour ou d'une semaine selon l'intensité souhaitée par le meneur de jeu ou selon que la caravane évolue dans un territoire inconnu.

Pour chaque période, on procédera aux étapes suivantes :

L'environnement

Détermination du terrain traversé

Le terrain traversé par la caravane détermine les conditions et circonstances de voyage pour la période à venir.

Niveau d'hostilité	
Plaine/Airs	Facile
Collines/Mer	Normal
Forêts	Difficile
Marais/désert	Très difficile
Jungle/montagne	Extrême

Si la caravane suit une piste au travers du terrain déterminé, la difficulté du terrain baisse d'un seuil. Si c'est une voie pavée, la difficulté baisse de 2.

Exemple : Une caravane suit une piste en forêt, la progression sera donc Normale.

Détermination de la météorologie

Le temps est très instable en fonction des saisons sur le continent, et il influence en bonne partie le déroulement de la période de voyage en cours.

Haute Mer
La météorologie pour un voyage par voie aérienne est fonction du terrain survolé.

Détermination de la météorologie				
	PRINTEMPS	ÉTÉ	AUTOMNE	HIVER
Plaine/Collines/Forêts/Marais/Côtes	1 H 2 D 3/6 F	1 D 2/6 F	1 H 2 D 3/6 F	1H 2/3 D 5/6 F
Jungle/Montagne/Haute mer	1H 2/3 D 5-6 F	1 H 2 D 3/6 F	1H 2/3 D 5/6 F	1/2H 3/4 D 5/6 F

F = favorable, D = Défavorable : + 1 seuil d'Hostilité, H = Hostile : + 2 seuils d'Hostilité

L'évolution du temps

La météorologie est tirée pour une période. Le climat ayant tout de même une relative constance, il y a seulement une certaine probabilité en fonction de la saison que le climat évolue.

Printemps/Automne
À chaque nouvelle période
1-3 Pas de changement
4-6 Nouveau tirage

Été
Une chance sur 6 que le temps change s'il est favorable. Si changement, devient défavorable pour une période puis retirage.

Hiver.
Une chance sur 6 que le temps change s'il est défavorable. Si changement : devient hostile sur 1-3 ou favorable sur 4-6 pour une période.

Exemples : une caravane traverse une forêt dans une contrée marquée par l'automne. Le meneur de jeu détermine la météorologie pour la période en cours et obtient 4 soit un temps favorable. Le lendemain, un jet de dé de 4 indique un changement de temps. Cette fois, le meneur de jeu obtient un 2 qui indique un temps défavorable.
Un navire avec à son bord un dignitaire de guilde tente de rejoindre un havre le plus vite possible en hiver. La première semaine la météorologie indique un temps défavorable. La semaine suivante, le dé n'indique pas de changement. La troisième semaine, le meneur de jeu obtient un 6 qui indique un changement de temps en l'occurrence Hostile alors que le jet de météorologie donne 2.

Les Aléas

Tout peut arriver lors d'un voyage ; on peut rencontrer des autochtones, faire des découvertes, rencontrer un obstacle ou subir des attaques. Ces occurrences plus ou moins aléatoires sont appelées les aléas.
Pour chaque période, il y a une probabilité d'aléas fonction du terrain traversé et de la connaissance qu'a la caravane de la région traversée.

Pour chaque période, la caravane fait un test :

Organisation + Exploration
+ modificateur de connaissance
contre l'hostilité du terrain

Le modificateur de connaissance du terrain est égal à l'implantation de la Guilde sur la route empruntée.

Connaissance du terrain	
Désertique	0
Explorée	+ 1
Établie	+ 2
Jalonnée	+ 3
Arpentée	+ 4
Quadrillée	+ 5

Selon le résultat, on déterminera la nature de l'aléa.

Aléas	
Échec critique	Attaque
Échec spécial	**Obstacle**
Échec normal	Perdus
Réussite normale	**Pas de problèmes**
Réussite spéciale et critique	Opportunité de rencontre

Les Aventuriers
Si un Aventurier s'estime assez compétent, il peut participer aux tâches de reconnaissance et d'exploration. Deux possibilités s'offrent à lui :

• Il peut agir de son côté.
Le joueur explique l'objectif de l'Aventurier et le meneur de jeu traduit cette volonté par un test Caractéristique + Compétence + 2D6
Exemples : Retrouver la piste perdue la veille : Observateur + Orientation
Ouvrir la route et prévenir d'éventuels dangers : Observateur + Survie
Retrouver le vieux fou rencontré la veille : Observateur + Chercher

Une fois le test déterminé, le joueur lance les dés et on interprète les conséquences à l'aide de la table de résolution comme on l'aurait pour la caravane.

• Il peut se joindre aux pisteurs
Dans ca cas, le meneur de jeu effectue un test pour l'ensemble de la caravane puis demande au joueur de faire un test Observateur + Survie. Selon le résultat de l'Aventurier, celui de l'ensemble de la caravane peut-être modifié.

Échec critique : 1 niveau de qualité en moins
Échec spécial/Échec normal/ Réussite normale : Pas de modification
Réussite spéciale : 1 niveau de qualité supplémentaire
Réussite critique : 2 niveaux de qualité supplémentaire

Exemple : un Aventurier obtient une réussite spéciale à son test Observateur + survie. Celui de la caravane est un échec normal. Grâce à l'Aventurier qui a trouvé une voie plus praticable, la caravane progresse plus facilement et obtient donc une réussite normale.

Attaque

Une attaque est exprimée par une virulence graduée de 1 à 6.
1 - Bêtes sauvages/Nuisance
2 - Bêtes sauvages/Harcèlement
3 - Bêtes sauvages/Attaque
4 - Humanoïdes/Harcèlement
5 - Humanoïdes/Embuscade
6 - Humanoïdes/Attaque

La caravane peut faire face à l'attaque en faisant un test :

Organisation + Guerre - Virulence
+ 2D6 avec pour difficulté
le terrain traversé

Échec critique : Virulence = points de Moyens perdus
Échec spécial : Virulence/2 = points de Moyens perdus
Échec normal : 1 point de Moyen perdu
Réussite normale : Virulence -1
Réussite spéciale : Virulence -2
Réussite critique : Virulence -3

A l'issue d'une attaque, il peut donc se présenter deux situations :

• Soit la caravane a repoussé l'attaque auquel cas, la virulence de celle-ci diminue. Si elle reste supérieure à 2, la caravane aura à faire face à une nouvelle attaque avec la virulence modifiée. Si la Virulence de l'attaque tombe à 2, le danger est écarté.
• Soit la caravane a subi des dommages qui sont répartis entre les Moyens ou la Cargaison. Les Aventuriers répartissent eux-mêmes les dommages avec l'accord du meneur de jeu.

Quelque soit la situation, la Virulence des attaquants baisse toujours de 1.

Les Aventuriers
Il est bien connu que les Aventuriers sont des individus impétueux qui n'hésitent pas à se jeter au milieu de la mêlée parfois au mépris de leur vie voire de celle des autres...Lorsque que la caravane subit une attaque, les Aventuriers ont donc la possibilité de participer directement au combat. Vous avez deux possibilités :

• Les Aventuriers se joignent à la troupe et vous résolvez l'ensemble du combat pour tout le groupe des Aventuriers en testant Art guerrier le plus important du groupe + compétence la plus faible + nombre de combattants contre la difficulté du terrain. Selon le résultat du groupe, celui de la caravane peut être influencé comme suit.
Échec critique : -1 niveau de qualité
Échec spécial/Échec normal/Réussite normale : Pas de modification
Réussite spéciale : + 1 niveau de qualité
Réussite critique : + 2 niveaux de qualité

Exemple : La caravane des Aventuriers tombe dans une embuscade organisée par un peuple autochtone agressif. Les aventuriers intègrent la défense de la caravane en essayant de faire de leur mieux. Le plus doué en Art guerrier donne 4 + 2 pour le moins bon combattant + 3 pour le nombre d'Aventuriers participant au combat ce qui donne un total de 9 pour un test difficile du fait du terrain.

• Vous pouvez mettre en scène l'attaque en faisant des attaquants des personnages non-joueurs. Dans ce cas, suivez les règle de combat habituelles. Selon l'intensité de la scène et le résultat des Aventuriers, le meneur de jeu peut estimer les pertes infligées en termes de virulence. Peut-être les

Aventuriers auront-ils ainsi l'occasion de mettre en déroute à eux seuls les attaquants !...

Obstacle

Un obstacle est exprimé par un effort gradué de 1 à 6

La caravane peut contourner l'obstacle en faisant un test :

Mobilité + Exploration - Effort + 2D6 avec pour difficulté le terrain traversé modifié lui-même par la météorologie.

Exemple : Alors qu'elle traverse un massif montagneux, une expédition rencontre des éboulements qui rendent difficile sa progression. L'expédition a une mobilité de 3 et un investissement en Exploration de 4 tandis que l'effort demandé est de 2. Le test pour contourner cet obstacle est donc de 3 + 4-2 soit 5. Une fois les dés jetés, la table de résolution indique un échec normal. L'expédition accumule donc un retard de 2-1 soit 1 ce qui influencera la distance parcourue pour la période et la fatigue de ses membres.

La perte des Moyens...

Au fur et à mesure des jours et des semaines, une caravane est amenée à subir des attaques ou simplement des dommages dues aux rigueurs du voyage. Dans certains cas, elle peut perdre des points de moyens.

MOUVEMENT
La caravane a perdu l'usage de moyens de transport. Des bêtes, des montures ou des attelages ont été mis hors service voire détruits.
EFFECTIF
Lorsqu'une caravane perd des points d'effectif, on considère que ce ne sont pas des pertes définitives mais une mise hors de combat comprenant blessés légers et blessés graves.
ORGANISATION
Lors des aléas du voyage, la cohérence et la motivation de la caravane peuvent être atteintes avec pour effet de considérablement diminuer son efficacité.
MORAL
Le moral est certainement le plus fluctuant des moyens d'une caravane. Si en plus de la fatigue prévisible, des attaques ou des impondérables amènent la caravane à perdre son Moral, la révolte peut gronder et les conséquences peuvent être dramatiques.

Bien sûr, la perte d'un point de Moyen définitif, c'est à dire lorsqu'il n'a pas pu être restauré par un des moyens décrits ci-dessous (voir « La halte »), entraîne la baisse d'un point dans les investissements en fonction de la table suivante :

1-2	Guerre
3-4	Exploration
5	Commerce
6	Intendance

Perdu

La caravane a quitté la piste suivie jusqu'alors. Les bonus de connaissance du terrain sont annulés pour la prochaine période à moins de réussir un test Organisation + Exploration contre la difficulté du terrain traversé modifiée par la météorologie.

En cas d'échec, la caravane pourra essayer de retrouver son chemin initial en réussissant son test d'aléa lors de la prochaine période mais sans son bonus de connaissance.

Chaque distance parcourue pendant une période lors qu'on est perdu est à rajouter à un éventuel objectif.

Exemple : une caravane tente de rallier un comptoir situé dans un col au sein d'une chaîne montagneuse. La caravane a quitté sa route et s'est perdue. D'après les estimations des conducteurs, on devrait déjà avoir atteint le col. La distance parcourue durant la journée était de 15 km. Le comptoir doit donc se trouver à cette distance.

Les obstacles

	Plaine/Collines	Forêt	Désert	Jungle	Montagne
1	Tourbières	Végétation épaisse	Rocaille	Végétation épaisse	Corniche
2	Rivière	Végétation inextricable	Vent de sable	Végétation inextricable	Éboulements
3	Rivière en crue	Combes	Dunes	Sables mouvants	Crête
5	Fleuve	Chaos rocheux	Désolation	Chaos rocheux	Falaise
6	Fleuve en crue	Marais	Tempête de sable	Marais	Ravin

Contournement d'obstacles

Échec critique	Stoppé et -1 point de cargaison ou de Moyens
Échec spécial	Retard = effort et -1 point de cargaison
Échec normal	Retard = effort -1
Réussite normale	Retard = effort -2
Réussite spéciale	Retard = effort -3
Réussite critique	Aucun retard

Si une caravane est perdue et que sa tentative d'orientation échoue lors de la phase d'aléa de la période suivante, elle peut décider de ne pas progresser plus à moins de faire un échec spécial auquel cas, ses membres pensent être sur la bonne voie.
Exemple : Revenons à notre caravane perdue dans les montagnes. Le lendemain, la phase d'aléa indique un nouvel échec qui signifie que les Conducteurs ne retrouvent pas la piste. Plutôt que se perdre plus, ils font halte rapidement et en profitent pour chasser. La nuit passée, il est décidé que seuls les chasseurs accompagnés d'éclaireurs partiront pour essayer de retrouver la route vers le comptoir. Moins nombreux, plus mobiles et déchargés de l'inertie de la caravane entière, les chasseurs encadrés se constituent en mission et se donnent quatre jours pour réussir. Après quoi, la caravane devra se remettre en route.

Les Aventuriers
Il est peut-être désolant pour de véritables coureurs des bois et autres baroudeurs de voir l'ensemble de la caravane s'égarer au moindre arbre obstruant l'horizon. Les Aventuriers ont donc la possibilité de participer à la recherche de la bonne voie. Chaque Aventurier peut effectuer un test observateur + orientation contre la difficulté du terrain. En cas de réussite, il indique la bonne voie à la caravane.

Opportunité de rencontre

Généralement, une caravane est créée dans un but bien précis qui correspond à son investissement principal. Ainsi, il est possible de faire des rencontres intéressantes au fil des jours. La nature de ces opportunités de rencontres dépend de l'investissement principal.

Si la caravane a pour objectif la Guerre, une rencontre est une occasion de combattre dans le cadre de sa mission.

Exemples : Une expédition punitive retrouve la trace d'un groupe de maraudeurs qui vient d'attaquer un comptoir. Les éclaireurs d'une unité viennent de détecter l'armée adverse.

Si la caravane a pour objectif l'exploration, la caravane peut recueillir des renseignements sur l'objet de sa quête ou bien découvrir des indices qui orientent plus précisément son itinéraire.

Exemples : La caravane rencontre un groupe d'autochtones qui leur indique que la Cascade du Vertige est à trois jours de marche vers l'est. Les éclaireurs ont découvert un campement abandonné qui pourrait très bien avoir été dressé par l'expédition disparue recherchée par la caravane.

Si la caravane a pour objectif le Commerce, la rencontre est une opportunité de faire du négoce.

Exemples : La caravane fait halte dans une communauté autochtone visiblement très intéressée par un des articles transportés par la caravane. La caravane rencontre celle d'une autre guilde prête à commercer.

Les Aventuriers
Selon les compétences de chacun, les Aventuriers peuvent prendre en charge la rencontre dans le but d'obtenir des renseignements, de commercer, etc. Si le meneur de jeu le souhaite, il peut mettre en scène précisément la rencontre.

Le déplacement

Une fois le déroulement du voyage déterminé pour la période en cours, on peut estimer la distance parcourue par la caravane. Le déplacement est affecté par l'hostilité du terrain traversé et les différents événements qui ont rythmé la période passée.

Distance parcourue	
Échec critique	Distance parcourue insignifiante avec Fatigue
Échec spécial	Distance parcourue réduite de moitié avec Fatigue
Échec normal	Distance parcourue équivalente à Mobilité -1 avec Fatigue
Réussite normale	Distance parcourue normale
Réussite spéciale	Distance parcourue équivalente à Mobilité + 1
Réussite critique	Distance parcourue multipliée par 2

Pour estimer la distance parcourue par la caravane, faites un test :

Mobilité + Exploration - retard
+ 2D6 contre la difficulté du terrain modifiée par la météorologie.

Le retard est déterminé lors de l'étape des Aléas par les obstacles rencontrés et les attaques subies pendant la période.

Mobilité	
1	20 km
2	30 km
3	40 km
4	60 km
5	80 km
6	100 km

Selon le résultat du test, on obtiendra un modificateur à la distance parcourue fonction de la Mobilité.

Exemple : Une caravane progresse dans une forêt. Elle a subi un retard de 2 pendant la journée. La distance parcourue est estimée par un test de Mobilité + Organisation -2 + 2D6 contre un seuil Difficile (forêt). Le test indique un Échec normal ce qui entraîne un seuil de Fatigue pour une distance parcourue de 3-1 (Mobilité -1) soit 30 km.

Les Aventuriers

A priori, les Aventuriers ne peuvent influencer significativement la progression de la caravane. Par contre, si tel leur désir ou leur nécessité, ils peuvent se désolidariser de la caravane, auquel cas on utilise pour eux la table de déplacement.

Pour un Aventurier décidément solitaire, on teste Résistant + Survie s'il marche et Résistant + Chevaucher s'il est monté.
Pour un groupe à pieds, on utilise la plus faible résistance et la meilleure survie pour détermine la distance parcourue.
Pour un groupe monté, on utilise les plus faibles scores en Résistance et Chevaucher.



Après un long voyage parfois semé d'embûches éprouvantes, la halte est bienvenue. C'est le moment de prendre le temps de se reposer, de faire le point, de manger un plat chaud, tous ces instants indispensables au moral et à l'organisation de la caravane.

L'épuisement est traduit par un test de :

Moral + Intendance + 2D6
contre une difficulté fonction de la fatigue accumulée pendant la période.

Chaque test associé à une étape échoué augmente la difficulté du test d'épuisement d'un seuil au dessus de normal.
Si une caravane a subi plus d'une attaque pendant la période, on augmente la difficulté d'un seuil supplémentaire.

Exemples : Phase d'aléa : échec. Seuil difficile. Phase de déplacement : échec. Seuil très difficile. Phase d'aléa : échec avec plusieurs attaques : Seuil très difficile.

L'épuisement de la caravane est établi selon le résultat du test :
Échec critique : 3 seuils de difficulté supplémentaires aux prochaines actions, -2 au Moral.
Échec spécial : 2 seuils de difficulté supplémentaires aux prochaines actions, -1 au Moral.
Échec normal : 1 seuil de difficulté supplémentaire aux prochaines actions.
Réussite normale et spéciale : pas de modification.
Réussite critique : Épuisement accumulé réduit d'un seuil.
L'épuisement de la caravane impose des seuils de difficulté supplémentaires à toutes les actions futures de la caravane conservés lors des périodes suivantes.

Seul le repos ou des cuisiniers talentueux peuvent réduire l'épuisement.
Par nuit de repos non troublé : -1 seuil
Par journée de repos : -2 seuils.
De jour en jour, la fatigue peut s'accumuler et mettre en danger l'ensemble de groupe. Gérer une telles structure est tout un apprentissage…À la dure.

Les Aventuriers

Chacun réagit différemment aux rigueurs du Voyage et ce qui affecte l'ensemble n'a pas la même sur tout individu. Pour déterminer la résistance à la fatigue du personnage, reportez vous aux règles les concernant.

Le moral à zéro

Si le moral de la caravane tombe à zéro, sa cohésion et les rapports entre

Le moral à zéro

1	Désertion
2-3	Rébellion, possibilité de bagarre
4-6	Grève

ses membres sont menacés et peuvent tourner au drame.
Désertion : pendant la nuit, 1D6 hommes de l'équipage désertent.
Rébellion : un fier à bras accompagné d'1D6 hommes cherchent la bagarre
Grève : L'équipage se réunit et vote la grève. Ils refuseront de bouger tant que la situation ne sera pas changée (Repos, destitution d'un responsable, nourriture, etc.)

Quelque soit la situation, chaque période de démoralisation fait baisser l'Organisation d'un point.

Les Aventuriers
Lorsque la révolte gronde, tout peut arriver. Quelle va être la réaction des Aventuriers ? Vont-ils rejoindre la fronde ou bien tenter de calmer le jeu ?
Profitez de ces moments de tension pour jouer votre rôle. Quant aux règles, utilisez les combinaisons habituelles Caractéristique + Compétence pour déterminer l'efficacité de vos actions.

Exemples :
Force + Commandement pour intimider les récalcitrants, Ruse + Discours pour rouler dans la farine ces pauvres hères, Force + Discours pour appeler à la révolte, etc.

Les activités

Si le test Moral/Intendance du début de la Halte est un succès, la Caravane peut se livrer à différentes activités.

Si la caravane a besoin de vivres et qu'elle se trouve en terrain sauvage, on pourra :

• Chasser : Organisation + Exploration + 2D6 contre difficulté modifiée par la météorologie. Chaque niveau de réussite rapport un point de vivres.
Par contre, en terrain civilisé, on parlera plutôt de :
• Ravitaillement : Effectif + Commerce + 2D6 contre difficulté normale. Chaque niveau de réussite rapporte un point de Vivres.

De même si la caravane se trouve dans un lieu approprié, on pourra faire du négoce en accord avec les règles du chapitre « le Négoce ».

Si la caravane a subi des dégâts, on pourra essayer de réparer ou reconstituer ce qui peut l'être dans la mesure du possible.

• Lorsqu'on perd des points de mouvement, il est toujours possible de procéder à un test Intendance + Organisation dans l'espoir de réparer les dégâts et à condition de prendre une journée de repos. Pour regagner un point de mouvement et un seul - quelque soit le nombre de points perdus -, il faut au moins obtenir une réussite spéciale.

Les Aventuriers, s'ils sont compétents, peuvent participer à la réparation et aux soins dans l'espoir de restaurer les moyens de mouvement de la caravane.
Les compétences Dressage et Bricolage peuvent alors être utilisées et toute réussite spéciale ou critique modifiera le résultat du test de la caravane dans son entier respectivement de 1 ou deux colonnes.

• Si la caravane prend le temps d'une semaine de repos, on peut procéder à un test Intendance + Organisation contre une difficulté fonction du terrain traversé ou Normal si la caravane fait une halte dans un lieu civilisé. En cas de réussite, le point d'effectif est restauré.

Si la caravane ne s'arrête que pendant un seul jour, un test de soins peut aussi être tenté mais avec une difficulté supplémentaire.
Pour chaque point d'effectif perdu, on procédera à un test.

Si les Aventuriers sont compétents en soins, ils peuvent participer au rétablissement de l'effectif de la caravane. Toute réussite spéciale ou critique modifiera le résultat du test de la caravane dans son entier respectivement de 1 ou deux colonnes.

• Un point d'organisation peut être restauré par jour de repos en réussissant un test d'Intendance + Moral. Rien ne vaut une bonne harangue et un soutien efficace à ceux qui commencent à douter et à traîner des pieds.

Si les Aventuriers sont compétents en Discours ou Commandement, ils peuvent participer à la reprise en main de la caravane. Toute réussite spéciale ou critique modifiera le résultat du test de la caravane dans son entier respectivement de 1 ou deux colonnes.

• Pour regagner un point de Moral perdu, on doit effectuer un test Intendance + Organisation au cours d'une reprise en main lors d'une journée de repos.

Si les Aventuriers sont compétents en Discours ou Commandement ou toute autre compétence pouvant relever le moral de la troupe (cuisine, musique, etc.), ils peuvent participer au ralliement de la caravane. Toute réussite spéciale ou critique modifiera le résultat du test de la caravane dans son entier respectivement de 1 ou deux colonnes.

Les haltes sont un moment privilégié où chaque membre de la caravane peut se consacrer à lui-même ou à ses amis. Préparer un bon petit plat avec cet étrange singe abattu pendant la

journée peut redonner du cœur à l'ouvrage, de même qu'une ballade légendaire peut faire oublier un instant les rigueurs du voyage, ou tant d'autres activités possibles. Si la caravane fait escale dans une région civilisée, on peut aller dans les tavernes se chauffer le gosier ou chercher noise… Les règles ne sont qu'un cadre, n'hésitez pas à le dépasser. Comme lors des étapes précédentes, voyez simplement si une activité engage le personnage seul ou le groupe ou les Aventuriers au sein de la caravane. Cela fait, fixez une combinaison pour un test et interprétez le résultat.

Exemples : Participer à la réparation d'un attelage avec Agile + Bricolage ou Artisanat approprié, essayer de fourguer la verroterie troquée par des autochtones à une Guilde concurrente avec Ruse + Négoce, discuter avec les manœuvres pour sonder leur état d'esprit Observateur + Empathie.



Le Négoce

La découverte du Continent a redonné un sens à la vie des natifs des Rivages. Habitant dans un monde exploré, cartographié et familier, la Révélation du Continent a permis d'assouvir leur soif de découverte. De même, alors que les Rivages étaient enfermés dans la routine et la stagnation, toutes les découvertes venues de l'autre côté de l'Océan permirent de faire littéralement exploser leur économie. Aussi, le négoce est-il l'un des aspects fondateurs des Guildes érigé pratiquement au statut d'art par les plus impliqués.

Pratiqué quotidiennement, le négoce n'est pas qu'un moyen d'acquérir un bien mais aussi un rapport à autrui. Ainsi tant sur les Rivages que sur les Routes du Continent, la valeur monétaire n'est pas forcément ce qui compte le plus. Ainsi on ne dira pas qu'un objet a compté vingt guilders mais on racontera plutôt la manière dont s'est déroulé le marchandage. De même, il est très rare qu'un prix soit affiché puisqu'il est l'objet de la négociation…

Les règles proposées ici reflètent cette conception et devraient vous aider à mettre en scène d'âpres marchandages où le style et l'élégance ont aussi leur place.



L'objet du négoce

Le plus souvent, le négoce a lieu dans le cadre d'une relation commerciale, c'est à dire lorsque quelqu'un veut vendre ou acquérir un objet, un bien ou une marchandise. Il met en relation deux partis, le vendeur et l'acheteur.

Le déroulement du négoce

Le négoce commence lorsqu'un acheteur manifeste son intention d'acquérir quelque chose proposé par le vendeur.

L'estimation

Lorsque le contact s'établit, le négoce commence par une estimation entre les deux partis, dont l'issue doit déterminer le prix demandé par le vendeur. Ce prix diffère bien souvent de la valeur réelle de l'objet, qu'il soit inférieur ou supérieur. Cela fait partie du jeu…

En termes de jeu, l'estimation du prix demandé pour un bien est déterminé par une opposition entre le vendeur et l'acheteur. Ainsi, comme dans le cadre d'un combat, chaque parti fait un jet d'action en opposition sachant que l'acheteur est toujours actif soit « attaquant » et que le vendeur est passif, c'est à dire « défenseur ».

L'acheteur fait un test Savant + Prix + 2D6 dans le but d'estimer la valeur du bien qu'il veut acquérir par rapport à sa connaissance du marché.

Le vendeur quant à lui effectue un test Observateur + Prix + 2D6 dans le but de jauger son client. Selon la manière dont il perçoit l'acheteur, il pourra estimer que celui-là ne s'en laissera pas conter si facilement, ou, au contraire, qu'il paraît assez riche pour lui demander le prix fort. En somme, le prix estimé par le vendeur est à la tête du client…
Une fois les tests effectués, le prix demandé par le vendeur sera fonction du croisement de ces deux regards.

Selon le résultat de l'opposition entre l'acheteur et le vendeur, le prix demandé sera déterminé ainsi :

Échec critique
Le vendeur fixe le prix qu'il souhaite soit parce qu'il pense que l'acheteur est un « pigeon » potentiel soit parce qu'il estime que son client n'est pas intéressant.

Échec spécial
Le vendeur demande le double du prix du marché.

Échec normal
Le vendeur demande une fois et demi le prix du marché ce qui n'est pas jugé exorbitant par le client puisque cela fait partie de la coutume.

Réussite normale
Le vendeur se montre prudent ou conciliant et propose le prix du marché.

Réussite spéciale
Le vendeur est impressionné ou roulé par l'acheteur qui obtient un prix d'ami équivalent à une réduction de 20 % par rapport au prix du marché.

Réussite critique
Soit le vendeur n'a pas réussi à parler soit l'argumentaire de l'acheteur était imparable toujours est-il que le prix demandé est égal à la moitié de celui du marché. S'il veut rentrer dans ses sous, le vendeur aura fort à faire !

Une fois le prix demandé fixé, la négociation proprement dite peut commencer.

Exemple : Dyotave'll a remarqué une épée ouvragée sur l'étal d'un des nombreux marchands qui rendent la progression difficile dans les ruelles du havre où il prépare son expédition.
Le marchand observe son client potentiel tandis que le Venn'dys palpe l'objet. Le premier effectue un test Observateur + Prix + 2D6 et obtient 3 + 3 + 8 soit 14 tandis que Dyotave'll fait un test Savant + Prix pour un résultat de 4 + 2 + 5 soit 11. Le résultat du marchand est lu dans la colonne Passif tandis que celui de l'explorateur est lu en Actif ce qui nous donne un Échec normal. Dyotave'll réprime difficilement un soupir lorsqu'en réponse à ses arguments, le marchand lui explique les vertus cachées de cette arme, qui justifient son prix de 150 Guilders.

La négociation

La négociation du prix final se décompose en une suite de propositions dont le nombre détermine l'âpreté et la durée. Une proposition se discute pendant environ 10 minutes et une négociation ne dépasse jamais quatre propositions.

Une proposition est le résultat d'une opposition entre le discours de l'acheteur et celui du vendeur. Pour déterminer une proposition, chaque parti effectue un test associant une caractéristique mentale plus la compétence Négoce.

Ainsi la caractéristique utilisée pour négocier détermine le contenu du discours et la « tactique » des deux partis.

L'utilisation de Savant permet de démontrer.
L'utilisation de Rusé permet de rouler.
L'utilisation de Talentueux permet de jouer la comédie.



L'utilisation de Charmeur permet d'amadouer.

Pour chaque proposition, on devra utiliser une caractéristique différente. En effet si une manière de procéder n'est pas décisive, ce n'est pas la peine d'insister ; chacun sait que ce serait s'exposer aux railleries de l'autre.

Une fois la manière de procéder déterminée pour chacun des partis, on effectue les tests qui seront lus en opposition active sur la table de résolution avec l'acheteur en Actif et le vendeur en Passif.

Le résultat permet de déterminer une proposition, résultat de dix minutes de discussion.

Échec critique
L'acheteur est convaincu par le vendeur ; il achète la marchandise au prix fixé par celui-ci.

Échec spécial
Le vendeur est catégorique, ceci est son dernier prix. Soit l'acheteur accepte soit la négociation est finie.

Échec normal
Le vendeur campe sur le prix demandé ou la dernière proposition. Si l'acheteur insiste, le résultat du prochain test du vendeur sera décalé positivement d'un seuil et ceci de manière cumulative.

Réussite normale
L'acheteur obtient une réduction de 10 % du prix demandé. S'il veut plus, il peut relancer la discussion pour une nouvelle proposition avec un décalage positif cumulable d'une colonne à son prochain test.

Réussite spéciale
L'acheteur obtient une réduction de 20 % du prix demandé. S'il veut plus, il peut relancer la discussion pour une nouvelle proposition avec un décalage positif cumulable d'une colonne à son prochain test.

Réussite critique
L'acheteur démolit un à un les arguments du vendeur qui cède finalement l'objet de la négociation à 50 % du prix demandé.

Si un aventurier en exprime le désir, une seconde ronde de propositions peut être jouée s'il estime que le jeu en vaut la chandelle. Cependant, il devra utiliser ses caractéristiques de manière pertinente et originale.

Exemple : Dyotave'll compte bien baisser le prix demandé par le marchand pour cette épée. Il compte lui démontrer que cette épée est de bonne facture sans plus et qu'il est bien placé pour le savoir puisque cette arme a été forgée par son peuple. Il utilisera donc Savant + Négoce. Le marchand essaye d'amadouer le Venn'dys en le flattant sur ses nobles origines. Il utilisera donc Charmeur + Négoce. L'opposition donne 4 + 2 + 7 soit 13 pour Dyotave'll contre 4 + 4 + 8 soit 16 pour le marchand. La table indique un Échec normal et le marchand ne change pas son prix mais reste ouvert à la négociation.

Dyotave'll compte l'emporter et se lance dans la négociation d'une seconde proposition sachant que le résultat du marchand sera augmenté automatiquement d'un seuil. Il compte jouer sur ses origines, prises comme argument par le marchand, et décide jouer le Venn'dys offusqué par ce marchandage indigne. Il utilisera donc Talentueux + Négoce tandis que le marchand joue lui aussi la comédie en réprimant difficilement des sanglots alors qu'il évoque ses difficultés financières par les temps qui courent. Il utilisera lui aussi Talentueux + Négoce. L'opposition donne 4 + 2 + 10 soit 16 pour le Venn'dys et 3 + 4 + 5 soit 12 modifié d'un seuil pour un équivalent de 14-15 ce qui donne malgré tout une réussite Normale. A l'issue de cette négociation, al proposition du marchand est une réduction de 10 % du prix de départ soit 135 Guilders. Fatigué par ces vingt minutes de négoce et sentant que le marchand a encore beaucoup de ressources, Dyotave'll jette le gant et compte ses pièces avec dédain, avant de partir avec sa nouvelle épée qui, finalement, possède peut-être des vertus cachées…

Il est bien connu que l'union fait la force…Aussi, lorsqu'on se lance dans une négociation il peut être intéressant d'être soutenu par des compères ou collègues. Chaque négociateur qui ajoute son effort à celui qui mène la danse teste lui aussi une caractéristique plus Négoce. En fonction de son résultat, celui du meneur peut être modifié

Négociation de groupe

Échec critique	-2 colonnes
Échec spécial	-1 colonne
Échec normal	pas de modification
Réussite normale	pas de modification
Réussite spéciale	+ 1 colonne
Réussite critique	+ 2 colonnes

Un négociateur ne peut être soutenu par plus de deux compères sinon l'interlocuteur demande une réunion privée. De même, la modification au test du meneur, même si elle est cumulable, ne peut pas dépasser deux colonnes.



Certaines négociations aux enjeux importants s'ouvrent par une invitation du vendeur à s'asseoir dans un endroit calme de son choix après quoi on partage une tisane ou des friandises dans le but de créer un environnement apaisé. Ce cérémonial est

aussi un message qui a pour objectif de démontrer que la négociation sera très difficile.

Avant de se relancer dans la discussion d'une nouvelle proposition, le vendeur peut proposer une pause pour procéder au cérémonial d'apaisement. Si l'acheteur accepte, l'objet du négoce ne doit pas être abordé tant que deux tasses de tisane n'auront pas été bues (au moins vingt minutes). Si un vendeur fait cette proposition, il laisse entendre qu'il est en difficulté mais qu'il compte ne pas se laisser faire. Un acheteur peut refuser le cérémonial une fois mais s'il refuse à la deuxième, il met fin à la négociation et doit accepter la dernière proposition ou s'en aller.

D'un point de vue technique, le cérémonial annule un bonus cumulable obtenu par une réussite normale ou spéciale par l'acheteur.

Exemple : Après trois propositions discutées avec acharnement, un acheteur qui bénéficie de 2 colonnes de bonus pour négocier un chargement de soie est forcé d'accepter une deuxième invitation au cérémonial. Après une demi-heure passée à siroter une tisane et à échanger d'hypocrites civilités, la négociation reprend pour l'acheteur avec seulement une colonne de bonus.

Nourritures		**Les armes à 1 main**		
1 repas brut	1	Épée longue	150	léger
1 repas moyen	2	Sabre	200	léger
1 repas riche	5	Takshir	250	léger
1 repas dans une gargote	2	(cimeterre felsin)		
1 repas à l'auberge	4	Cimeterre	180	
1 repas à l'hostellerie	5	Massue	50	léger
Ration préservée pour 1 semaine	10	Hache	100	léger
Les boissons (pour un litre)		**Les armes à 2 mains**		
Picrate	1	Espadon	500	lourd
Vin	2	Grande hache	250	lourd
Nectar	5-500	Bâton ferré	50	léger
Bière	2	Le grand fléau	350	lourd
		La lance	70	lourd
Vêtements				
Une tenue de travail	10	**Les armes d'hast**		
Une tenue de voyage	20	Pique	70	lourd
Une tenue de bourgeois	50	La vouge	70	lourd
Une tenue d'apparat	500	La hallebarde	300	lourd
Matériel d'aventure		**Armes de trait**		
20m de cordes	4	Arc courbe	250	
Torche (5h)	1	Petit arc	100	
Lanterne	35	Arc long	200	
Lampe à huile	4	Arc à poulie	500	léger
Grappin	20	(Venn'dys)		
Marteau	2	Arbalète de poing	150	
Hachette	5	Arbalète moyenne	300	léger
Bougie	1	Grande arbalète (à cric)	350	lourd
Matériel de premiers soins	50	Lance-fléchette	20	
Sac à dos	10	Sarbacane	10	
Matériel de survie		**Armes de jet**		
Tente	10	Javelot	50	
Bâche	5	Lance	100	
Hamac	5	Couteau lancé	25	
Couverture	2	Atlatl	50	
Ustensiles de cuisine	5	Fronde	10	
Matériel d'exploration		**Armes à feu**		
La boussole Venn'dys	1000	Crache-feu court	500	léger
Matériel de cartographie	100	Crache-feu long	1000	léger
Carnets de route vierge	40	Gueule de dragon	5000	trèslourd
Instruments de navigation	2000			
Longue-vue	1500	**Les armures**		
		Manteau matelassé	10	léger
Le transport		Cuir souple	20	léger
1 âne	50	Cuir clouté	100	léger
1 cheval	100	Cuir bouilli	150	lourd
1 attelage léger	500	Broigne	250	lourd
1 attelage lourd	2000	Cotte de maille	1000	lourd
1 animal de bât	50	Cotte d'écaille	500	très lourd
Caraque	3000	Armure-scarabée	1500	très lourd
Caravelle	6000	ulmèque		
Frégate	15000	Demi-plaque	3000	très lourd
Nef	35000	Armure complète	5000	très lourd
Petit aérostat	10000			
Grand aérostat	30000	**Les boucliers**		
		La targe	60	léger
Les armes de poings		La rondache	120	léger
Couteau, poignard, dague	10	L'écu	60	léger
main-gauche	30	Le pavois	150	lourd
poignard-poing	40	Heaume de métal	70	lourd
Machette autochtone (Tchoumbo)	5	Casques	10	léger
		Jambières	100	léger
Les armes courtes		Brassards	100	léger
Glaive	50			
Épée courte	70	**Le logis**		
Rapière	100	La chambre commune		1
Hachette	50	La chambre d'auberge		3
Canne	10	La chambre d'hostellerie		10

LA MAGIE.

La magie avait quasiment disparu de Cosme, quand le Continent a fait son apparition. Pourtant les méthodes de production d'effets surnaturels sont profondément ancrées dans la culture des Maisons. Chacune d'elles dispose de l'un des six Arts Étranges, disciplines différentes mais ayant le même fondement : le loom, «la substance aux 1000 sortilèges». La décadence de la magie sur les Rivages était due à la raréfaction du loom depuis le grand cataclysme. Les guildes comprirent très vite que le Continent représentait la promesse d'un nouvel âge d'or de la magie, car il est gorgé de gisements loomiques. Aussi les Arts Étranges fleurissent-ils de plus belle. Les Aventuriers les pratiquent peut-être, et à coup sûr mesurent leur importance. Comment les apprendre et que peuvent-ils réaliser ? Voila ce que ces pages révèlent...



Loom et Arts Étranges		
Maison	Art Étrange	Couleur de loom
Ulmeq	Art Onirique	Loom vert
Gehemdal	Art Métallique	Loom rouge
Venn'dys	Art Sorcier	Loom jaune
Ashragor	Art Démonique	Loom noir
Kheyza	Art Sémantique	Loom violet
Felsin	Art Mystique	Loom invisible

Le fondement de toute magie est le loom. Le loom est une substance très rare aux capacités stupéfiantes. Il n'a aucun équivalent. C'est la substance magique qui permet de produire des effets surnaturels à travers diverses utilisations. Les effets magiques sont appelés sortilèges. Selon l'emploi qui en est fait et la chose qui la contient, le loom est considéré comme une matière ou une énergie. Le loom se présente sous tous les états : liquide, solide, gazeux. Il peut imprégner des choses (pierres, eau, feu, lumière etc.) et des êtres (animaux et végétaux). On a même signalé des créatures entièrement composées de loom.
Le loom est nécessaire pour pratiquer la magie. On ne peut pas en faire sans cela. Sur les Rivages les méthodes de pratique de la magie s'appellent les Arts Étranges.
On distingue six espèces de loom, chacune désignée par une couleur : loom vert, rouge, jaune, noir, violet et transparent. Ils ont un pouvoir et une utilisation différents. Il y a six Arts Étranges, un par loom.
Autrefois, le loom se trouvait sur les Rivages en grande quantité. Certains disent qu'il imprégnait toutes choses avant le Cataclysme. De cette époque mythique il ne reste du loom, sur les Rivages que dans l'étincelle de loom qui est contenue dans les natifs.



En effet, les natifs des Rivages possèdent tous une particule de loom : c'est un fragment infinitésimal et presque immatériel qui est intégré à leur âme. Ils la nomment l'étincelle de loom. Cette étincelle comprend un éclat de chaque loom, sauf le loom invisible. Pour toutes les Maisons sauf les Felsins, le natif possède les looms vert, rouge, jaune, noir, violet et invisible. Les Felsins n'ont que du loom invisible. Cette étincelle leur permet de pratiquer les Arts Étranges correspondant à leurs couleurs de loom. Les Felsins ne peuvent donc faire que leur Art, lié au loom invisible, tandis que les autres Maisons peuvent tous les pratique.
L'étincelle de loom est le principe qui rend les natifs magiciens. C'est un potentiel, une faculté. Ce n'est pas une quantité. Ce loom ne peut pas être dépensé, il ne peut pas disparaître naturellement. Il n'est pas chiffré en points de loom. Sauf pour les Felsins : leur loom invisible est une quantité chiffrée, qui peut être dépensée et qui se renouvelle.
Depuis le Cataclysme, le loom s'est raréfié sur les Rivages, et a finalement disparu. Au début, les Arts Étranges étaient encore florissants et les sortilèges puissants et élaborés. Mais la raréfaction du loom a provoqué un déclin des Arts Étranges. Ainsi, les anciens grimoires décrivent des sorts que les natifs ne peuvent plus lancer. Ils ne peuvent plus faire que les petits sortilèges, appelés les tours. Pour cela, l'étincelle de loom qui est en eux suffit. En revanche, pour pouvoir exécuter les sortilèges plus puissants, appelés les sorts, les natifs ont besoin de loom supplémentaire. Ce loom a été découvert sur le Continent.
L'exploitation du loom du Continent permet de réaliser les anciens sorts et de nouveaux, grâce à la consommation de fragments de loom récoltés sur le Continent.



Sur le Continent, les premiers pionniers ont découvert du loom de toutes les couleurs, sauf du loom invisible. Ces looms contiennent à la fois de l'énergie utilisable comme carburant pour les sorts, et des informations où l'on peut lire de nouveaux sorts. Les doctes expliquent cette double nature en disant que le loom, quelle que soit sa forme, son aspect et sa teneur, est une sorte de cristallisation de la magie, le résidu de gigantesques effets magiques, de sortilèges immenses qui se sont déposés et sédimentés. Ce résidu a donc une mémoire : il est à la fois potentiel de puissance, d'activation d'actes magiques, et trace écrite de l'acte originel qui l'a produit.
Le loom du Continent, sous toutes ses couleurs, peut être récolté, exploité, dépensé, déchiffré etc. Il permet de faire des sorts et non plus seulement des tours. Nous verrons ces aspects dans la section consacrée aux Arts Étranges. Pour l'instant, voyons comment repérer et exploiter le loom continental. Dans toutes ses disciplines, on utilise la valeur Art Étrange de l'Aventurier (noté AE), additionnée à une compétence du Grand Métier des magiciens (Maîtrise, Pouvoir, Sens) et à 2D6.
Pour déterminer la difficulté d'une

action liée au loom, le Meneur de jeu doit prendre en compte les conditions : la visibilité, s'il fait nuit noire ou si l'objet loomique bouge ou s'il est loin ; l'agitation de l'endroit, s'il y a un combat en cours, ou un événement climatique perturbant ; si des looms de couleurs différentes sont très présents dans ce lieu etc. Chacun de ces éléments ajoute ou modère un niveau de difficulté, selon les règles générales déjà exposées auparavant.



Le loom peut se trouver dans quasiment n'importe quoi : une plante, un morceau de bois, un lac, un animal vivant, un objet manufacturé, l'air ambiant...Un objet contenant du loom est dit loomique. Ces choses sont plus ou moins chargées en loom, ce qui est représenté par un nombre de points de loom.
On peut sentir et évaluer la présence du loom dans une chose (et une seule) en utilisant la compétence Sens. Le magicien fait un jet : AE + Sens + 2D6. Le Meneur de jeu détermine une difficulté selon les circonstances de l'action (voir encadré). Puis il interprète la qualité de la réussite.
Réussite normale : le magicien perçoit la présence du loom.
Réussite spéciale : le magicien perçoit la couleur du loom et a une idée de l'importance de sa charge.
Réussite critique : le magicien perçoit précisément sa charge.
Échec : le magicien ne perçoit pas la présence du loom mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure.
Échec spécial : le loom est imperceptible pour lui, le magicien aveuglé ne pourra plus jamais percevoir ce loom.
Échec critique : le loom s'évapore sans être perçu.

Le Sens du loom permet également de savoir quelle est la charge d'un guilder constellé. Il faut faire un jet distinct pour chaque couleur de loom. La qualité des réussites est équivalente à celle de la perception du loom dans les objets.(A ceci près que le loom d'un guilder ne peut s'évaporer).

Le Sens permet aussi de deviner de quelle manière on peut récolter le loom d'un objet loomique. L'objet prescrit la manière de s'approprier sa charge loomique : il peut s'agir de manger une feuille, de brûler un morceau de bois, de briser une gemme, de caresser un animal, de tuer un monstre etc. Cet usage est décelable avec la compétence Sens. Selon la qualité de la réussite, le magicien comprend quel type d'action est appropriée, donne des indices plus précis ou même révèle quelle action précise il faut accomplir.

Pour toutes les actions loomiques, la Difficulté de base est Difficile. Chaque tentative supplémentaire après un échec sur un jet se fait avec une difficulté supérieure (sauf précision particulière).
Les descriptions détaillées des qualités de réussite sont toujours indicatives et optionnelles.



Une fois que le loom de l'objet est décelé grâce à la compétence Sens, il peut être récolté par le guilder constellé du magicien. Le guilder est l'interface qui permet l'exploitation du loom du Continent. La matière dont il est fait, l'Écume, provient de cette terre mystérieuse et confère à celui qui le porte la possibilité d'avoir accès par la magie aux looms de couleurs. Chaque Aventurier détient son guilder depuis l'Académie. Le guilder constellé a été créé pour lui, et il lui est absolument personnel. Une autre personne ne peut pas utiliser le guilder de quelqu'un, ni pour récolter, ni pour dépenser du loom.
Il faut porter le guilder constellé pour pouvoir y récolter du loom. Cela permettra de dépenser ces points de loom pour effectuer des sorts. La récolte résulte d'une action volontaire. On ne peut donc pas récolter le loom inconsciemment. Lorsque le loom d'une chose est récolté, elle n'en contient plus et il ne peut donc plus être récolté à nouveau.
Cette opération se fait de toutes les manières possibles, selon l'objet (voir : Sentir le loom) mais en tous cas, il faut au moins que le magicien soit en contact physique (toucher) avec la chose loomique dont il entend récolter le loom.
Puis il fait un jet :

AE + Pouvoir + 2D6

Réussite normale
Le montant du loom est récolté.

Réussite spéciale
Le montant du loom récolté est augmenté de + 1.

Réussite critique
Le montant du loom récolté est multiplié par deux.

Échec
Le loom n'est pas récolté mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure.

Échec spécial
Le montant du loom est perdu.

Échec critique
Le magicien perd une charge de loom de la même couleur égale à la teneur en points de loom de l'objet.



Par cet acte, le loom de la chose est libéré et récolté par le guilder. Le guilder est alors chargé dans la couleur de ce loom, qui est disponible pour toute utilisation ultérieure. Le transfert est instantané. Le joueur inscrit le nombre de points de loom récoltés dans la case du guilder constellé réservée à l'indice de loom correspondant à sa couleur. La contenance du guilder n'est pas limitée.
Notez qu'il n'est pas nécessaire d'avoir perçu la couleur d'un loom pour le récolter, c'est-à-dire d'avoir fait une réussite spéciale ou critique sur son jet de Sentir le loom. Toutefois une telle réussite aurait permis au magicien de mieux gérer sa découverte : ce loom était-il celui dont il avait le plus besoin, aurait-il pu le confier à quelqu'un d'autre, etc. Et bien sûr, la plupart du temps, le jet de Sentir le loom ne sert pas nécessairement à le récolter après, mais à accéder à un renseignement très important pour le cours de l'Aventure.



Outre l'énergie magique qu'elle représente, le loom du Continent contient des informations. Il est dépositaire d'une mémoire, d'un message. Ce contenu est purement magique, et lié, comme le loom, à la couleur et à l'Art Étrange qui lui correspond.
Ces informations sont des sortilèges, identiques dans le principe à ceux que les Aventuriers peuvent lire dans des grimoires sur les Rivages, ou aux tours qu'ils ont déjà appris. Un fragment de loom contient un unique sortilège appartenant à l'Art Étrange de sa couleur. Par exemple, le loom noir ne peut contenir qu'un sortilège d'Art Démonique, le loom vert d'Art Onirique etc. Quel que soit le nombre de points de loom contenus dans la chose loomique, il n'y aura jamais qu'un seul et unique sortilège inscrit dedans. Par exemple, un crâne trouvé dans une sépulture sur le Continent contient 3 points de loom noir et un sortilège. S'il y avait eu 1 point de loom ou 10 points, au lieu de 3, cela n'aurait rien changé au fait que le magicien ne pourra déceler dans ce crâne qu'un seul et unique sortilège.
On peut lire le contenu d'un fragment de loom, c'est-à-dire le sortilège qui y est inscrit, en utilisant la compétence Maîtrise. Le magicien fait un jet :

AE + Maîtrise + 2D6

Réussite normale
Le sortilège inscrit est lu.

Réussite spéciale
Le sortilège inscrit est mémorisé à un niveau + 1.

Réussite critique
Le sortilège inscrit est mémorisé à un niveau + 2.

Échec normal
Le sortilège inscrit n'est pas lu mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure.

Échec spécial
Le sortilège inscrit est illisible pour lui, le magicien aveuglé ne pourra plus jamais lire le sortilège, mais il peut encore récolter le loom.

Échec critique
Le sortilège inscrit disparaît sans être lu.

Si le Meneur de jeu n'a pas prévu à l'avance quel sortilège se trouve dans le loom lu, ou s'il lui prend l'envie de s'en remettre au hasard, il est possible de tirer aléatoirement de quel sortilège il s'agit. Il lance deux fois 1D6 et examine les tables des sortilèges aléatoires.

Sortilèges aléatoires :	
1	Art Onirique
2	Art Métallique
3	Art Sorcier
4	Art Démonique
5	Art Sémantique
6	Relancer

1. Art Onirique	
1	Arpenteur
2	Appeleur
3	Modeleur
4	Passeur
5	Algemmiste
6	Relancer

2. Art métallique	
1	Armor
2	Ertilm
3	Rallgar
4	Silien
5	Yielix
6	Forgeur

3. Art Sorcier	
1	Sorcier du feu
2	Sorcier de l'eau
3	Sorcier de la terre
4	Sorcier de l'air
5-6	Relancer

4. Art démonique	
1-2	Conjureur
3-4	Nécromant
5-6	Malfaiseur

5. Art Sémantique	
1	Nommeur Lum
2	Nommeur Mut
3	Nommeur Tot
4	Nommeur Gen
5	Enchanteur
6	Relancer

Profit d'un sortilège lu

Quand le magicien parvient à lire le sortilège, il y a deux possibilités. Soit il connaît déjà ce sortilège, soit il ne le connaît pas. S'il le connaît déjà, son niveau de compétence dans ce sortilège augmente de + 1.
S'il ne connaît pas le sortilège qu'il vient de lire, le magicien a de nouveau le choix. Il peut le mémoriser ou décider de convertir cette information pour améliorer sa connaissance du loom de cette couleur.

Mémorisation

Si le magicien décide de mémoriser le sortilège, le message loomique s'installe dans son étincelle de loom. Le magicien l'ajoute à la liste des sortilèges qu'il connaît. Le Meneur de jeu lui révèle alors le nom et l'effet du sortilège. Il peut se réserver le droit de ne pas lui dire exactement tous les paramètres, comme la durée et la portée, afin que le magicien les expérimente lui-même. Il lui donne par contre le niveau du sortilège auquel le magicien peut le lancer (sa valeur par défaut). Le magicien peut dès ce moment tenter de lancer le sortilège. Lorsqu'il est lu, le sortilège s'efface instantanément de la chose. Une seule personne peut donc lire un sortilège découvert dans le loom du Continent.
Lorsqu'un magicien lit un sortilège dans le loom du Continent, le Meneur de jeu peut déterminer la rareté de ce sortilège. Il fait un jet de 1D6 sur la table de rareté des sortilèges et interprète le résultat. Cette rareté ne rend pas compte de la puissance du sortilège, mais du nombre de sortilèges équivalents connus et pratiqués par les magiciens.

Conversion

Si le magicien décide que ce sortilège ne l'intéresse pas, il peut employer l'information décelée dans le loom d'une manière plus abstraite et générale. Cela consiste à parfaire sa connaissance de l'Art Étrange au lieu de l'élargir avec un nouveau sortilège. S'il y parvient, il pourra augmenter de + 1 n'importe lequel de ses sortilèges (tours et sorts) de la même couleur de loom que celui de l'objet. Mais cette opération est délicate et risquée. Pour y parvenir, il doit faire un jet de :

AE + Maîtrise + 2D6

Réussite normale
L'information est convertie.

Réussite spéciale
L'information est convertie et le magicien lance 1D6 : sur 6 il peut répartir + 2 au lieu de + 1.

Réussite critique
L'information est convertie et le magicien peut répartir + 2 au lieu de + 1.

Échec normal
L'information n'est pas convertie et le magicien mémorise le sortilège avec un niveau baissé de -1D6.

Échec spécial
L'information n'est pas convertie et le magicien ne mémorise pas le sortilège qui disparaît sans être lu.

Échec critique
L'information n'est pas convertie, le sortilège disparaît sans être lu et le magicien perd 1D6 à répartir dans les niveaux de compétence de ses sortilèges.

Notez que la conversion, réussie ou non, annule les effets des réussites spéciale et critique de la lecture (celles qui offraient une mémorisation à un niveau supérieur). Le magicien peut tout perdre pour avoir voulu en apprendre plus. Ainsi le désir effréné de connaissance de l'Étrange peut s'avérer dangereux...

Récolte ou Lecture du Loom

Le loom ne peut pas être exploité sous ses deux acceptions, énergie consommable et message inscrit, en même temps. Face à un fragment de loom ou un objet loomique, le magicien doit décider s'il va récolter la charge de loom ou lire le sortilège inscrit.
S'il lit le sortilège, le loom s'évapore et ne peut donc pas être récolté pour servir plus tard de points de loom. De même, s'il choisit d'exploiter la charge de loom, l'absorption consume le contenu inscrit sans qu'il ait été lu.
En cas d'urgence, il est possible de lancer un sortilège inscrit dans le loom sans l'avoir lu, et donc sans que le magicien puisse en prévoir les effets. Mais les conséquences peuvent en être désastreuses. La charge de loom est évidemment perdue, puisque c'est elle qui permet de déployer les effets du sortilège interne au loom.
Le magicien doit tenir ou toucher le loom et faire le jet :

AE + sortilège + 2D6.
La difficulté de base est Très Difficile.

Réussite normale
Le sortilège est lancé et s'effectue normalement.

Réussite spéciale
Le sortilège est lancé et le magicien devine quels sont ses effets même s'ils ne sont pas encore apparents.

Réussite critique
Le sortilège est lancé et le magicien peut encore essayer de le lire.



Échec normal
Le sortilège n'est pas lancé et le fragment est détruit.

Échec spécial
Le sortilège n'est pas lancé et le magicien subit 1D6 points de dommages dans l'explosion incontrôlée du loom.

Échec critique
Le magicien est dévoré par le loom et perd tous ses points de loom de la même couleur.



Un sortilège lu et mémorisé peut être retranscrit sur un focus, c'est-à-dire un objet apte à recevoir le message loomique : grimoire, bracelet gravé, bande de tissu, anneau etc. Pour retranscrire un sortilège, le magicien doit posséder le sortilège à un niveau d'au moins 1. Il faut faire un jet :

AE + Maîtrise + 2D6.

Puis un jet sur la compétence d'Artisans ou de Bateleurs (Arts picturaux) concernée. La qualité de réussite exigée pour l'artisanat est simplement Normale.

Réussite normale
Le sortilège est gravé en un nombre de jours égal au niveau du sort.

Réussite spéciale
Le temps normal est diminué de moitié.

Réussite critique
Le sortilège est gravé en un nombre d'heures égal au niveau.

Échec Normal
Le sortilège n'est pas gravé mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure.

Échec spécial
Le sortilège n'est pas gravé et le magicien tremblant ne peut plus réessayer de graver avant 1D6 jours.

Échec critique
Le magicien graveur oublie une partie de son sortilège : il perd 1 niveau.

Lire un sortilège sur un focus
Il pourra dès ce moment là être lu par d'autres magiciens sans s'effacer à la lecture. Mais cette lecture est une véritable étude, qui prendra beaucoup de temps, de concentration, et mettra en jeu une forte acuité mentale et une solide connaissance de la magie. Pour lire un sortilège sur un focus, il faut faire un jet :

AE + Maîtrise + 2D6

Réussite normale
Le sortilège est lu en un nombre de semaines égal au niveau.

Réussite spéciale
Le temps normal est diminué de moitié.

Réussite critique
Le sortilège est lu en un nombre de jours égal au niveau.

Échec normal
Le sortilège n'est pas lu mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure.

Échec spécial
Le sortilège n'est pas lu, et le magicien aveuglé par le loom ne peut pas réessayer avant 1D6 heures.

Échec critique
Le magicien lecteur est brûlé par le loom et ne pourra jamais plus tenter de lire ce focus.



Le loom du Continent est, dit-on, le résidu de vastes opérations magiques très anciennes. En vérité, il semble que les sortilèges inscrits dedans sont eux-mêmes des fragments d'autres sortilèges, de plus grande envergure : ceux qui ont été effectués autrefois sur le Continent et dont les effets dispersés se sont cristallisés. C'est pourquoi, en récoltant les fragments de loom et en lisant les sortilèges qu'ils contiennent, on peut progressivement reconstituer le puzzle des sortilèges gigantesques qu'ils composaient.

Les magiciens très érudits cherchent donc à combiner les sortilèges découverts pour produire des sortilèges nouveaux et inconnus. L'exploration des ressources magiques du Continent devient dès lors une vaste énigme dont la résolution est une source de pouvoir incommensurable. Ceci représente des dizaines d'aventures périlleuses pour lesquelles les guildes sont nécessaires.

Ce réseau de sortilèges est appelé phylum. Les phylums suivent la logique suivante : un phylum tisse un réseau entre des fragments de loom appartenant à une couleur spécifique, donc des sortilèges appartenant à un Art Étrange. On ne peut combiner que des sortilèges d'une seule et même couleur, c'est-à-dire du même Art Étrange. De plus, il y a un phylum pour chaque voie des Arts Étranges. On ne peut donc pas relier dans un phylum, par exemple, un sortilège d'Art Démonique des Ashragors trouvé dans du loom noir, et un sortilège d'Art Métallique des Gehemdals trouvé dans du loom rouge. Ces deux sortilèges ne peuvent pas former un grand sortilège dont ils

seraient les morceaux dispersés. En revanche, deux sortilèges de loom noir ou deux sortilèges de loom rouge peuvent appartenir à un puzzle commun et être combinés, à condition qu'ils soient de la même voie magique.
Ces combinaisons sont étudiées par les Maîtres de l'Ordre Loomique de Twance, et ne sont pas accessibles aux jeunes Aventuriers magiciens.



Les Arts Étranges sont les méthodes par lesquelles les natifs produisent des effets magiques. Ces effets, appelés sortilèges, sont liés à la manipulation du loom qui subsiste en quantité infime sur les Rivages.



Chaque Maison détient son propre Art Étrange, qu'elle a cultivé au long des millénaires. Il y a donc six Arts Étranges différents. (voir tableau)

L'origine des Arts Étranges est énigmatique pour les natifs, ce qui justifie cette appellation. Ils parlent peu de « magie », réservant ce terme aux manifestations du Continent, qui dépassent les effets qu'ils produisent sur les Rivages. On a toujours pratiqué les Arts Étranges sur les Rivages, et ces disciplines ont une longue histoire derrière elles : les grimoires s'entassent dans les bibliothèques, les faits historiques mentionnent des sortilèges gigantesques, des lieux d'étude des Arts se trouvent dans toutes les métropoles…
Les Arts Étranges demandent du temps et de l'application, et celui qui s'y consacre rentre dans un Grand Métier à part entière. Ceci dit, n'importe qui peut pratiquer un Art Étrange à petit niveau (celui des tours) sans pour autant y passer le plus clair de son temps. Seulement il ne maîtrisera jamais de puissants sortilèges.
Ainsi, bien que l'Art soit une discipline prenante et périlleuse, il devient une pratique assez répandue chez les natifs, et tout particulièrement chez les Aventuriers qui savent que la magie est fondamentale sur le Continent. C'est pourquoi les Guildes s'adjoignent presque toujours les services d'un bon connaisseur des Arts Étranges.
En un mot, l'Art Étrange est considéré par les natifs comme une activité normale (à l'exception des Venn'dys), due à un don naturel, de même que le calcul mental ou la production d'œuvres d'art, quoique son origine reste mystérieuse ; mais certains individus s'y consacrent tellement qu'ils en deviennent spécialistes, alors que d'autres ne s'y intéressent pas du tout et ne développent pas les potentialités de leur étincelle de loom.



La découverte des richesses magiques du Continent a motivé la formation d'une sorte de corporation des magiciens. Avant cet événement, l'Art Étrange avait progressivement cessé d'intéresser les natifs et l'Ordre Étrange, l'assemblée antique rassemblant les grands praticiens des Rivages, se réduisait à quelques vieillards cacochymes sans moyens et sans perspectives d'avenir pour leur discipline.
Mais à l'arrivée du Continent, un Maître Étrange nommé Twance se lança et fut le premier Aventurier spécialisé dans la pratique de la magie. Il a isolé le loom et décrit ses principes fondamentaux. À son retour, sur la base de ses études qui stupéfièrent les Rivages, un nouvel ordre fut fondé.

L'Ordre Loomique de Twance regroupe donc les autorités des Rivages concernant les Arts Étranges. C'est lui qui en a défini les règles pratiques et déontologiques, les méthodes d'enseignement, les dispositions d'archivage des focus, les lois sur l'emploi des guilders constellés etc.

L'une de ces règles régit le statut de Maître Étrange. Le Maître est chargé de l'enseignement des sortilèges aux jeunes désirant s'initier. Il y a deux moyens de devenir Maître Étrange : en découvrant un sortilège complète-

ment nouveau dans le loom du Continent (voir le tableau de rareté des sortilèges), ou en accomplissant une prouesse ou une découverte extraordinaire. Ces faits donnent lieu à un vote d'assentiment de la Coupole de Twance, siège de l'Ordre sur les Rivages. Le magicien qui devient un Maître Étrange est déclaré apte à enseigner son Art à des disciples.



Les natifs de toutes les Maisons peuvent pratiquer la plupart des Arts Étranges (sauf les Felsins). Les seuls obstacles sont des interdits culturels et traditionnels qui frappent certaines Maisons quant au choix d'un Art Étrange. Premièrement, les tours ont une base théorique, écrite ou orale, que dispensent les Maîtres Étranges. Cette initiation impose une sélection des élèves. Un Maître Étrange peut décider de ne pas enseigner un tour à un élève qui ne lui plaît pas.
Deuxièmement, la force de la tradition, la méfiance ou l'hostilité réduisent la possibilité pour les membres de certaines Maisons d'accéder aux tours d'un autre Art Étrange que le leur. Voici les relations des Maisons sur leurs Arts Étranges respectifs :

• Ulmeq
La Maison exerçant son Art Onirique à titre de service pour les natifs qui recourent à lui, elle est également disposée à l'enseigner. La difficulté majeure réside dans la possession des gemmes qui en forment la base. Elle s'intéresse à tous les Arts Étranges, car elle les considère tous plus ou moins liés au monde des rêves.

• Gehemdal
La Maison accueille volontiers les natifs pour leur enseigner leur Art Métallique. En revanche, ils doivent accepter les mœurs gehemdales et leur goût de la hiérarchie, et disposer des métaux sacrés.
Elle affiche un rejet marqué de l'Art Démonique, qui glace ces partisans des ressources matérielles. L'Art Sémantique des Kheyza leur semble assez énigmatique, et l'érudition nécessaire leur manque souvent…

• Venn'dys
Le cas est particulier car les Venn'dys rejettent eux-mêmes leur propre Art Étrange et le laisse en marge de leur société. C'est pourquoi il est extrêmement difficile de rencontrer un Maître Étrange de l'Art venn'dys. Cela n'aura lieu qu'au hasard d'un voyage ou en participant activement à l'un des groupes révolutionnaires qui minent la société venn'dyse.
La Maison s'intéresse aux autres Arts à titre théorique, par curiosité et principe scientifique, mais avec infiniment de mépris et de méfiance. Cet intérêt se concrétise rarement par la pratique.

• Ashragor
La Maison est très peu accueillante : le clergé ashragor exige la soumission aux principes établis par les autorités religieuses.
Elle ne dédaigne pas les autres Arts, si ce n'est celui des Venn'dys, dont la spontanéité quasi imprévisible s'oppose à leur conception très prudente du pacte avec les démons.

• Kheyza
La Maison partage peu ses connaissances, en raison de sa nature nomade et de sa conservation jalouse des secrets des familles. Un natif ne sera admis qu'au prix d'une longue initiation qui fera de lui une sorte d'ami de la famille de la caravane kheyza.
Elle a pour fonction de colporter le savoir, donc également les Arts Étranges des autres Maisons. Autant dire que le goût des Kheyza pour les autres Arts est inscrit dans leur chemin de vie, quoique l'apprentissage de leur propre Art leur prenne beaucoup de temps.

• Felsin
La Maison ne refuse son Art à personne. En revanche, la contrainte de l'apprentissage est assez importante, puisqu'il faut résider momentanément dans un monastère. De plus les possibilités d'évolution sont réduites.
Les Felsins ne peuvent pas pratiquer les autres Arts.



Les sortilèges sont les effets magiques que tous les natifs peuvent apprendre et réaliser à l'aide de leur étincelle de loom, qui est leur capacité naturelle à produire de la magie. Les sortilèges sont spécifiques à chaque Art Étrange et ne peuvent être pratiqués dans le cadre d'un autre Art. Ils sont appris sous la férule d'un Maître Étrange. Ils peuvent aussi être lus sur des supports variés, appelés focus (grimoires etc.) et déchiffrés dans des fragments de loom.
Les sortilèges se répartissent en deux registres : les tours et les sorts.
Les tours sont des effets peu puissants qui puisent leur énergie dans l'étincelle de loom du magicien. Les sorts sont potentiellement très puissants et réclament la consommation de loom récolté et stocké dans le guilder constellé.
Les tours sont répandus sur les Rivages, et exercés depuis très longtemps. Ce sont les derniers encore réalisables. En effet, d'autres tours existaient auparavant, plus puissants et plus nombreux. Mais la disparition progressive du loom sur les Rivages les a rendus inaccessibles aux natifs.

Ces anciens tours nécessitent maintenant l'emploi d'un loom supplémentaire qui n'est présent que sur le Continent. Ils sont donc passés dans la catégorie des sorts, et non plus des tours.
Les sorts peuvent être très anciens, datant de l'époque où le loom était encore répandu sur les Rivages. Dans ce cas ils ont été oubliés ou persistent inscrits dans des focus conservés très précieusement dans des bibliothèques, des abbayes, et tout autre lieu vénérable réservé aux doctes et aux Maîtres Étranges. Mais les sorts peuvent aussi être neufs, car ils sont lus dans le loom du Continent.
Les sorts ont besoin de loom récolté pour être lancés. Ils ne peuvent donc être accomplis que par des magiciens porteurs de guilder constellé, donc Aventuriers. Car le guilder est chargé en points de loom qui seront dépensés lors du lancer des sorts.
Certains Arts Étranges (Onirique, Métallique, Démonique, Sémantique) comportent une voie magique spéciale : les faiseurs. Ce sont les magiciens qui fabriquent des objets magiques, à chaque fois selon un principe différent. Ce sont des personnalités assez rares, à la fois magiciens et artisans. Les faiseurs ne sont pas décrits, car leur discipline mérite d'être développée de façon importante.



Le lancer d'un sortilège est identique en technique de jeu pour tous les Arts, mais différent dans sa mise en scène. En ce qui concerne la technique, les sortilèges ont un niveau de compétence. Ils ont un niveau par défaut qui correspond à la difficulté à les apprendre et à les maîtriser. Ce niveau est de -4 pour les tours, à cause de leur méthode obsolète. Pour les sorts, il est très variable en raison de leur nouveauté et de leur spontanéité. Ce niveau de compétence augmente avec l'expérience du magicien.
Le personnage qui lance un sortilège ne peut rien faire d'autre pendant la durée du rite du sortilège (indiqué par le paramètre Vitesse, voir plus bas).

Pour lancer un sortilège, le jet à faire est :

AE + sortilège + 2D6

Le jet est mesuré par rapport à une difficulté. Un sortilège a une difficulté de base, mentionnée dans sa description, qui correspond à une épreuve différente selon l'Art :
Le conflit entre rêve et réalité dans l'Art Onirique.
La résistance des choses aux vibrations des métaux dans l'Art Métallique.
Les conjonctions élémentaires dans l'Art Sorcier.
Le pacte avec le démon ou l'âme dans l'Art Démonique.
L'accord entre la chose et son Vrai Nom dans l'Art Sémantique.
L'harmonie corporelle dans l'Art Mystique.
Les tours ont une difficulté de base Normale. Les sorts ont des difficultés supérieures, selon leur puissance et leur ampleur.
Deux types de modifications peuvent intervenir sur la difficulté du sortilège : les composantes du rite et la saison.



Les sortilèges réclament de la part du magicien un certain nombre de composantes dans leur accomplissement : des gestes, des paroles, des objets, le tracé d'une zone etc. Ces composantes sont décrites dans l'exposition des Arts Étranges.
Lorsque l'une de ces composantes est absente, c'est-à-dire que le magicien n'est pas en situation de l'accomplir, la difficulté du sortilège augmente d'un niveau. Cette incrémentation est doublée à chaque fois. À savoir que lorsqu'il manque une deuxième composante, celle-ci vaut deux niveaux de difficulté en plus, ce qui porte à trois niveaux l'augmentation de cette difficulté.

Exemple : Zorilène désire accomplir un sortilège d'Art Onirique alors qu'elle se trouve dans une taverne. Cet Art exige l'emploi d'une gemme de Nocte, la prononciation du nom de la créature ou de l'effet. Le sortilège a une difficulté de base Normale. Zorilène ne veut pas que les personnes présentes autour d'elle se rendent compte qu'elle accomplit un sortilège. Elle décide de ne pas prononcer le nom. Par contre elle prend discrètement sa gemme et regarde dedans. Elle ne remplit donc qu'une seule des deux conditions. Il manque une composante : la difficulté Normale passe à Difficile.
Si Zorilène n'avait pas saisi sa gemme, il aurait manqué une deuxième composante, valant deux, ce qui aurait porté la difficulté à Extrême.



D'autre part, sur le Continent, l'atmosphère influence le loom, en particulier les saisons puisqu'elles en sont indissociables. Selon la saison sous laquelle se trouve le magicien, le lancer du sort sera rendu plus difficile. Cette influence se traduit par l'augmentation de la difficulté. Seuls les sorts sont modifiés, pas les tours, car ceux-ci n'exploitent pas de loom.
Si la saison est de la même couleur que le loom du sort, la difficulté reste au même niveau.
Si la saison est d'une couleur différente du loom du sort, la difficulté est augmentée d'un niveau.

Exemple : Zorilène veut réaliser un sort d'Art Sémantique, qui correspond au loom violet, donc au Temps sacré. Le sort en question a une difficulté Normale. Si elle se trouve dans un territoire du Temps sacré, la difficulté reste la même. Si Zorilène se trouve dans un territoire sous l'influence d'une autre saison, le sort deviendra Difficile.



Les tours s'arrêtent à ce stade. Pour accomplir les sorts, en revanche, il faut dépenser des points de loom. Un Art Étrange doit employer le loom de sa couleur. Par exemple, pour réaliser des sorts d'Art Démonique, on ne peut dépenser que du loom noir. Dépenser des points de loom d'une autre couleur, rouge par exemple, ne fonctionnera pas. L'emploi du loom de la couleur adéquate n'est nécessaire que pour les sorts.

Le nombre et la couleur des points de loom requis par un sort sont indiqués dans sa description. Il ne sert à rien de dépenser plus de points que demandé, par exemple 5 points de loom pour un sort qui en requiert 4. L'effet ne sera pas plus fort pour autant.

Si le magicien n'a pas assez de points de loom de la couleur correspondante, il ne peut pas lancer le sort. Dépenser moins de points que requis ne provoque pas un effet moindre : cela ne provoque pas d'effet du tout.

Les points sont dépensés au moment du lancer du sort. Selon la qualité de la réussite du sort, ils sont perdus ou non (voir plus bas). Lorsque le loom est perdu, le joueur ôte le nombre de points à sa valeur de cette couleur inscrite dans la case de son guilder constellé.

Le magicien lance donc son sortilège avec :

AE + Sortilège + 2D6,
par rapport à une difficulté de base augmentée des modificateurs éventuels.

Les qualités de réussite du lancer d'un sortilège sont les suivantes : (les mentions concernant le loom dépensé sont réservées aux sorts ; pour les tours on ne les prendra pas en compte).

Réussite normale
Le sortilège s'effectue et le loom dépensé est perdu.

Réussite spéciale
Le sortilège s'effectue et la portée ou la durée est doublée (au choix).

Réussite critique
Le sortilège s'effectue et le loom investi n'est pas dépensé.

Échec normal
Le sortilège ne s'effectue pas, le loom dépensé est perdu mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure.

Échec spécial
Le sortilège ne s'effectue pas et le magicien ne peut pas recommencer avant l'apparition des astres suivants (nuit ou jour prochain).

Échec critique
Le sortilège ne s'effectue pas, le magicien perd toute sa charge de loom de la même couleur et le magicien ne peut pas recommencer avant l'apparition des astres suivants (nuit ou jour prochain).



La cible d'un sortilège peut tenter de résister à l'effet du loom dirigé contre lui. Seul un être vivant ayant une connaissance minimale de l'Art Étrange peut le faire, pas un objet inerte. À moins que ce soit le loom lui-même qui fasse obstacle, dans des cas exceptionnels qui sortent de ce sujet. En termes loomiques, résister à un sortilège s'appelle tester l'affect. Pour résister, l'individu ou la créature emploie sa valeur Art Étrange (AE) multiplié par deux. Il fait un jet :

AE x 2 + 2D6



La Difficulté est celle correspondant à la réussite du sortilège :

Réussite normale
Difficulté Normale.

Réussite spéciale
Difficulté Difficile.

Réussite critique
Difficulté Très Difficile.

La connaissance de l'Art Étrange favorise la résistance. Ainsi, les individus ne possédant aucun point de loom de la couleur du sortilège subi ont un malus de deux Difficultés.

Réussite normale
La cible résiste et ne subit pas les effets du sortilège.

Réussite spéciale
La cible résiste et détecte de quel sortilège il s'agit.

Réussite critique
La cible résiste et absorbe 1 point du loom dépensé par le lanceur.

Échec normal
La cible ne résiste pas et subit les effets du sortilège.

Échec spécial
La cible ne résiste pas et est étourdie : jet pour ne pas s'évanouir.

Échec critique
La cible ne résiste pas et est profondément affectée par le loom : elle ne peut plus pratiquer les Arts Étranges pendant 1D6 heures.



Les astres modifient la possibilité de pratiquer la magie. Selon le nombre d'astres dans le ciel, les magiciens peuvent faire un nombre de sortilèges plus ou moins grand, tous types de sortilèges confondus (quel que soient l'Art Étrange, tour ou sort). Les Maîtres Étranges confirment en effet que les astres réagissent avec l'étincelle de loom et modifient son comportement.

Durant une journée, lorsque les feux-du-ciel brillent dans les cieux, les magiciens peuvent exécuter un nombre de sortilèges égal à 2 multiplié par leur valeur Art Étrange. Ce chiffre est immuable.
Durant une nuit, le nombre varie avec les lunes présentes. La règle est la suivante : nombre de lunes multiplié par Art Étrange.

Les lunes apparaissent de façon irrégulière. Il n'y en a parfois qu'une seule, parfois deux, ou bien toutes les trois sont présentes. Il y a aussi des nuits sans lune. Pour savoir combien de lunes sont présentes la nuit qui vient, le Meneur de jeu lance 3D6 : chaque dé correspond à une lune. Sur 1, 2 et 3 : elle est présente ; sur 4, 5 et 6 : elle est absente.

Lorsqu'il n'y a pas de lune, les magiciens ne peuvent pas faire de sortilèges. Les nuits où les trois lunes sont là, de grandes cérémonies sont organisées par les magiciens qui peuvent réaliser de grandes choses.
Si, à l'aube, le magicien n'a pas réalisé tous les lancers de sortilèges auxquels il avait droit, il passe nécessairement au nombre de lancers alloué pour la journée. Il n'y a pas de lancer en réserve.

Exemple : Zorilène la Nommeuse kheyza se lance sur une piste où elle aura à se servir souvent de ses sortilèges. Sa valeur Art Étrange est égale à 5. De jour elle sait donc qu'elle peut lancer 10 sortilèges. Il peut s'agir de dix fois le même, ou une fois chacun d'eux si elle en a 10, etc. Le soir venu, le Meneur de jeu lance les dés pour connaître le nombre de lunes. Il lance ses 3D6 et obtient 3, 4 et 6. Il y aura donc 2 lunes cette nuit. Zorilène pourra donc faire (5 x 2) = 10 sortilèges.

Nombre de lancers
de sortilèges possibles
Le jour
(2 x Art Étrange) sortilèges
La nuit
(Nombre de lunes x Art Étrange)
sortilèges

Le nombre de sortilèges maximum que le magicien peut maîtriser en même temps, c'est-à-dire laisser s'effectuer tous ensemble, est égal à sa valeur Art Étrange.

Exemple : Zorilène a 5 en AE. Elle peut donc lancer successivement 5 sortilèges et les 5 fonctionnent en même temps. Elle ne pourra pas en lancer un sixième tant que l'un de ces 5 n'est pas terminé.



Tous les sortilèges sont décrits à l'aide de paramètres qui permettent d'identifier immédiatement la façon dont ils fonctionnent. Ces paramètres sont le niveau, la voie, la vitesse, le loom, la portée et la durée.

Le niveau

C'est la valeur par défaut de la compétence qui correspond au sortilège. Elle donne une indication sur la complexité du sortilège. Elle pourra augmenter comme les autres compétences avec l'expérience.

La voie

C'est la voie de l'Art Étrange dans laquelle s'inscrit le sortilège. Elle correspond à un certain usage de cet Art Étrange, et n'est pas exclusive des autres voies, mais propose une spécialisation.



La vitesse

C'est la rapidité avec laquelle le sortilège peut être réalisé, la vitesse d'exécution du sortilège. La vitesse indique dans quelle situation il est possible ou raisonnable de faire le sortilège : certains sont faisables en combat ou bien irréalisables et périlleux. Les vitesses sont de trois types.

- 1 action : c'est l'action préliminaire d'une passe d'arme, ou l'une des actions de combat (une parade par exemple), ou bien une simple action hors combat.
- Passes d'arme : le sortilège est préparé sur plusieurs passes d'arme. Ex : 2 PA signifie : le sortilège demande 2 passes d'arme avant d'être lancé. Hors combat, la durée de la PA est à adapter en durée normale (secondes).
- Rituel : le sortilège est long et compliqué à mettre en œuvre. Sa vitesse dépasse le cadre des passes d'arme et se compte en général en minutes. Le rite s'accompagne d'une mise en scène : cercle à tracer, objets à disposer, danse etc. Les tours ne sont jamais des rituels.

Le loom

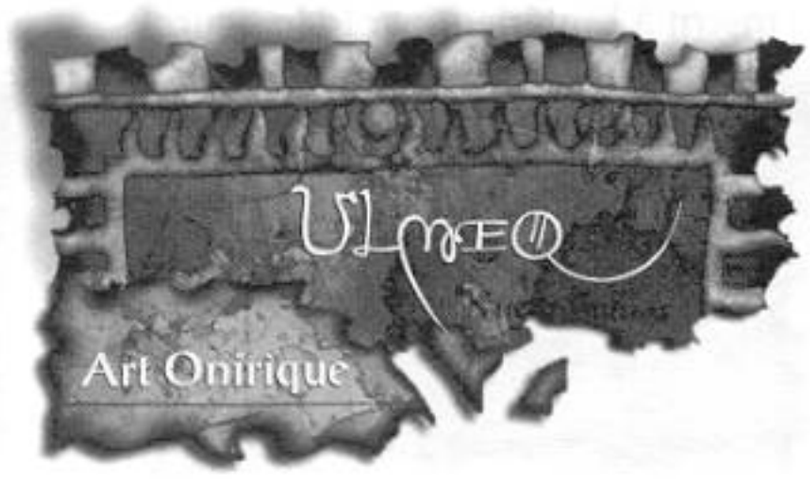
C'est la couleur du loom et le nombre de points de loom à dépenser pour effectuer le sort. Les tours ne comprennent pas ce paramètre.

La portée

C'est à la fois la distance maximale à laquelle le sortilège affecte sa cible, la taille de la zone affectée, la quantité de matière ou le nombre de cibles affectées.

La durée

C'est la parcelle de temps pendant laquelle le sortilège fait effet. La durée du sortilège commence à la fin du rite, donc de la vitesse. Ex : Vitesse 2 PA, Durée 3 PA : après 2 PA de combat passées à préparer le sortilège, le magicien fait son lancer au début de la 3e PA, et s'il réussit l'effet s'étale de la 3e PA incluse à la 5e PA incluse.



L'Art Onirique permet d'accéder au monde des rêves que les Ulmèques appellent Nocte, en opposition avec le monde solaire. Cet univers qui traverse l'esprit des hommes et de nombreuses créatures peut être visité car il comporte ses paysages, ses lieux, ses habitants…Il s'agit d'un monde parallèle et caché où brille un autre soleil, que seuls connaissent ces magiciens, et les dormeurs qui s'y rendent passivement chaque nuit. Les magiciens emploient les ressources du monde des rêves pour agir sur le monde solaire.

Les Ulmèques accèdent au monde de Nocte grâce à leur étincelle de loom, qu'ils appellent Sol. Le passage et la capacité d'action dans Nocte, et la persistance des ressources du rêve dans le monde réel sont améliorés par l'usage du loom vert dans les sorts. Dans Nocte, les Arpenteurs du rêve commencent par récolter des gemmes contenant du loom, qu'ils ramènent dans le monde réel pour servir à pratiquer les autres voies de cet Art Étrange.

La manipulation des rêves des individus se fait à tout moment, même quand la cible ne rêve pas, car les Oniristes se servent des traces inconscientes laissées dans Nocte par les rêveurs.

Rite

Le magicien se concentre pour visualiser Sol, qui est une sorte de porte vers le monde des rêves. Il fixe sa gemme, obligatoirement, sauf pour la voie de l'arpentage. Puis il prononce le nom du lieu ou de la ressource dont il a besoin, c'est-à-dire en général le nom du sortilège. Puis le magicien utilise la ressource qu'il a récupérée dans ce voyage, selon la voie choisie. Pendant qu'il voyage ou accède à Nocte, le magicien est immobile et déconnecté du monde réel.
Les deux composantes sont donc : la gemme et la parole.

Voies

L'Art compte cinq voies oniriques.

- L'arpentage : le magicien arpenteur visite les rêves d'autrui et visualise ses souvenirs tels qu'ils apparaissent dans ses rêves. Il en ramène les gemmes nécessaires aux autres voies.
- L'appel : le magicien appeleur va chercher des ressources dans le monde des rêves, objets ou créatures, et les propulse dans le monde solaire, le plus souvent sous la forme d'illusions.
- Le modelage : le magicien modeleur est capable d'influencer une personne en manipulant ses rêves.
- Le passage : le magicien passeur parvient à modifier en profondeur les êtres et les choses du monde solaire, et à les transformer matériellement.
- L'algemmie (faiseur) : l'algemmiste parvient à fabriquer des objets magiques à partir des gemmes de Nocte, en les encastrant dans un ustensile, et même en les distillant en potions et liqueurs.

Gehemdal
Art Métallique

L'Art Étrange des Gehemdals repose sur la connaissance et l'emploi de métaux rares et sacrés qui ont un effet magique (ils contiennent un peu de loom). Les résonances métalliques réagissent avec l'étincelle de loom du possesseur de l'objet forgé. Chaque métal à son propre pouvoir, qui peut être appliqué de nombreuses façons : un sortilège d'Art Métallique est une manière d'employer le pouvoir d'un métal.

Rite

Le magicien détient un objet forgé dans le métal désiré. Il active le pouvoir de ce métal en le faisant résonner avec son loom. Pour cela il doit avoir le métal en question en sa possession sous la forme de n'importe quel objet (amulette, bague, pépite...) et être en contact visuel et tactile avec le métal. Puis il accomplit un geste avec l'objet. Les 2 composantes sont donc : le métal et le geste.

Voies

L'Art Métallique compte 6 voies qui correspondent aux 5 métaux, plus la voie du faiseur.

• Armor : ce métal noir est considéré comme maléfique, on dit qu'il consume les péchés et est employé pour les exécutions. Il a la faculté d'absorber le sang.

• Ertilm : ce métal aux reflets bleutés prisé par les voyageurs favorise l'orientation, la perception et la compréhension de l'environnement.

• Rallgar : ce métal rouge flamboyant irradie de chaleur et de lumière et est animé de vibrations qui augmentent la rapidité.

• Silien : ce métal blanc et froid constitue un rempart contre les attaques physiques et magiques. On en fait les mécanismes de défense et de protection.

• Yielix : ce métal doré apporte un bénéfice en communication, charisme, représentation de soi.

• La Forge (faiseur) : les forgeurs fabriquent des objets magiques avec un métal ou en en combinant plusieurs. Un objet forgé détient alors un pouvoir, c'est-à-dire contient un sort inscrit à l'intérieur par le forgeur.

Venn'dys
Art Sorcier

Cet Art Étrange est officiellement banni par la Maison Venn'dys. Il permet de créer des effets surnaturels liés aux éléments primordiaux : feu, air, terre, eau. Cet Art se teinte d'une forte religiosité, car les sorciers, qui ne l'ont pas exploré en raison de leur clandestinité, le considèrent encore comme miraculeux et peu maîtrisable.

Rite

Le rite consiste à réveiller la composante élémentaire présente dans les choses et l'individu lui-même, et à la faire résonner avec l'étincelle de loom. Le sorcier chante pour éveiller l'élément (en général il dit le nom du sortilège) et se met en contact avec cet élément matériel : le vent, le souffle pour l'air ; la chaleur, la lumière pour le feu ; un liquide pour l'eau ; la pierre, le bois pour la terre, par exemple. Les 2 composantes sont donc : le chant et l'élément matériel.

Voies

L'Art Sorcier compte quatre voies :

• Sorcier du feu : il manipule les forces de la chaleur, de la destruction et de la lumière.

• Sorcier de l'air : il manie les pouvoirs du vol, du déplacement et de la visibilité.

• Sorcier de la terre : il contrôle les pouvoirs de la guérison et de la dissimulation.

• Sorcier de l'eau : il manie les relations et les apparences.

Ashragor
Art Démonique

L'Art Démonique consiste à invoquer des démons vivant sur un autre plan et à contrôler les pouvoirs liés à la mort. Chaque démon invoqué détient une fonction sur son plan d'origine et des pouvoirs dont l'invocateur désire faire usage dans une situation précise. Selon le niveau des sortilèges, le démon appelé est plus ou moins puissant. Le magicien fait aussi appel à l'âme des morts et la contrôle de la même manière.

Rite

Qu'il s'agisse d'appeler un démon ou de se livrer à la nécromancie, on parlera d'invocation. Elle se compose de paroles et de gestes. Les paroles sont enseignées par le clergé ashragor et sont dans la langue originelle des démons, aux sons visqueux et fuyants que la voix humaine restitue difficilement. Elle ressemble à une bande magnétique passée à l'envers. Le nom du sortilège est la traduction de ces paroles. Les gestes accompagnent la parole et servent à passer le pacte avec la puissance invoquée, démon ou âme

défunte. Le pacte détermine si le magicien a soumis la puissance et a imposé son contrôle sur elle. Il doit la convaincre d'obéir à son ordre et de remplir correctement sa mission.
Les 2 composantes sont donc : le geste et la parole.

Voies

Les trois voies de cet Art sont :
• La conjuration : elle consiste à invoquer les démons
• La nécromancie : elle consiste à réveiller et contrôler les morts, et se servir de la mortalité sur les êtres et les gens.
• La malfaisance (faiseur) : il s'agit de créer les fétiches, objets magiques contenant un démon ou une âme emprisonnée qui confère un pouvoir à l'objet.



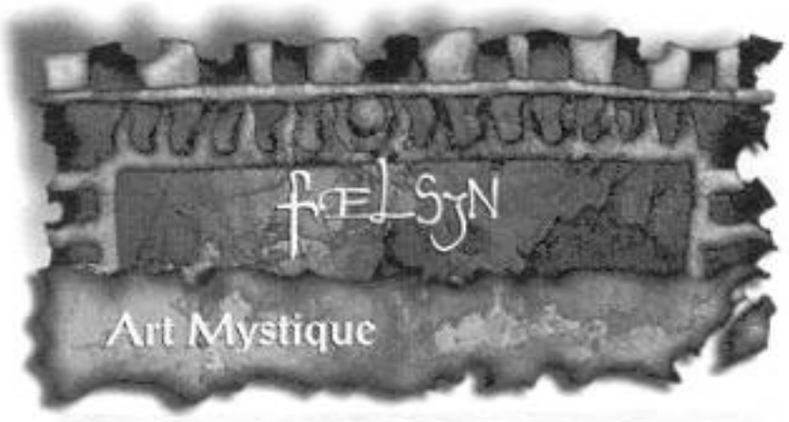
Cet Art est la connaissance du Vrai Nom des choses. Les magiciens ont le moyen de manipuler les êtres et les objets en prononçant ces mots. Le Vrai Nom est un fragment du langage primordial qui fusionnait avec les choses. Il correspond à une trace résiduelle de loom très ancienne. Le prononcer provoque sa réactivation.
Connaître le Nom permet de prendre le pouvoir sur ce qu'il nomme. Ce pouvoir a plusieurs types, qui correspondent aux grands styles de modifications que l'on peut imposer à la cible : la révéler, la transformer, la détruire, et même en créer une autre. Il y a donc plus d'un Nom pour chaque chose : il y a ceux qui correspondent à chacune des opérations que l'on peut effectuer.

Rite

Il est aussi simple à appliquer qu'il est complexe à apprendre. Le sortilège sémantique consiste à appliquer un Vrai nom à une chose pour produire l'effet prescrit par ce Nom. Le magicien a appris ce Vrai Nom et n'a qu'à le prononcer. La texture du Nom magique est si bizarre que même en l'entendant distinctement il est impossible de le répéter sans avoir profité de l'enseignement d'un Maître Étrange kheyza.
La composante est donc : le Nom.

Voies

Les voies de l'Art Sémantique sont au nombre de quatre :
• Nommeur Lum : la voie de la révélation. Le Nommeur Lum force la cible à révéler sa nature. Ce sont des tours de connaissance et de perception.
• Nommeur Tot : la voie de la destruction. Le Nommeur Tot agit sur la cible pour la décomposer, l'endommager, la détruire.
• Nommeur Mut : la voie de la transformation. Le Nommeur Mut est capable de changer la chose dans sa forme et sa matière.
• Nommeur Gen : la voie de la création. Le Nommeur Gen peut ajouter quelque chose à la cible et même créer une chose à partir de son Vrai Nom.
• L'enchantement (faiseur) : le magicien enchanteur implante une opération dans la chose, le Nom fait corps avec elle, ce qui en fait un objet magique.



Il s'agit d'une sorte d'art martial qui permet de développer les facultés physiques et intellectuelles de façon surnaturelle. Ces capacités magiques sont acquises grâce à un entraînement à la fois guerrier et spirituel. Les magiciens qui s'investissent dans les tours mystiques revêtent à force l'aspect des animaux sacrés sur lesquels les Felsins calquent leurs exercices.

Rite

L'Art Mystique est complètement intégré à l'individu : avec lui, le magicien contrôle ses nerfs, sa perception, ses muscles, son équilibre, sa respiration etc. La mise en œuvre de cet Art est donc très rapide, sauf lorsque l'exercice demande une longue concentration (rituel).
Le magicien se concentre, de la manière qui lui convient : il fait le vide dans son esprit, rassemble ses forces, ou fixe un objet dans son environnement, par exemple. Il s'aide de paroles, de sons portés par le souffle, et de gestes gracieux et précis comme des katas. Cela lui permet de réveiller le loom en lui pour réaliser le sortilège.
Les 2 composantes sont donc : la parole et le geste.

Voies

L'Art Mystique emprunte son classement aux attributs animaux. On compte ainsi quatre voies :
• La griffe : la voie du combat, de l'offensive, de la blessure, de l'honneur, de la rage…
• La plume : la voie de la légèreté, du déplacement, de la rapidité, du souffle, de l'intelligence…

• L'écaille : la voie de la résistance, de l'adaptation, du soin, de la construction…
• La fourrure : la voie du tact, de la diplomatie, de la discussion, de la compréhension…

Le loom des Felsins

Les Felsins sont un cas très particulier parmi les natifs. Ils ne possèdent que le loom invisible dans leur étincelle et ne peuvent donc pratiquer que leur Art Étrange, appelé l'Art Mystique. Le port du guilder constellé ne change rien, car celui-ci fonctionne en résonance avec l'étincelle de loom, dont il est en quelque sorte le prolongement.
Par contre les Felsins ont la faculté de développer leur loom à l'intérieur d'eux-mêmes par la méditation et l'entraînement. L'étincelle devient alors une quantité. C'est pourquoi un natif Felsin possède 1D6 points de loom invisible de base.
D'autre part il n'y a pas de loom invisible sur le Continent : ni les Felsins ni les autres natifs ne peuvent donc le récolter. En revanche, au contraire des autres natifs, les Felsins peuvent dépenser leurs points de loom invisible personnels pour faire des sorts d'Art Mystique. Cela fonctionne comme pour les autres looms. Lorsque le magicien felsin a dépensé tous ses points de loom, il doit attendre le prochain lever des Feux-du-ciel pour les récupérer entièrement.
Étant donné qu'il n'y a pas de loom invisible à récolter sur le Continent, les Felsins ne peuvent pas glaner de sortilèges ni d'informations sur leur Art Mystique. Ils n'y accèdent que par une discipline personnelle extrêmement poussée et en suivant un enseignement studieux.
Pour apprendre de nouveaux sortilèges, les praticiens de l'Art Mystique ont nécessairement besoin d'un Maître Étrange (qui a donc une importance majeure dans la société felsine et au sein de la Coupole de Twance). Un Maître Mystique qui meurt, c'est une bibliothèque magique qui brûle.
Pour augmenter sa connaissance du loom invisible, le magicien doit rentrer dans un monastère, accomplir un pèlerinage sur l'île de l'Astramance, rentrer en méditation durant plusieurs jours…Ces exigences sont essentielles et les remplir est assez exceptionnel, mais tout à fait réalisable.
Au terme de cet exercice, le magicien fait un jet :

AE + Maîtrise + 2D6

La difficulté de base est Difficile et baisse d'un niveau par condition remplie.

Réussite normale
Le magicien gagne 1 point à répartir sur ses compétences de sortilèges.

Réussite spéciale
Le magicien gagne 2 points à répartir sur ses compétences de sortilèges.

Réussite critique
Le magicien gagne 3 points à répartir sur ses compétences de sortilèges.

Échec
Le magicien n'obtient rien.

Rareté des sorts

1/Le sort est connu et couramment utilisé
2/Le sort est inscrit dans les grimoires focus des Rivages
3/Le sort est peu commun
4/Le sort est rare : le magicien est tenu de le transmettre à son Maître Étrange
5/Le sort est très rare : le magicien obtient 1 point de Destin
6/Le sort est quasi unique : le magicien devient un Maître Étrange

Récapitulatif des formules

Sentir le loom
AE + Sens + 2D6

Récolter le loom
AE + Pouvoir + 2D6

OU Lire le loom
AE + Maîtrise + 2D6
Lecture : Mémoriser (automatique)
OU Convertir
AE + Maîtrise + 2D6

Graver un sort
AE + Maîtrise + 2D6

Lire un focus
AE + Maîtrise + 2D6

Lancer un sortilège
AE + Sortilège + 2D6.
Difficulté : du sortilège
1 composante manquante
+ 1 difficulté
2 composantes manquantes
+ 3 difficultés etc.
Saison différente
+ 1 difficulté

Résister à un sortilège
AE x 2 + 2D6
Pas de point de loom de même couleur
+ 2 difficultés



Les sorts nécessitent des gemmes que les Arpenteurs vont chercher dans le monde des rêves : Nocte. Une telle quête ne peut être menée qu'une fois par mois, au cours de laquelle l'Arpenteur ne peut ramener qu'une seule gemme. En outre, chaque oniriste reçoit lorsqu'il achève son initiation une gemme en guise de viatique.

De la vallée des sept tours -2

Arpentage Loom vert : 2
Rituel
Portée : - Durée : une journée

Le magicien a, entre deux levers du soleil, une connaissance intuitive de la langue, des coutumes et de l'attitude qui caractérisent sa cible (personne ou culture). Pour cela, il doit avoir croisé sa cible dans la semaine qui précède le rite. Le magicien est reconnu par les membres de cette culture comme l'un de leurs pairs. Il ne garde aucune mémoire des connaissances qu'il a manipulées.

Décoction salvatrice 0

Algemmie Loom vert : 1
Portée : – Durée : 1 semaine

La préparation de cette potion nécessite une gemme. Elle ne peut être conservée plus d'une semaine, et ne peut être administrée qu'à 2 personnes. La potion permet de reconstituer une partie du corps qui a été estropiée. La cible retrouve 1D6 + 4 points de vie (sans dépasser son maximum). La décoction fait disparaître les poisons. Durant la semaine qui suit l'administration de cette potion, la cible ressent des effets secondaires : la partie de son corps qui a été soignée prend l'aspect cristallin et scintillant d'une gemme.

Le semblant 0

Appel Loom vert : 3
Rituel
Portée : 10 m Durée : voir texte

Le magicien peut, en désignant une personne précise, créer le double parfait de sa cible. Le double est la copie exacte de la cible (compétences, caractéristiques, etc). La cible voit son double apparaître en face d'elle. L'Appeleur assigne alors à sa créature une mission, qui doit toujours résulter en une confrontation avec la cible : la combattre, marchander avec elle, la convaincre. La cible ne peut se dégager de la confrontation avec son reflet. Le double disparaît dès que la confrontation avec son modèle est achevée.

La chambre de persistance -2

Passage Loom vert : 3
5 PA
Portée : 2 m Durée : jusqu'à ce que quelqu'un libère la cible.

Le Passeur doit s'approcher de la cible endormie. Il effectue alors le sort. Il lance 1D6, et la cible se réveille si le dé marque 1. Si la cible ne se réveille pas, son environnement est modifié en fonction du rêve qu'elle était en train de faire. Les effets du sort prennent effet à son réveil. Le rêve est déterminé par 1D6 :
1-2) Rêve terrifiant : la cible se réveille aux côtés d'un Ogre : Agile 2, Fort 5, Observateur 1, Résistant 3.
3-4) Rêve claustrophobe : la cible se réveille dans une pièce hermétiquement fermée, dont la porte ne peut s'ouvrir que de l'extérieur. Elle ne peut appeler personne à l'extérieur.
5-6) Rêve hypocondriaque : la cible se réveille victime d'une vermine qui la plonge dans d'atroces souffrances, et la tue en 2 semaines si elle n'est pas soignée.

Oniris vivalis 0

Modelage Loom vert : 2
4 PA
Portée : 20 m Durée : 1 heure

Le magicien plonge la cible dans le dernier rêve que celle-ci a fait. La cible reste animée, mais agit comme si elle était en pleine crise de somnambulisme, et ses actes sont ceux qui étaient les siens dans son rêve. La nature du rêve est à déterminer sur 1D6 :
1-2) Rêve terrifiant : la cible se met à fuir dans n'importe quelle direction, au maximum de sa vitesse. On ne peut plus l'attaquer ni lui parler.
3-4) Rêve claustrophobe : la cible se recroqueville sur place, mais se défend si on l'attaque, avec un malus de 1.
5-6) Rêve hypocondriaque : la cible croit être la proie d'un parasite, et se met à se frapper avec une arme qu'elle a à la main (ou à main nue). Si on l'attaque, elle se défend avec un bonus de 1 (elle est hystérique).

ART MÉTALLIQUE

Les sorts nécessitent l'utilisation d'un objet forgé dans un des métaux magiques utilisés par cette Maison. Les métallistes ont en général sur eux une certaine quantité de chacun de ces métaux, sous forme de pépites de métal brut, qui leur ont été remises à la fin de leur initiation. Le pouvoir des métaux bruts n'est pas exploitable : ils doivent avoir été forgés et être associés à un sort. La fabrication des objets en métal gehemdal utilise les compétences du Grand Métier des Artisans : joaillerie, forgeage, etc. selon l'objet fabriqué.

Par le jugement de Wysd -2

Armor Loom rouge : 2
3 PA
Portée : celle de la sarbacane
Durée : une heure

Le magicien doit posséder de petits dards forgés en métal d'Armor. Il en prend un et effectue alors le sort. Il consiste à assigner au dard la mission de vérifier si la personne visée répond à une certaine condition : nous a-t-il trahi, est-il notre allié ? etc. Le dard est alors projeté avec une sarbacane (par le magicien ou quelqu'un d'autre). Si le dard touche la cible, cette dernière s'évanouit immédiatement si elle ne répond pas à la condition (si elle a effectivement trahi, si elle n'est pas une alliée, etc.) La cible reste évanouie 1 heure. Le dard n'est actif qu'une heure, après laquelle il perd son pouvoir.

Métal mou 0

Forge Loom rouge : 1
Portée : - Durée : définitif

Le Forgeur peut, à partir d'une pépite de métal utilisé par les Gehemdals, forger n'importe lequel des objets nécessaires aux sorts de l'Art Métallique. L'objet doit lui être décrit par le magicien connaissant le sort associé, et le forgeur doit avoir une valeur positive dans sa compétence Forgeage. Mais il n'a pas besoin de fabriquer l'objet concrètement, il se forme tout seul sous l'effet du sort. L'objet ne peut être utilisé que par un magicien connaissant le sort associé.

Par l'emblème du corps -3

Ertilm Loom rouge : 1
2 PA
Portée : 5 m Durée : instantané

Le magicien lance ce sort sur une personne afin d'en connaître deux aspects : la vitalité (caractérisée par ses points de vie) et son pouvoir magique (ses points de loom).

Par les fusions solaires -2

Rallgar Loom rouge : 2
2 PA
Portée : - Durée : 5 PA

Pour réaliser ce sort, le magicien doit posséder une armure métallique dans laquelle ont été incrustés des fragments infimes de Rallgar. Le sort lancé, l'armure se met à émettre une lumière éblouissante comme le soleil. La cible est visible à grande distance, selon le climat et la visibilité. De plus, en cas de combat, toute personne se trouvant face à la cible est éblouie et ne peut plus se battre qu'avec un malus de 3.

Par l'Escal dans la pierre 0

Silien Loom rouge : 1
2 PA
Portée : 5 m Durée : 5 PA

Le magicien touche une pierre avec son métal Silien, sous quelque forme que ce soit. Cette pierre aura dès lors la capacité d'attirer à elle toutes les attaques physiques portées sur le magicien, dans une zone de 5 mètres autour d'elle, et de neutraliser l'arme qui a été utilisée. Les attaques seront détournées sur la pierre, et l'arme restera profondément fichée dedans. Les attaques magiques ne sont pas détournées. Les armes fichées dans la pierre sont impossibles à récupérer tant que le sort fonctionne , elles retombent à terre à la fin du sort.

Par la lame visionnaire 0

Yielix Loom rouge : 2
Rituel
Portée : 10 m Durée : instantané

Lorsque le magicien arrive dans un lieu qui fut le théâtre d'événements violents, il peut lancer ce sort sur son épée. Il peut alors visualiser sur le plat de la lame la scène qui a eu lieu, en particulier le ou les auteurs des crimes.



Je modèle la chaleur -2

Sorcier du feu Loom jaune : 2
2 PA
Portée : 20 m Durée : 1 PA

Le Sorcier du feu crée une sphère de chaleur qu'il peut injecter à distance (20 m) à une ou plusieurs personnes (pas plus de trois). Si elle est dirigée contre une seule personne, elle lui porte le cerveau à ébullition et la tue. S'il y a plusieurs cibles, la chaleur les plonge dans le coma durant 12 heures. Il est impossible de toucher les victimes du sort tant qu'elles sont dans le coma, la chaleur les environnant étant insupportable. Si la sphère de chaleur n'est pas utilisée, elle se disperse au bout de 1 PA, en causant 1D6 points de dommages sur le Sorcier qui l'a créée.

Je rejoins la terre-mère -1

Sorcier de la terre Loom jaune : 2
3 PA
Durée : 1 semaine Portée : -

Le Sorcier peut, s'il est sur la terre ferme, s'enfoncer dans le sol. Personne ne peut alors le toucher. Il emporte avec lui tous les objets qu'il portait. Il ne peut pas se déplacer dans le sol. Si des cavités existent, il ne peut pas les atteindre : il est fondu dans la matière même du sol. Il est conscient de ce qui se passe « au-dessus » et ressortira exactement à l'endroit où il se tenait lorsqu'il a lancé le sort.

Je te oins d'eau sacrée -1

Sorcier de l'eau Loom jaune : 2
3 PA
Portée : toucher Durée : 1 heure

Le sort ne peut être lancé par le magicien que sur lui-même. Une sorte d'eau bénite apparaît dans ses mains. Lorsque le magicien oint une personne de cette eau, il acquiert un charisme mystique qui lui fait croire qu'il est une sorte de messie. Le magicien peut convertir jusqu'à 3 personnes à sa nouvelle religion. Ces nouveaux disciples accepteront de lui venir en aide, sauf pour toute action violente.

Je me confie aux vents -3

Sorcier de l'air Loom jaune : 2
4 PA
Portée : - Durée : instantané

Le magicien ne peut lancer ce sort que sur lui-même. Il se disperse alors dans les vents environnants qui l'emportent à 5 kilomètres de l'endroit où il se trouvait. Sur 1D6, il est transporté : sur 1, dans la direction qu'il a choisi. 2 à 5, au nord, sud, est, ouest. 6, dans l'agglomération la plus proche, donc pas nécessairement à 5 kilomètres, et exceptée l'agglomération dans laquelle il se trouve éventuellement.



Fétiche de localité -1

Malfaisance Loom noir : 3
Portée : - Durée : 1 semaine

Le malfaiseur doit disposer d'un crâne et de deux fémurs de quelque animal que ce soit (y compris l'homme). Il construit une sculpture avec ces éléments (compétence Bricolage ou Charpenterie) et lance le sort dessus. Puis il marque le crâne d'une rune correspondant à un individu que le malfaiseur a déjà vu. Dès lors, à chaque fois qu'il questionnera le fétiche sur le lieu où il se trouve, le fétiche répondra un nom de milieu (forêt, désert...) ou de lieu (auberge, palais...).

Le duelliste ricaneur -1

Conjuration — Loom noir : 3
4 PA
Portée : 5 m — Durée : 5 PA

Ce sort permet de faire apparaître un démon dont la peau est de texture métallique et hérissée de piquants. Son visage arbore une grimace proche d'un masque oriental. Le démon danse la gigue en se battant. De petite taille, il ricane et se moque de son adversaire d'une manière insupportable. L'adversaire exaspéré perd l'initiative à chaque passe d'arme. Le démon se bat avec l'un de ses bras, qui est prolongé d'une fine lame comparable à une rapière. Cette créature se bat à la place ou aux côtés du magicien, qui doit rester à 5 mètres d'elle. Le démon disparaît après 5 Passes d'armes, ou avant si le combat se termine. .
Agile 4, Fort 2, Observateur 3, Résistant 3. Rapière 3, Esquive 2.

Prophétie fatale -3

Nécromancie — Loom noir : 2
2 PA
Portée : 2 m
Durée : réalisation de la prophétie

En présence de sa cible, le nécromant parle à l'âme du mort qu'il sera un jour…
Il lui désigne un objet (arme, poison), ou un animal, qui doit alors être présent. Il prononce la prophétie, qui ne sera entendue que de la cible. Le nécromant se retire alors hors de la vue de la cible, qui ne peut rien faire pour le retenir. La prophétie prend effet dès le prochain coucher de soleil, et ne connaît pas d'autre fin que sa réalisation : la prochaine attaque portée sur la cible avec l'arme (ou le poison), ou par l'animal qui lui a été désigné, le tue automatiquement.

Art Sémantique

Vise-loom -3

Lum — Loom violet : 1
Rituel
Portée : 5 m — Durée : instantané

Le Nommeur force tout son environnement à dévoiler son essence magique. Les objets et les êtres restent visibles, mais sont marqués d'une sphère de la couleur du loom qu'ils contiennent (plusieurs couleurs pour un guilder). Le magicien ne peut pas connaître la quantité de loom présente ni, le cas échéant, lire le sort qui y est attaché. Le magicien ne peut pas se déplacer tant que dure cet effet, et il garde en mémoire tout ce qu'il a vu.

Soulève-cœur 0

Tot — Loom violet : 1
1 action
Portée : toucher — Durée : 1 semaine

Le magicien connaît un Nom qui provoque chez la cible des nausées insupportables et l'empêchent de faire quoi que ce soit. Le Nom doit être murmuré à l'oreille de la cible, et n'être entendu que par lui. La maladie semble naturelle, et personne ne peut imaginer (sauf qui connaît l'Art Sémantique) qu'un simple mot en soit responsable.

Change-matière 0

Mut — Loom violet : 2
3 PA
Portée : 1 m — Durée : 1 jour

Le Nommeur est capable de transformer un objet en une autre matière : le bois en pierre, le verre en métal etc. La valeur de l'objet n'est pas changée (un métal vil ne devient pas une pierre précieuse). La taille de l'objet est limitée à 1 mètre et sa masse à 10 kilogrammes. L'objet doit être autonome et distinct : on ne peut transformer une certaine quantité de matière dans un tout.

Pousse-colère 0

Gen — Loom violet : 2
Rituel
Portée : toucher — Durée : 3 jours

Ce sort permet d'affubler la cible d'une voix qui la harcèle et qui n'est entendue que de la cible. Elle est alors perturbée dans toutes ses actions par la voix forte et grinçante dans sa tête. Toutes les compétences de la cible sont frappées d'un malus de 1D6 redéfini chaque jour.

Talisman du beau parleur -2

Enchantement — Loom violet : 2
Portée : -
Durée : 2 semaines

La fabrication de ce talisman nécessite de posséder une gemme, ainsi que la compétence Joaillerie. Ce talisman permet à celui qui le porte d'augmenter de 2 points ses compétences de Diplomatie, Négoce, Commandement, Empathie et Discours.

Art Mystique

Aura dissuasive -2

Fourrure — Loom invisible : 3
2 PA
Portée : - — Durée : 4 PA

Ce sort peut être lancé sur soi ou sur quelqu'un d'autre. Il fait apparaître autour de sa silhouette une autre forme, illusoire, qui donne l'impression d'une forte carrure. Cette illusion dissuade tout adversaire de l'attaquer. Ce dernier a toutefois la possibilité de lancer 1D6 si sa valeur en Rusé est d'au moins 4. Sur 1, l'adversaire peut attaquer la cible. Si le coup porte, celle-ci subit les dégâts mais conserve son apparente invincibilité. Tous les membres de l'assistance sont convaincus de l'invincibilité de la cible et ne l'attaquent plus.

Des milliards de griffes -4

Griffe Loom invisible : 2
Vitesse : Normale
Portée : 10 mètres
Durée : jusqu'à ce que la cible soit morte, ou que le sort ait été dissipé.

Le magicien fait apparaître sous les pieds de sa cible une colonie de fourmis rouges sauvages. Les fourmis recouvrent l'ensemble du corps de la cible avant que celui-ci n'ait le temps de réagir ; il est immobilisé, mais il peut parler. Si le magicien claque les doigts une première fois, les fourmis s'engouffrent par tous les orifices naturels de la cible, qui peut encore parler. Si le magicien claque une deuxième fois des doigts, les fourmis attaquent, et tuent quasi-instantanément la victime. Le magicien peut interrompre le sort à tout moment, sauf après qu'il ait claqué les doigts la seconde fois. S'il interrompt le sort, les fourmis disparaissent, mais la cible est tétanisée, et ne pourra ni se déplacer ni entreprendre une action avant 2 heures.

Gestuelle éclipsée -2

Plume Loom invisible : 2
1 PA
Portée : 5 m Durée : 3 PA

Le magicien peut conférer, à quelqu'un ou à lui-même, la possibilité d'effectuer ses actions à une vitesse qui dépasse de beaucoup les capacités visuelles des créatures normales. Le nombre d'actions que la cible est capable de faire en un temps donné est multiplié par 3. Sur trois actions effectuées, seule la première est visible des autres personnes présentes.

Caméléon -3

Écaille Loom invisible : 3
3 PA
Portée : - Durée : 10 PA

Le magicien est capable de se confondre avec l'environnement. Pour cela il doit être entièrement nu. S'il change de milieu, passant d'une ruelle à un bois, l'effet s'achève et le sort doit être relancé.





Chaque aventurier qui rejoint une Guilde a l'occasion de se confronter au Continent. Alors que sa vie sur les Rivages ne lui offrait qu'un horizon limité, il peut alors rechercher la connaissance ou la compréhension comme une constante mise à l'épreuve. Chaque instant vécu y est une occasion de se forger un destin, de devenir une légende. Il peut en particulier gagner en expérience. Ainsi en terme de jeu, l'Aventurier pourra progresser dans ses compétences et ses caractéristiques, voir ses points de Destin augmenter.

La détermination de l'expérience se fait avant tout par le Meneur de jeu et accessoirement par le joueur discutant avec le Meneur.

À la fin de chaque session de jeu, un Aventurier reçoit automatiquement un point de Destin dit de Vécu.

Ensuite, le meneur de jeu peut attribuer un certain nombre de points de Destin supplémentaires en fonction de l'idéal aventureux du personnage tel que son joueur le conçoit petit à petit.

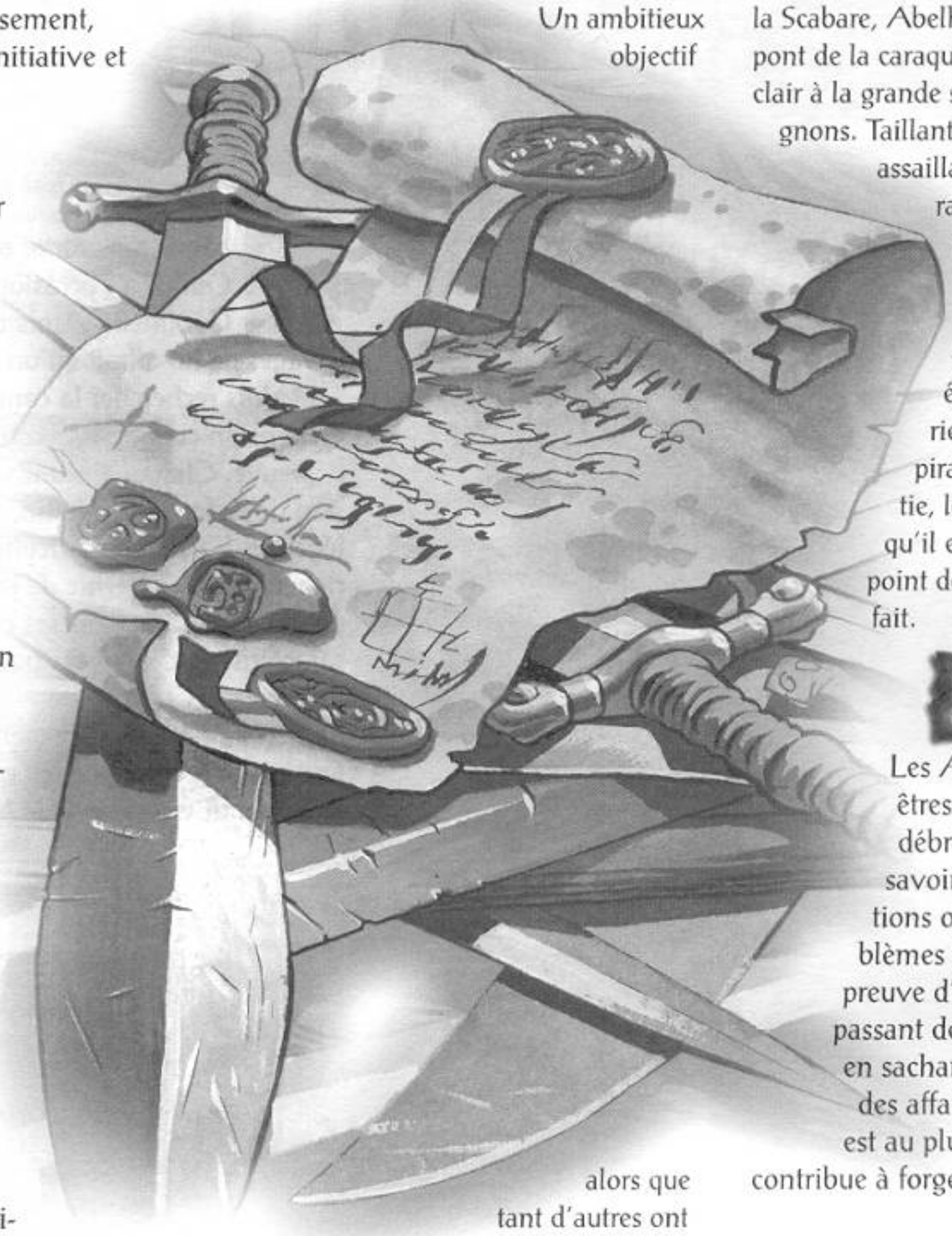
L'idéal d'un aventurier est fonction de quatre Focus : le Dépassement, l'Accomplissement, l'Initiative et l'Enrichissement.

Pour chaque Focus de l'Aventurier, le meneur de jeu interroge le joueur sur sa perception de la session de jeu passée et détermine si oui ou non l'Aventurier en a retiré quelque chose. Si oui, l'Aventurier gagne un point de Destin.

L'Accomplissement dépend de la motivation et du projet de l'Aventurier. Ainsi, chaque Aventurier souhaite particulièrement quelque chose sur le long terme. Il peut chercher à devenir un découvreur légendaire, à s'imposer comme Sénateur, à devenir Grand Maître d'une Guilde, à fonder une école de guerriers, à conquérir de vastes territoires, à accomplir une vengeance, à trouver une quête particulière et tant d'autres. Si pendant la partie, le joueur estime, avec l'accord du meneur de jeu, qu'il s'est rapproché de son Accomplissement, il gagne un point de Destin.
Si un joueur ne peut expliquer clairement quelle est la motivation de son Aventurier, il ne peut pas gagner de points de Destin en s'accomplissant. L'Aventurier est encore à la recherche de lui-même…

Exemple : Abelh, un jeune Felsin fraîchement intronisé Compagnon de sa guilde, s'est emparé d'un bateau de la Scabare pendant une traversée. Son but est de devenir, un jour, un grand découvreur et de faire le tour du Continent. Un ambitieux objectif alors que tant d'autres ont échoué avant lui…Cela dit, ses compagnons de route lui ayant concédé la propriété du bateau, le meneur de jeu accepte d'allouer un point de Destin à Abelh alors que cette acquisition contribue à l'Accomplissement du fougueux Aventurier.Le Dépassement est un des moteurs de la vie des Aventuriers et a contribué au formidable élan des Guildes. Un Aventurier digne de ce nom apprécie le frisson du danger et l'excitation des défis. Lorsqu'il a pris des risques, a surmonté des dangers contre toute attente lors d'une partie, réussit des actions particulièrement spectaculaires, le meneur de jeu peut lui accorder un point de Destin.

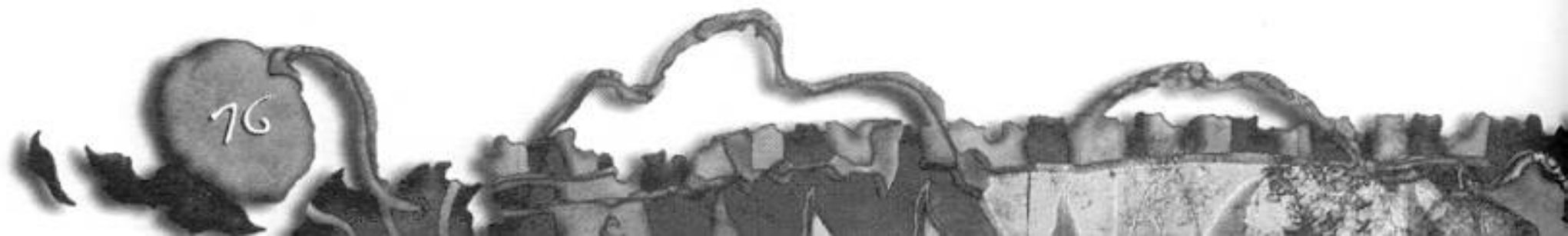
Exemple : Au moment de l'abordage du navire de sa guilde par les pirates de la Scabare, Abelh, s'est lancé sur le pont de la caraque des forbans, sabre au clair à la grande surprise de ses compagnons. Taillant dans la masse des assaillants, le jeune Felsin a rallié à lui une partie des marins qui vinrent lui prêter main forte tandis que l'Aventurier se lançait dans un duel épique et surtout victorieux contre le capitaine pirate. À la fin de la partie, le meneur de jeu estime qu'il est juste d'accorder un point de Destin pour ce haut fait.



L'initiative

Les Aventuriers sont des êtres plein de ressources et débrouillards. Ils doivent savoir proposer des solutions originales à des problèmes épineux. En faisant preuve d'indépendance en se passant de l'aide de la Guilde, en sachant prendre la direction des affaires lorsque le moral est au plus bas, un aventurier contribue à forger son Destin.

Exemple : Lorsqu'Abelh s'est lancé sur le pont du bateau pirate, il a pris complètement à contre pied l'offensive scabare. La manœuvre ayant non seulement contribué à sauver le navire et en plus a vaincre totalement l'ennemi, le meneur de jeu accorde au Felsin un point de Destin.



L'enrichissement

La vie des Aventuriers est une suite d'opportunités et de découvertes qui peuvent enrichir tant matériellement que mentalement. Ainsi, la rencontre avec de nouvelles civilisations, peuples, races autochtones, l'exploration de terra incognita rentrent pleinement en compte dans l'Enrichissement du personnage. Selon le profil et la motivation de l'Aventurier, le meneur de jeu pourra accorder un point de Destin au joueur qui peut démontrer que son personnage a retiré un enseignement de son Aventure, a appris de nouvelles choses sur les mystères du Continent.

Les points de Destin sont utilisés de deux manières : comme capital de Destin ou investis en expérience.

Exemple : Même si la traversée d'Abelh lui a déjà rapporté 4 points de Destin, on ne peut pas dire qu'il a connu un enrichissement personnel. Ce bateau n'est qu'un moyen pour son futur accomplissement. Laissons donc là le jeune ambitieux dont le Destin semble prometteur…
Par contre de son côté, l'Ahsragor Urmaal ne cesse de compulser avec fièvre des grimoires interdits découverts dans les coffres du capitaine du bateau capturé. Pendant qu'Abelh rêve à ses futurs voyages, le magicien commence à déchiffrer les écrits impies. Gageons que cette découverte lui vaudra un point de Destin !

Une fois les points de Destin attribués, ils peuvent être utilisés de deux manières. On peut les investir dans la réserve de destin qui pourra servir à modifier les situations où l'Aventurier a besoin d'un coup de pouce ou bien être convertis en expérience. La réserve de Destin de l'Aventurier ne doit pas dépasser 5 points tandis que l'expérience du personnage peut être capitalisée à volonté.

La réserve de Destin

Pendant une partie, un Aventurier ne peut faire appel à son Destin que dans la limite de sa réserve. Ainsi, un personnage avec sa réserve maximum pourra utiliser ses points de Destin à sa guise ou les utiliser en une seule fois.

Pour chaque point de Destin dépensé, un Aventurier peut retenter un test ou bien peut modifier le niveau de difficulté d'autant de niveaux. Si l'aventurier décide d'augmenter ses chances, il doit dépenser ses points de Destin avant le test. L'idéal est d'interpréter en terme de jeu ces utilisations de points de Destin.

Exemple : Dyotave'll tente d'échapper à des assassins d'une Guilde rivale dans les ruelles de Jaad. Acculé dans une impasse, il doit escalader le plus rapidement possible. Guère acrobate, Dyotave'll sacrifie deux points de destin pour faire passer la difficulté de l'action de Normal à Très Facile ce qui sied mieux à son test Agile + Acrobatie soit 3 + 1. On peut dire ici que le Destin met à la disposition de Dyotave'll une vigne vierge qui l'aide à grimper le mur.

L'expérience

En fonction de son capital d'expérience, l'Aventurier peut tenter d'augmenter ses compétences et ses caractéristiques. Une compétence ou une caractéristique est susceptible d'être augmentée si l'Aventurier en a fait bon usage au cours de la dernière partie ou si le meneur de jeu estime que l'Aventurier a une chance de progresser du fait de son parcours en général et de ses expériences vécues. Il est recommandé au joueur de ne faire progresser son personnage que dans des compétences et des caractéristiques qu'il a eu l'impression d'utiliser au cours de la partie de jeu.

Avant de procéder aux tests d'expérience, le joueur choisit les traits de son personnage qu'il compte faire progresser.

Pour augmenter un trait d'un niveau, un Aventurier doit effectuer un test Compétence + Caractéristique appropriée sachant qu'il doit obtenir un échec et non une réussite. En effet, cela indique qu'il a appris quelque chose de nouveau, qu'il ne connaissait pas jusqu'à maintenant. Pour augmenter une compétence, on doit ainsi obtenir un échec quel qu'il soit tandis que l'augmentation d'une caractéristique demande au moins un échec spécial.
La difficulté de ce test dépend du nombre de points de Destin investis à cette occasion.
Ainsi, plus on investit de points de Destin dans un test (avec une limite de 5 pour un seul test), plus on augmente ses chances d'échouer et donc de progresser. Il est impossible de faire progresser de plus d'un niveau la même compétence ou bien la même caractéristique par séance de jeu.

Test d'expérience

Points de Destin dépensés par jet	Difficulté du test
1	Normale
2	Difficile
3	Très Difficile
4	Extrême
5	Pure folie

Quelque soit le résultat du test, les points de Destin utilisés sont perdus.

LA VIE DE LA GUILDE

Faire partie d'une guilde offre de nombreuses possibilités à un Aventurier. En effet, les Guildes sont de véritables micro-sociétés qui évoluent rapidement voire brutalement. Les informations et les règles qui suivent ont pour but de vous aider à mieux comprendre la place du personnage au sein de cette structure étonnante.

La carrière de l'Aventurier

La Guilde est au premier abord considérée comme un moyen de partir à l'aventure avec si possible un maximum de liberté. Pourtant, une telle structure est souvent réticente à accorder son soutien à des individus simplement profiteurs. Aussi, il peut être intéressant pour les Aventuriers de s'investir plus avant dans leur Guilde, d'y faire carrière, dans le but d'obtenir des compensations, des bénéfices, en échange de « menus » services. Si un Aventurier choisit cette voie, un autre monde s'ouvre, tissé d'intrigues, d'enjeux et de secrets fascinants…

Les rapports avec la Guilde

La naissance des guildes est venue d'une nécessité alors que les premiers Aventuriers eurent rapidement besoin de joindre leurs ressources et leurs efforts pour accélérer leur progression sur le Continent à la recherche de ses trésors et de ses secrets. Aujourd'hui l'institution est rodée tout en continuant d'évoluer subtilement au fil des années et les Aventuriers devront apprendre à connaître les arcanes de leur Guilde pour profiter de ses bénéfices efficacement.

Bien souvent, les Aventuriers auront ainsi à faire appel à leurs employeurs pour obtenir soutien et équipement. Appartenir à une Guilde ne signifie pas qu'on peut se servir à loisir dans ses caisses ; il faut convaincre les bonnes personnes avant d'obtenir gain de cause. Que vous vouliez recevoir le renfort d'un détachement pour défendre un comptoir assiégé, que vous vouliez armer une flotte, accéder à des archives restreintes, tout cela dépendra de la nature de votre Guilde et de votre habileté. Les règles qui suivent sont destinées à fournir un cadre pour juger les rapports de votre aventurier avec sa guilde.

Les contrats

Lorsqu'un Aventurier sort de l'Académie pour rejoindre le Continent, il passe un contrat avec sa Guilde qui lui confère un certain degré d'autonomie et d'initiative.

On distingue ainsi l'affiliation, le partenariat, l'engagement, la mission et l'association.

L'affiliation est le contrat le plus souple que propose une Guilde. L'aventurier est libre de ses activités mais ne peut espérer facilement un soutien significatif.

Le partenariat est une forme d'affiliation plus poussée qui accorde un soutien plus important de la Guilde mais demande à l'Aventurier de reverser 10 % de ses bénéfices régulièrement.

L'engagement met l'Aventurier à la disposition de sa Guilde qui lui verse en échange au moins le droit à la pacotille. Si la Guilde investit dans une activité projetée par l'Aventurier, elle demande en échange une part du bénéfice équivalente à sa part de financement de l'opération.

La mission est un contrat à durée déterminée pour une tâche précise. L'aventurier peut toucher une somme fixe en fonction de sa compétence ou bien un pourcentage d'un éventuel bénéfice quantifiable en Guilders.

L'association intègre complètement l'Aventurier à la Guilde en échange d'un apport financier et lui reverse en échange des dividendes en fonction du nombre de parts investies par l'Aventurier.

Les requêtes

Il est dans la philosophie des Guildes de penser qu'un Compagnon doit pouvoir se débrouiller avec un minimum fourni pour une tâche donnée. Ainsi on n'attend pas d'un administrateur de comptoir qu'il pleure après les subventions, c'est à lui de rentabiliser son affaire avec le viatique qu'on lui a confié. De même, un chef d'expédition ne devra pas attendre que la Guilde lui envoie des hommes d'armes pour remplacer ceux qui ont succombé aux fièvres durant la traversée d'une jungle hostile. Son rôle est de régler le problème avec les moyens du bord…Il n'est donc pas question de faire appel constamment aux institutions pour se tirer d'un mauvais pas…La société des guildes est composée de pionniers volontaires et imaginatifs, non pas d'assistés.

Par contre, les circonstances exigent parfois qu'un Aventurier ou un groupe doive demander assistance à leur Guilde. On dit alors qu'on procède à une Requête. Une requête est examinée par les Chapitres et les Syndics à partir du moment où elle engage une partie du Trésor. Armer une flottille pour une traversée ou bien demander la mise en marche d'une unité combattante sont considérées comme des requêtes. Si vous voulez acheter un couple de mules et un canasson fatigué, vous aurez à vous débrouiller seuls.

Comment juger la validité et la portée d'une Requête ?
D'un point de vue purement technique, on parle de requête à partir du moment où la demande nécessite l'engagement d'au moins un point de Trésor ou d'Influence par la Guilde.

Une demande transmise à une Guilde doit comporter l'explication du projet des Aventuriers et une estimation de leurs besoins à partir d'une liste pour tout ce qui concerne les ressources humaines matérielles dans le cas de la création d'une caravane ou l'estimation d'un besoin politique (lettre de recommandation, sceau de la Guilde, etc.).

Une fois cette étape accomplie, les Aventuriers doivent se lancer sur le difficile chemin qui mène au gain de cause.

Transmission de la Requête

Nombreux sont ceux qui sollicitent l'aide du Syndic et se faire entendre peut passer par de sévères empoignades ou des trésors de ruse. Évidemment, plus on est influent au sein de la guilde, plus il sera facile de s'imposer. Cependant, l'arrivée de la requête entre les bonnes mains ne doit pas vous faire crier victoire. Il faut encore qu'elle soit examinée !

La réussite de la transmission d'une requête se teste de la manière suivante.

Art Guildien + Compétence et/ou Machination appropriée + 2D6

La difficulté du test est déterminée par la position de l'Aventurier au sein de sa Guilde.

Apprenti	Extrême
Compagnon	Très Difficile
Maître	Difficile

En cas de réussite, la requête pourra être débattue. Lors de la phase suivante, le traitement de la requête, chaque degré de réussite au dessus de Normale baissera d'autant la difficulté du prochain test.

Exemple :
Dyotave'll, un marchand Venn'dys veut obtenir de sa guilde le financement d'une expédition. Cette requête est recevable alors qu'elle engage les ressources de la guilde. Dyotave'll utilise donc son Art Guildien de 4 et sa compétence Discours car il compte utiliser les arts rhétoriques appris sur les Rivages et aiguisés à l'Académie pour convaincre son référent de transmettre sa Requête.

Le test sera donc de 4 (Art Guildien) + 3 (Niveau en Discussion) + 2D6 et jugé Très Difficile alors que Dyotav'ell est Compagnon.

Traitement de la Requête

Une fois la Requête transmise, les instances de la guilde doivent l'examiner. Cette fois, il s'agit de savoir si la demande de l'Aventurier est digne d'intérêt pour la guilde et si elle est capable de fournir cet effort. A ce stade, les capacités de l'Aventurier n'interviennent plus sinon dans la conviction qu'il a pu transmettre à travers sa Requête.

Pour savoir si une Requête est accordée, le meneur de jeu doit procéder au test suivant.

Chapitre concerné + Syndic concerné contre une difficulté fonction des ressources engagées.

Le Chapitre utilisé dépend de l'objectif de la requête. Ainsi la demande de renforts pour défendre un comptoir concernera la Guerre, le financement de l'exploration d'un site abandonné par une civilisation inconnue intéressera le chapitre du Savoir et ainsi de suite.

Le Syndic concerné est déterminé par la nature de l'aide demandée. Si un Aventurier a besoin d'hommes, on utilisera la Capacité, s'il s'agit d'argent, il s'agira des Finances, si c'est l'honneur de la guilde qui est en jeu, on fera appel à l'Ancienneté, etc.

Enfin la difficulté est déterminée par l'effort demandé en points de Trésor ou d'Influence. Ce degré peut être modifié par l'excellence de la réussite de l'Aventurier lors de la transmission de sa requête.

Influence du jet	
Dépense	Difficulté
0	Normale
1	Difficile
2	Très Difficile
3	Extrême
4	Impossible

La difficulté du test peut aussi être modifiée par la nature du contrat qui lie l'Aventurier à sa Guilde.

Influence du contrat	
Affiliation	+ 2 difficultés
Partenariat	+ 1 difficulté
Engagement	
Mission	-1 difficulté
Association	-2 difficultés

Si un personnage s'est choisi un Protecteur et que la requête concerne son chapitre, il pourra intercéder en la faveur de l'Aventurier en baissant la difficulté du test d'un seuil.

Si le test est une réussite, l'Aventurier se voit accorder sa Requête. En cas d'échec partiel, l'Aventurier peut obtenir un engagement moindre mais c'est toujours mieux que rien. Ainsi, au lieu d'obtenir trois navires, un explorateur s'en verra attribuer un seul ou bien le commandant belliqueux qui veut absolument mener une expédition punitive contre un peuple du Continent recevra un détachement au lieu du rutilant bataillon d'élite tant attendu…

Si la Requête présentait un intérêt secondaire, le meneur de jeu peut procéder à un second test. En cas de réussite, un compromis peut être établi à

la discrétion du meneur de jeu. Par contre, cette procédure entraîne un délai supplémentaire pour le temps de réponse de la Guilde.

Si l'Aventurier en a la possibilité, il peut demander à être présent lors du débat. Dans ce cas, il peut influencer la réponse de la guilde en réussissant un test en Art Guildien
+ Compétence appropriée + 2D6 dont la difficulté est déterminée par la réponse de la Guilde.

Échec Critique
Impossible

Échec Spécial
Très difficile

Échec Normal
Difficile

En cas de réussite, la réponse obtenue peut être décalée d'un seuil. Sinon, le déplacement de l'Aventurier aura été une perte de temps…

Le temps de réponse à la Requête

Faire appel à la Guilde pour se sortir d'un mauvais pas peut être salutaire encore faut-il que l'aide arrive à temps. De même, le temps de constitution d'une expédition dépend de la structure de la guilde. Ainsi, le temps entre la transmission de la Requête et son acceptation dépend de l'Organisation de la Guilde et de l'éloignement des Aventuriers par rapport aux centres de décision.

L'Aventurier qui a sollicité la requête peut sacrifier un point de Destin pour décaler le temps de réponse d'une colonne à son avantage.

Lorsque les Aventuriers se trouvent au milieu de nulle part, loin de l'influence de leur Guilde, la circulation de l'information sur leur position dépend de leur bonne étoile. Ainsi, chaque Aventurier peut sacrifier autant de points de Destin qu'il le souhaite pour lancer une Bouteille à la Mer, terme générique en hommage au message d'Orion. Une Bouteille à la mer peu très bien être aussi un pigeon voyageur ou un apprenti débrouillard chargé de vivres…Plus le groupe sacrifie de points de destin, plus il aura de chance d'être entendu.



Si l'Académie qui accueille les futurs Compagnons avant de les envoyer sur le Continent enseigne assez pour survivre, un Aventurier a toujours besoin de perfectionner ses compétences. Aussi, alors que l'expérience individuelle est particulièrement valorisée, les guildes mettent toujours à disposition des Compagnons des écoles, des cercles qui forment l'extension des académies sur les Rivages.

Si, pendant une période d'inactivité, un Aventurier en fait la demande, sa Guilde peut le mettre en rapport avec un instructeur qui peut lui enseigner une partie de son savoir.

Techniquement, l'apprentissage sert à augmenter une compétences d'un Aventurier sous la houlette d'un instructeur qui possède cette même compétence au moins au niveau 3 et ce pendant une période d'au moins un mois. L'instructeur doit toujours être supérieur dans la Compétence qu'il enseigne à celle de l'étudiant.

Un instructeur demande un prix pour une période d'un mois d'apprentissage en fonction de sa propre compétence :

3	10 Coraux
4	20 Coraux
5	50 Coraux
6	100 Coraux

Ainsi au bout d'un mois, l'élève et l'instructeur effectuent un test en opposition active. L'élève procède à un test Caractéristique + Compétence concernée - Difficulté de la compétence (voir feuille de personnage) tandis que l'instructeur teste sa caractéristique Savant + la compétence enseignée.

Comme dans le cadre de l'expérience personnelle, c'est un échec qui permet de progresser d'un niveau dans la compétence que l'on essaye de perfectionner. En cas d'échec critique, si l'Aventurier suit une nouvelle période d'apprentissage avec ce même maître, la qualité de l'enseignement de ce dernier augmentera d'un niveau.

Délai

	Organisation					
	1	2	3	4	5	6
Proximité immédiate	**3j**	**2j**	**1j**	**12h**	**6h**	**3h**
Implantation	1s	4j	2j	1j	12h	6h
Présence	**2s**	**8j**	**5j**	**4j**	**2j**	**1j**
Représentation	1m	2s	10j	1s	4j	2j
Absence	**2m**	**6s**	**1m**	**3s**	**2s**	**1s**
Spécial						
Désert	**1an**	**8m**	**4m**	**3m**	**2m**	**1m**
Terra Incognita	1D6+2ans	2ans	1an	8m	6m	3m

Exemple
Abelh, l'ambitieux navigateur, est revenu d'un premier voyage fructueux en péripéties. Grâce au pécule qu'il a amassé, il compte suivre l'enseignement de Maître Galyore, le célèbre cartographe Venn'dys. La compétence du maître est de 5, aussi le jeune Felsin devra débourser 50 Coraux pour un premier mois d'apprentissage.
Pour le test d'apprentissage, Abelh utilise sa compétence Cartographie de 1 et sa caractéristique Savant de 3 plus 7 pour les deux dés à 6 faces. De son côté, Galyore utilise Savant + Cartographie soit 4 + 5 plus 9 pour les dés.

Si le jet indique un échec, l'Aventurier gagne un niveau dans la compétence qu'il a développée. Si l'échec est spécial ou critique, la qualité de l'enseignement de l'instructeur augmente d'un niveau au cas où l'Aventurier suivrait une nouvelle période d'apprentissage.

Si le jet est une réussite, quelle qu'elle soit, l'Aventurier ne gagne aucun niveau mais peut suivre une nouvelle période à moins d'essuyer un échec critique auquel cas l'instructeur ne veut plus entendre parler de l'élève.

Les machinations

Quiconque vit dans les rivages a ressenti en lui des possibilités qui transcendent ce que l'esprit et le corps permettent. Que l'on se consacre aux Arts Guerriers ou aux Arts Étranges, chacun découvre au fil des années des dons qui, consciencieusement entretenus et affûtés peuvent permettre d'accomplir des prodiges. Bien sûr, les doctes se perdent en conjectures sur cette capacité que tout habitant des Rivages semble posséder mais aucun n'a pu avancer une théorie irréfutable ni même complètement acceptable. Devant ce mystère, beaucoup préférèrent se lancer dans des recherches plus faciles tandis que tout un chacun acceptait ce fait sans se poser plus de questions. Jusqu'au jour...Jusqu'au jour où le Continent fut révélé et qu'il accepta de laisser entrevoir ses mystères aux plus téméraires. Alors que les Rivages se laissaient petit à petit gagner par la torpeur et la décadence, cette découverte engendra un élan sans commune mesure qui changea à jamais la vie de Cosme. Les Guildes se développèrent et rassemblèrent bientôt tout ce que les Rivages comptaient d'individualistes forcenés mais soudés par un même idéal, brûlant de désirs de gloire et de richesse. Cet élan sans comparaison, cette flamme qui habitait tous ces pionniers révéla bientôt de nouvelles manières d'utiliser cette étincelle qui anime chaque être des Rivages. Rivalisant de ruse et de volonté, les guildes apprirent à pousser les arts de la communication et de l'intrigue au delà des limites humaines imposées par les Rivages. Au fur que les Guildes développaient un nouveau mode de société, le Continent et ses secrets permirent de concevoir et d'expérimenter ce que l'on connaît désormais sous le nom de machinations.

Ainsi, alors que les Arts Guildiens étaient cultivés, chaque compagnon qui montrait son engagement pour sa Guilde pouvait accéder à ces trésors d'astuce. Étranges combinaisons de compétences, de connaissances et de dons à l'efficacité démultipliée par cette fameuse étincelle, les Machinations s'expriment essentiellement dans le négoce et la politique en général. Affinés et améliorés par des générations de pratique et de recherches, les Machinations sont, de nos jours, à la portée des Aventuriers aguerris qui s'investissent dans la vie de leur Guilde.

Les Machinations sont donc inaccessibles à l'Aventurier fraîchement recruté et ne sont enseignées que par des maîtres réputés pour leur compétence prodigieuse. Accéder à un tel savoir est souvent laborieux et vaincre la réticence des maîtres n'est pas une mince affaire. Seuls les Compagnons et les Maîtres peuvent apprendre des machinations.

• Définition des Machinations

Ignorées des natifs des Rivages, les machinations ne sont connues que par des rumeurs et ceux qui en connaissent les secrets se gardent bien de lever un tant soit peu le voile. L'influence et le pouvoir s'appuient sur l'ignorance.

Cela dit, les machinations s'inscrivent tout de même dans la logique de l'univers de Cosme. Ainsi d'un point de vue technique, les Machinations peuvent intervenir de différentes manières.

Utilisée comme une somme d'astuces et de techniques, une Machination vient transcender l'utilisation d'une combinaison caractéristique-compétence par un bonus au test noté de 1 à 6.

Utilisée comme une compétence couplée à une caractéristique, une machination permet d'obtenir un effet à l'identique d'un tour propre aux Arts Étranges ou de faciliter l'utilisation d'une autre compétence.

• Acquisition des machinations

Les machinations ne sont enseignées qu'aux Aventuriers ayant la position de Compagnons au sein de leur Guilde. L'occasion d'apprendre une machination peut se faire à la demande du Compagnon auprès de sa Guilde ou au hasard des opportunités. Si un Aventurier demande à suivre un enseignement de machination, il doit accepter une tâche particulière qui peut aller de l'assassinat d'un rival à la direction d'une caravane selon les

usages de la Guilde. Une fois, cette mission accomplie et réussie, le Compagnon se voit remis entre les mains d'un maître qui le prendra comme disciple.

Une guilde peut enseigner autant de machinations que sa valeur dans le Chapitre Politique. C'est au meneur de jeu de déterminer lesquelles correspondent le mieux à l'esprit de la Guilde de l'Aventurier.

Lorsqu'on passe par une Guilde dans l'espoir d'apprendre une machination, on ne choisit pas son maître. Celui-ci peut être un bon pédagogue comme il peut tout à fait considérer ce tutorat comme un fardeau.

L'investissement du maître permet de déterminer les circonstances de l'apprentissage à venir.

Le fait de ne pas pouvoir choisir son maître en faisant appel à la Guilde incite de nombreux compagnons à chercher eux-mêmes celui qui leur enseignera les secrets des Arts Guildiens. Dans ce cas, tout est affaire d'opportunités et de relations…
Lorsque l'Aventurier a enfin trouvé un maître qui lui convient, le joueur et le maître de jeu utilisent les tables ci-contre, en accord avec le scénario, et non plus en utilisant le hasard.

Bien sûr, une fois un maître trouvé, encore faut-il qu'il accepte et ses exigences sont parfois plus fortes que celles des maîtres proposés par les Guildes. D'ailleurs, bien souvent, le service demandé en échange de leur enseignement a plutôt tendance à servir leurs intérêts personnels. Il est aussi possible que l'Aventurier se voit proposer une dette dont il devra s'affranchir le moment venu et surtout selon les besoins du maître.

Modificateur au jet du maître

Pol. + 1D6	Modificateur au jet du Maître	
2-3	Récalcitrant	-2
4-5	Désinvolte	-1
6-8	Attentif	0
9-10	Responsable +	1
11-12	Affaire personnelle	+2

Machination connues

2-5	1
6-9	2
10-12	3

Niveau des machinations

2D6	Niveau du Maître
2-3	1
4-5	2
6-8	3
9-10	4
11-12	5

Enseignement des machinations

Réussite critique	Le maître congédie son élève
Réussite spéciale	-
Réussite Normale	-
Échec normal	L'élève gagne un niveau dans la machination choisie
Échec spécial	Idem
Échec critique	Idem et la difficulté de la prochaine période d'enseignement ne change pas.

• Le temps d'apprentissage d'une machination

Pour apprendre une machination au niveau 1, un Compagnon doit suivre les cours de son maître pendant au moins un mois à l'issue duquel il tente un test Arts Guildiens x2 contre la difficulté fixée par le jet d'apprentissage. Comme dans le cas de l'apprentissage, le test est une opposition active contre le jet du maître qui utilise Savant + Niveau de la Machination enseignée.

Si le Compagnon veut suivre un second mois d'apprentissage, la difficulté du test Arts Guildiens x2 augmente d'un seuil. Si la difficulté devient Folie, le maître refuse catégoriquement une nouvelle période d'enseignement. En effet, les maîtres sont des individus très occupés - le temps est précieux pour eux - et ils rechignent souvent à enseigner tous leurs secrets…

Dans tous les cas, un maître ne pourra enseigner une machination au delà de son niveau de compétence.

Si le Compagnon garde de bons contacts avec son maître, il pourra revenir solliciter sa sagesse contre une nouvelle faveur ou dette.

• Descriptif des machinations

Le Masque jovial
Permet de passer pour un bon vivant sans mauvaise intention aucune.
Un jet en Art Guildien + Masque Jovial + 2D6 avant une négociation permet de modifier le résultat de l'interlocuteur lors d'une opposition active.

Modification des seuils de Difficulté

Réussite Normale -1
Réussite spéciale -2
Réussite critique -3

Exemple : Un vendeur confronté à un masque Jovial spécialement réussi effectue un test pour un résultat de 14. Son résultat qui devait être Très Difficile est réduit de deux niveaux, c'est à dire Normal.

Le masque Jovial n'influence une négociation que lorsque la caractéristique Charmeur est utilisée.

Le Masque d'impassibilité
Cette machination a pour but d'entraîner le Compagnon à ne laisser rien paraître de ses émotions et affects. Ce masque peut, par exemple, aider à faire passer un mensonge auprès d'un interlocuteur très observateur ou bien désarçonner un autre qui cherche à agacer le compagnon. Un test Art Guildien + Masque d'Impassibilité augmente selon le résultat la difficulté d'un interlocuteur qui utilise la compétence Empathie. Utilisée avec succès lors de toute opposition active mettant en jeu les compétences de Discours ou Diplomatie, le Masque d'Impassibilité réduit d'autant de degrés le résultat de l'interlocuteur.

Salamalecs
Permet de comprendre intuitivement les bons usages et coutumes commerciaux d'un étranger.
Un jet réussi en Art Guildien + Empathie avant la discussion permet de bénéficier d'un bonus à tous les jets égal au score en Salamalecs.

Le pied dans la porte
Permet de forcer un interlocuteur à accepter la discussion ou la négociation après un refus ou un échec grâce à la réussite d'un test Art Guildien + Pied dans la Porte.

Computation
Grâce à un exercice quotidien, le compagnon peut se plonger dans une transe qui transcende l'utilisation de ses connaissances.
En réussissant un test Art Guildien + Computation, le Compagnon se plonge dans une méditation durant dix minutes qui lui accorde un bonus égal à son niveau dans cette machination pour tout test impliquant une compétence de Lettré pour une heure.

Mémoire édeitique
Permet, grâce à un entraînement poussé, de restituer fidèlement un discours ou une lettre mot pour mot. La longueur du message enregistré est égale au niveau du compagnon dans cette machination plus Arts Guildiens en minutes.
Si le Compagnon fait appel à sa mémoire pour un élément qu'il n'a pas enregistré, il peut tenter un test de caractéristique Observateur x2 avec son niveau en Mémoire édeitique comme bonus.

Perception Gestalt
Permet de distinguer les factions au sein d'un groupe, d'en entrevoir les points faibles, de discerner les indécis et ainsi d'orienter un discours.
Si le Compagnon réussit un jet en Art Guildien + Gestalt, il bénéficiera d'un bonus égal à son niveau dans cette machination pour tout test impliquant les compétences de Discours et de Diplomatie.

Confidences sur l'oreiller
Grâce à des techniques érotiques poussées, cette machination permet d'inciter subtilement un partenaire à livrer des informations après une relation sexuelle.
La difficulté du test Art Guildien + Empathie + Niveau en Confidences est fonction de l'information recherchée.

Voix acide
Par des modulations de la voix et l'emploi approprié de certains mots, le Compagnon peut intimer à une personne de se taire.
Cette machination est mise en œuvre par un Jet d'Art Guildien + Voix acide contre une difficulté fonction de la ruse de l'interlocuteur.

Ruse 1 Facile
Ruse 2 Normal
Ruse 3 Difficile
Ruse 4 Très Difficile
Ruse 5 Extrême
Ruse 6 Pure folie

Disgrâce
Permet de construire un discours habile destiné à briser la crédibilité d'un rival ou concurrent.

Selon le résultat du test Art Guildien + Disgrâce, les compétences de Commandement, Négoce, Discours ou Diplomatie de la personne visée sont réduites.

Réussite Normale	1 niveau
Réussite spéciale	-3 niveaux
Réussite critique	réduction à 0

Exemples de maîtres

Poosh Al'Rhey

Ce marchand Felsin particulièrement retors et libidineux est connu pour sa maîtrise des Arts Guildiens et des machinations qui traitent du commerce. Rémunéré pour chaque élève qu'il prend sous sa coupe, son palais abrite une véritable cour de disciples qui vont et viennent au fil de l'année.
Al'Rhey habite dans un palais richement décoré à la mode felsine où il dirige ses affaires grâce à sa véritable armée d'intermédiaires et de négociateurs. Le maître est tellement obèse qu'il ne se déplace qu'à l'aide d'une chaise à porteurs dirigée par deux apprentis qui peinent comme des chevaux de trait sous cette charge.
Atteint d'une maladie de peau irritante contractée au cours d'un de ses premiers voyages, il donne ses cours dans les luxueux thermes qu'il a fait construire au cœur de son palais.
Certaines mauvaises langues véhiculent la rumeur comme quoi Al'Rhey serait sensible au charme des beaux garçons et qu'il est très insistant auprès des jeunes femmes. Cela ne doit pas influencer votre choix mais méfiez-vous s'il demande que vous l'appeliez Poosha avec une lueur malsaine dans le regard…

Machinations enseignées
Confidences sur l'oreiller 3
Le pied dans la porte 5
Salamalecs 6

Liane de Borge

Cette noble Venn'dys a quitté les Rivages pour faire carrière dans une Guilde qui lui donnerait les moyens de mettre en œuvre ses dons politiques. Très vite remarquée, elle a rejoint le Sénat des constellations où ses interventions sont à la fois attendues et craintes. Là-bas, tout le monde connaît la flamme de ses diatribes et ceux qui ont subi l'acide de ses attaques rasent les murs pendant quelque temps.
En tant que maîtresse es-machinations politiques, Liane de Borge est très exigeante mais son enseignement est de qualité et elle n'hésite pas à confier des travaux pratiques parfois dangereux à ses disciples.
Liane a eu l'occasion de se faire de nombreux ennemis et son enseignement n'est pas de tout repos…

Machinations enseignées
Le Masque d'impassibilité 4
Perception Gestalt 3
Disgrâce 5

La hiérarchie

Lorsqu'un Aventurier quitte l'Académie pour son premier voyage, il est considéré comme Apprenti au sein de sa guilde. Il reçoit un pécule et un équipement de base puis embarque sur un des navires qui fait la liaison sur l'Océane. Selon le type de contrat qui le lie à sa guilde, l'Aventurier doit un service plus ou moins long durant lequel il a l'occasion de faire ses preuves, d'accomplir son œuvre pour devenir Compagnon.

Comment devenir Compagnon

Accomplir son chef-d'œuvre au sein de la Guilde consiste à prouver son engagement en rentabilisant son investissement dans l'entraînement de l'Aventurier à l'Académie. Plus précisément, accomplir son chef-d'œuvre consiste à préparer une action dans le but d'augmenter les acquis de la Guilde. Ainsi, un Aventurier peut chercher à explorer une nouvelle route, à découvrir de nouveaux peuples, à détruire les intérêts d'une guilde adverse, à amasser de nouvelles ressources, de nouvelles connaissances en loom et ainsi de suite (consultez la partie de ce chapitre concernant l'avenir de la Guilde pour plus d'exemples en vous référant aux tables d'événements favorables selon les Chapitres).

En choisissant son chef-d'œuvre, un Aventurier se prépare à s'investir dans un des Chapitres qui composent la Guilde (Guerre, Politique, Connaissances, Loom) et ainsi à devenir un Compagnon à part entière. Ce chef-d'œuvre doit être en rapport direct avec le chapitre qu'il vise.

De plus, en présentant les résultats de son œuvre, un prétendant au statut de compagnon doit aussi montrer qu'il a développé l'enseignement qu'il a reçu à l'Académie par l'expérience sur le terrain.

Pour cela, il doit se présenter devant un jury de Maîtres du chapitre dans lequel souhaite rentrer le futur compagnon et il doit alors réussir trois compétences indispensables au Chapitre. La difficulté des jets dépend entièrement de 2 critères : l'importance de la réussite du chef-d'œuvre présenté auparavant et la dureté éventuelle du jury. Ainsi, un jeune Aventurier brillant présente au jury comment il a mis en fuite plus de 50 hommes de la guilde adverse qui tenaient un comptoir fortifié. Les juges pensent que ce coup d'éclat est très bien pour la guilde. Tous ces jets se feront à Facile. De plus, certaines guildes peuvent demander une réussite dans une compétence spécifique, sorte de compétence fétiche de la guilde, au choix du Mj.

Test des compétences	
Chapitres	3 Compétences parmi les suivantes à tester
Guerre	**Vigilance, Commandement, une arme à une main, une arme à deux mains, une arme à distance.**
Politique	Négoce, Diplomatie, Prix, Contacts, Orientation, Survie.
Loom	**Sens, Maîtrise, 1 Tour, Sort 1, Sort 2, Sort 3.**
Savoir	Histoire et légende, Intendance, Alphabet, Civilisations et races, Routes, Langues.

La présentation d'un chef d'œuvre ainsi que l'examen par le jury de la guilde ne peut se faire qu'une fois l'an. Si c'est un échec, l'Aventurier devra attendre l'année suivante pour retenter sa chance. Si c'est une réussite, le guilder du nouveau Compagnon est marqué de nouveau par la guilde, donnant ainsi son statut.

Une fois Compagnon, l'Aventurier sera intégré pleinement dans les affaires de sa guilde. Il devra au moins 30 % de son temps à celle-ci (pour des missions spécifiques, des cours à donner, du travail administratif etc.). En revanche, ses requêtes seront facilitées. De plus, il pourra toucher un revenu régulier par saison qu'il pourra retirer dans n'importe quel comptoir de la guilde. Ce revenu dépend directement des finances de la guilde.

Le statut de Maître de chapitre ou bien de guilde est pour l'instant bien trop élevé pour des jeunes Aventuriers.

L'avenir de la Guilde

Chaque année qui passe pour une Guilde peut entraîner bon nombre d'événements et de bouleversements. Ainsi, à chaque hiver, on pourra déterminer l'état des activités de la guilde de chaque chapitre d'une manière abstraite et rapide. Plus tard, lorsque les personnages auront plus de responsabilités ou lorsqu'ils créeront leur propre structure, tous ces éléments qui leur échappent encore seront plus sinon complètement entre leurs mains. Pour l'instant, ils restent spectateurs d'une société bouillonnante.

Ensuite on procède à un test de Gestion + Chapitre contre la difficulté fixée par le résultat de l'année passée.

Si le résultat indique une réussite critique, la Guilde gagne un point dans le chapitre concerné ; En cas d'échec critique, elle perd un point.

Si le résultat indique une réussite spéciale, on tire sur la table des événements favorables. En cas d'échec spécial, on tire sur la table des événements défavorables.

Si le résultat est une réussite normale ou un échec normal, il ne se passe rien de notable au sein de ce chapitre.

Évolution des activités de la guilde		
Chapitre + 1D6		Difficulté du jet de Gestion
2	**Année désastreuse**	**Extrême**
3-4	Récession	Très Difficile
5-6	**Crise**	**Difficile**
7-9	Maintien	Normal
10-11	**Année faste**	**Facile**
12	Année record	Très Facile

Guerre / favorable	
1	Pacification réussie d'une route troublée
2	**Recrutement au sein d'une unité qui passe à la taille supérieure**
3	Entraînement poussé d'une unité qui passe au degré d'expérience supérieur
4	**Victoire contre la Scabare sur une route. Le butin ramène un point de Trésor.**
5	Une unité est prise en charge par un officier plus compétent. Sa discipline augmente d'un niveau.
6	**Une unité reçoit des équipements plus performants. Niveau supérieur pour celle-ci.**

Guerre / Défavorable	
1	Un différend avec une Guilde concurrente présente sur une route dégénère en affrontement. Guerre ou Négociation ?
2	**Un officier incompétent est nommé à la tête d'une unité dont le niveau de discipline baisse d'un niveau.**
3	Désertion dans une unité dont la Taille baisse d'un niveau.
4	**Une unité est harcelée par la Scabare ou des autochtones. -1 niveau en taille.**
5	Mutinerie dans une unité.
6	**Un chef d'unité mène sa petite guerre contre des autochtones ou contre une Guilde présente dans sa région.**

	Connaissance / favorable
1	Exploration fructueuse en connaissances : une Archive concernant une région ou une contrée est augmentée d'un niveau en Richesse sinon création d'une archive Pauvre.
2	Exploration avec contacts autochtones : une archive concernant un peuple ou une civilisation augmente d'un niveau en Richesse sinon création d'une Archive Pauvre.
3	Espionnage : les informateurs de la guilde enrichissent une Archive portant sur les Guildes. Un niveau de plus en Richesse ou création d'une nouvelle Archive au niveau pauvre.
4	Reprise en mains d'une Archive qui voit la Qualification de ses doctes augmenter d'un niveau.
5	Héritage des Rivages : un maître ramène des livres précieux ce qui augmente la Richesse d'une Archive sur les rivages d'un niveau ou création d'une Archive au niveau Pauvre.
6	Les réseaux d'information de la guilde permettent de remporter un nouveau marché. + 1 en Trésor.

	Connaissance / Défavorable
1	Un docte rendu fou par ses recherches met le feu à une Archive dont la Richesse baisse d'un niveau.
2-3	Certains documents d'une archive s'avèrent être des faux ou truffés d'erreurs. -1 niveau en richesse
3-4	Les doctes d'une Archive ne sont plus motivés ou les plus compétents ont démissionné. Qualification -1
5	Un responsable d'archives restreint l'accès à celle-ci pour des raisons inexpliquées.
6	Suite à une erreur de jugement, une Archive qui portait sur une civilisation porte en fait sur un seul peuple.

	Politique / favorable
1	Négociation d'alliances avec les Rivages. + 1 en Influence
2	Exploration d'une nouvelle route : une route est ajoutée à la liste des acquis de la Guilde (aucun qualificatif sinon Explorée)
3	Exploration poussée d'une route dont l'Implantation augmente d'un niveau.
4	Exploration révélant de nouvelles ressources : le Rapport d'une route augmente d'un niveau. + 1 en Trésor
5	Intrigues commerciales : le contrôle d'une route est augmenté d'un niveau
6	Implantation sur une nouvelle route qui est ajoutée à la liste des Acquis (aucun qualificatif sinon Présence). + 1 en Trésor.

	Politique / Défavorable
1	Troubles sur une Route dont le Rapport baisse d'un niveau.
2	Une caravane disparaît corps et biens. -1 en trésor.
3	Une guilde concurrente renforce son contrôle sur une route dont le niveau de contrôle baisse d'un niveau.
4	Épidémie/Révolte sur une route dont l'Exploitation baisse d'un niveau.
5	Rupture d'alliance. -1 en Influence.
6	Campagne de discrédit au sénat. -1 en Influence.

Loom / favorable	
1-2	De courageux explorateurs ramènent des éléments qui permettent de compléter un phylum d'un niveau.
3	**La Guilde recrute de nouveaux magiciens qui se joignent à l'effort d'enseignement d'un Phylum. + 1 niveau.**
4	La Guilde après mûre réflexion rend plus accessibles les découvertes relatives à un Phylum. + 1 en Accessibilité.
5-6	**Les mages ont de grands projets au sein d'un Phylum. Quiconque en fait la récolte se voit récompensé. + 1 niveau en Recherche.**

Loom / Défavorable	
1-2	Une partie des magiciens qui étudient un phylum disparaît, guidée par une vision mystique.
3	**La recherche de Loom pour un phylum baisse d'un niveau.**
4	Accident de laboratoire. La Complétude d'un phylum baisse d'un niveau.
5-6	**Découvertes inquiétantes. L'accessibilité d'un Phylum baisse d'un niveau.**

fabrègue s.a. saint-yrieix - limoges - paris

Lorsque nous abordâmes le Continent,
tout restait à faire.
Il fallut monter notre caravane, nous munir
de l'équipement nécessaire à l'exploration,
tracer des routes de voyage...
On nous annonçait déjà la présence de peuples hostiles
qui bloquaient la Route des Terrasses Brumeuses.
Il était temps de réviser nos techniques de combat,
et de me rappeler de la botte des Kerown !
Quant à mes compagnons, ils se sentaient rassurés
de savoir parmi nous Lothian, le magicien kheyza,
grand connaisseur du loom
et manipulateur de nombreux sortilèges.
La Guilde Flammine avait à l'époque peu de contacts,
autour de nous les machinations allaient bon train,
et les pirates de la Scabare rôdaient dans la crique.
Pour affronter tout cela, je ne possédais que
le précieux apprentissage de l'Académie, et les registres
du docte Cyrlion de Gamorre décrivant
les civilisations du Continent.
Maintenant commençait l'Aventure !

Lewelu Kerown

Les carnets pourpres

GUILDES : LA QUÊTE DES ORIGINES

le CONTINENT

JEAN-LOUIS 96

L'encyclopédie continentale

Le Continent…Deux cents ans de rêves, de périls,
d'espoirs et de déconvenues, d'imprudences
et de drames, d'exploits et d'enchantements.
Les guildes et le Continent : une relation historique,
avec ses légendes, ses grandes figures, ses rumeurs
persistantes…Le Continent, posé sur la mer Océane
comme une merveilleuse orchidée sur un parterre
monotone, est très vite devenu un mythe.
Ou la convergence des mythes d'un monde.
À sa venue, Cosme est redevenu magique.
Or le Continent n'est pas une histoire ancienne, mais
au contraire la grande actualité des Rivages depuis
deux siècles, qui a supplanté les intrigues mesquines,
les guerres par désœuvrement et les convoitises
dues à la restriction de l'expansion. Tout à coup
l'apparition d'un espace de conquête illimité
a redistribué les cartes des Maisons.

Décrire le Continent nécessite
deux attitudes conjointes.
La première est une plongée fascinée
et vertigineuse dans un paysage animé et magique,
dont les richesses matérielles et spirituelles enivrent
l'Aventurier. La seconde est une analyse aussi précise
que possible de ces données innombrables, afin de
tracer le profil d'un univers étrange et foisonnant,
et d'en esquisser les mystères…



Les doctes qui se sont penchés sur le Continent au départ ne soupçonnaient pas que l'infinité des peuples, des créatures, des flores dissimuleraient une organisation. Car en vérité le chaos continental suit des règles précises, qui sont celles de tout milieu de vie, si foisonnant soit-il. Il s'agit de laisser chaque être se développer à son gré. Dans le cas des civilisations, il semble que des décisions sont prises par une sorte d'instance dirigeante. Les peuples autochtones ne sont pas complètement livrés à eux-mêmes, et leur rapport au monde est unifié par un corps de lois. Ainsi peut-on distinguer des lois pour la répartition des peuples, pour leur conception des saisons et de l'environnement etc.

Ces lois révèlent la vision que les civilisations du Continent ont de leur propre monde.



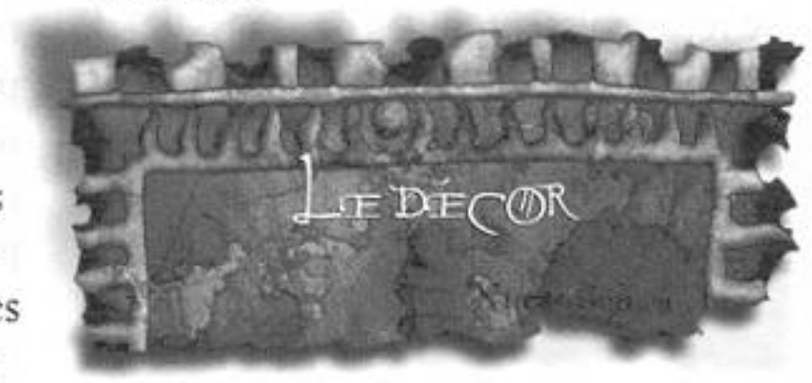




Le Continent se trouve approximativement à deux mois de traversée des Rivages. Mais les péripéties du voyage rallongent singulièrement cette durée : tempête, monstres marins, attaques de pirates, escales forcées, événements de bord, abordage d'autres navires de guildes, échanges commerciaux…
En cours de route se trouve une île : Polomée. Elle représente une halte forcée pour tous les navires des guildes qui doivent s'y ravitailler pendant le voyage avant de se lancer dans la dernière partie du parcours. Cette obligation fait de Polomée un lieu neutre où tous les Aventuriers sont forcés de se rencontrer, de coopérer et…de nouer des intrigues.

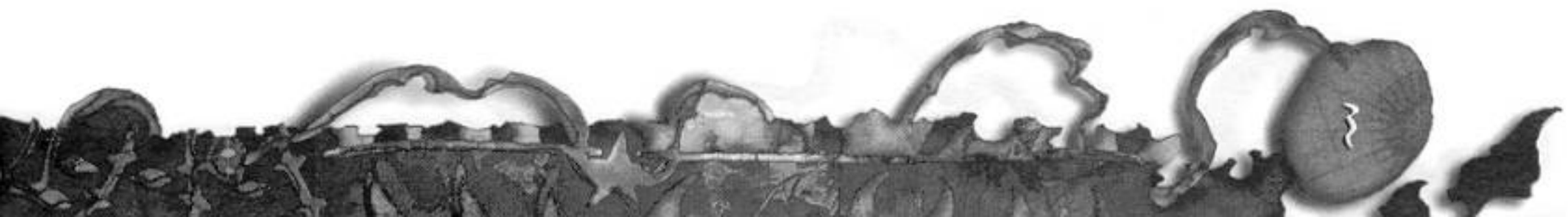
À trois semaines de voyage de Port Franc, la mer Océane se couvre de brumes et de manifestations climatiques inattendues qui introduisent progressivement les Aventuriers aux réalités fantastiques du Continent.
Puis la mer se déchaîne, des poissons inconnus jaillissent des vagues mouvantes, des bandes d'oiseaux aux ailes démesurées effleurent l'onde couronnée d'écume, et de curieux appels retentissent dans la nuit.
À une semaine du Continent, les guilders s'échauffent. La matière dont ils sont faits réagit au loom approchant, et des phénomènes étranges apparaissent : étoiles ardentes au-dessus de la mer, astres scintillants pleuvant sur le navire, visages dansant dans le brouillard…

Les abords du Continent se signifient par un contour très varié : des récifs le cernent, leurs arêtes surgissant des flots tumultueux comme autant de pierres tombales découpées ; des îlots se profilent, habités par des autochtones ou supportant des masures d'Aventuriers en retraite…
Puis la côte, hautes falaises blanchâtres ou sombres surmontées d'herbes folles, plages de sable clair ou de galets, mangroves où se mêlent les eaux et dont émergent des arbustes non identifiés…
Enfin les ports, bourgades pourrissantes pleines de malandrins, fières villes marchandes étalant leurs villas sur les hauteurs, ou phares et fanaux de pêcheurs et de contrebandiers…
Le Continent est traditionnellement abordé par la côte nord, en venant directement du sud des Rivages, par la mer Océane. Cette côte est tellement vaste que les guildes n'en ont pas encore fait le tour. Lorsqu'il leur semble que la forme s'incurve et qu'elles vont la contourner, elles se retrouvent dans une baie dont l'extrémité apparaît finalement. Très vite les guildes ont senti qu'elles devaient se frayer un chemin dans les terres, tandis que de rares navigateurs espèrent toujours la cerner. Après des retours réguliers, ils ont fini par disparaître à l'horizon.



Les guildes ont pu apercevoir le paysage du Continent, marqué par la démesure, la variété, la luxuriance et…les bouleversements.
Rapidement le paysage est apparu démesuré. Aussi loin que pénétraient les pionniers, ils se sentaient incapables de délimiter des zones géographiques : les lacs s'étendaient en mers, les monts en chaînes, les bois en forêts hautes et fournies. Lorsque les Aventuriers s'enfoncèrent dans ces milieux, le décor les submergea et les avala. Loin de saisir les répartitions des sols et des végétations, les guildes eurent l'impression que c'était les terrains qui les jaugeaient.
Aujourd'hui les guildes ont tracé de longues routes dans les étendues continentales, et des comptoirs parsèment des centaines de kilomètres explorés. Mais les bornes sont repoussées et les monts bleutés s'éloignent sans cesse. Les caravanes se déroulent dans les encaissements et les plaines, trouvant toujours plus de routes devant elles que derrière. Le Continent serine son infinité.

Les paysages rassemblés sur le Continent défient l'imagination. Les natifs pensaient avoir tout vu, surtout les Kheyza qui arpentent les Rivages depuis des millénaires. Mais les jungles, les savanes, les glaciers, les toundras, les pinèdes, les rocailles, les marais, les mangroves, les cascades, les prairies, les montagnes, les lacs, et même les mers intérieures composent un monde hallucinant. Comme si se fragmentaient et se répartissaient des morceaux de paysages incrustés sur une terre accueillante donnant cohérence à ce chaos. Les cartes continentales brossent ainsi une mosaïque de sites et de terrains dont l'énumération ne dit rien des surprises, des pièges et des émerveillements.
Non seulement le décor est changeant et accumulé, mais il se signale par sa luxuriance : le moindre bosquet semble restreindre à grand peine son espace et sa vitalité et les eaux ne contraignent pas longtemps leur cours. Quant aux déserts dont on ne voit pas la fin, les vents de sable et la canicule écrasante ont arrêté les pionniers Felsins. Les influences climatiques fortes s'accentuent de plus en plus dans les zones lointaines et les quantités de végétation et de précipitations rendent les percées difficiles.
Dans ce foisonnement étagé et débordant, lançant en tous sens arbres et pics rocheux, faunes et flores se superposent et s'allient, se confondant en une masse bigarrée où le regard se perd et se rassasie.



Enfin, les richesses naturelles du Continent se caractérisent par des changements abrupts et l'apparente absurdité de leur coexistence. On passe d'une bande désertique à une forêt luxuriante aux sols gorgées d'eau, on dévale une paroi gelée pour aboutir à un pré verdoyant sous le radoucissement printanier…Parfois les barrières naturelles conservent un paysage dans une zone délimitée, au creux d'un écrin de roche ou d'une vallée oubliée. Mais, souvent ,le passage entre deux milieux naturels ne prend aucune précaution de réalisme. Comble de la diversité : celle-ci n'est pas figée. Les décors évoluent, quelquefois brusquement, à une vitesse stupéfiante, ou au contraire infiniment lentement.

C'est toute cette variété qui demeure pour une bonne part inexplicable et fascinante pour les natifs. Elle va rester en arrière-plan de ce livre, qui consiste en une compilation d'études et d'observations menées conjointement par deux personnages : Cyrlion de Gamorre, un docte qui a dégagé des lois et des registres de description du Continent, et Leweln Kerown, Maître de la Guilde Pourpre, qui en a exploré les dangers et les merveilles, au péril de sa vie.

Les cinq lois continentales

Le Continent n'est pas une scène vide, un extraordinaire décor de théâtre. C'est un monde à part entière, que les natifs n'ont pas considéré comme un simple terrain à défricher et occuper, car il est habité. Dès leur arrivée, les pionniers des Rivages se sont trouvés au contact de populations autochtones. Elles forment des peuples, organisés, installés, animant des villes, parcourant des territoires. Des échanges méfiants ont eu lieu. Des accords, des fraternités sont nées, des affrontements aussi.
À la longue, les guildes purent isoler et reconnaître différents types d'interlocuteurs, étonnants de variété dans leur morphologie, leurs usages, leur art etc. Dans le secret des terres éloignées, des civilisations entières attendaient les valeureux pionniers des Rivages qui jusqu'ici se croyaient seuls et définitivement dominateurs. Ces peuples et ces races ne sont pas tous identifiés, très loin de là. Mais il est important de dire ce qui les réunit et ce qui leur permet de coexister. Entrons dans le secret des habitants du Continent.

Les habitants autochtones du Continent sont répartis en deux groupes par Cyrlion et les autres doctes : les civilisations, physiquement très proche des natifs, humains en somme, et les transients, aux formes plus étranges et variées.
Les civilisations ont des points communs qui permettent de comprendre leurs relations. Pour commencer, elles se reconnaissent toutes dans un mythe fondateur qui explique leur présence sur le Continent.

Le mythe

Toutes les civilisations existaient ailleurs avant d'être installées sur le Continent. Leur présence en ces lieux est due à un cataclysme qui les a poussées à fuir leur habitat originel. Lors de la grande catastrophe elles sont été obligées de gagner le Continent, ou bien elles ont choisi de quitter leur territoire pour s'établir dans ce nouveau monde. C'est pourquoi les peuples qui occupent le Continent sont toujours des réprouvés, des fuyards, des survivants, ou des peuples errants. Les civilisations les plus avancées ont des théories diverses sur la nature du Continent. Certaines pensent qu'ils s'agit de ce qui reste de leur monde originel après la grande catastrophe. D'autres estiment que ce monde n'est pas le leur et qu'elles y sont embarquées à leur insu.
Bien qu'elles partagent le même mythe explicatif de leur venue, les civilisations sont arrivées à des moments historiques différents. Comme si ce mythe se répétait, ou que les civilisations en prenaient conscience au fur et à mesure. Afin de gouverner leur rapports sur la base de ce mythe commun, les civilisations autochtones ont établi cinq lois. Ces relations intracontinentales sont conçues pour préserver la nature profonde et la tranquillité de chaque peuple.

La loi de l'accueil

Les populations du Continent ont divers degrés d'ancienneté. Elles résident sur ces terres depuis plus ou moins longtemps. Les plus anciennes ont des millénaires de présence derrière elles, tandis que les plus récentes ne totalisent que quelques siècles. Les plus anciens peuples se sentent une responsabilité vis à vis des plus jeunes, et ont décidé de mettre en place une loi sur les séquences de peuplement du Continent et l'attitude que les peuples aînés doivent adopter face aux cadets. Il s'agit moins de les contrôler que de permettre aux peuples de vivre à leur guise et de suivre leur développement normal.
La loi de l'accueil est donc basée sur une hiérarchie d'ancienneté des populations établies sur le Continent.
L'idée est que les nouveaux peuples doivent être rencontrés et renseignés dès leur arrivée, afin de faciliter leur « intégration » à leur univers. Une ambassade composée de représentants des peuples les plus anciens et les plus évolués se rend auprès du peuple immigré et lui expose les autres lois. Elle le prévient qu'il n'est pas seul,

que des vieilles civilisations habitent là depuis des millénaires, et que d'autres viendront plus tard. Il doit en prendre son parti, sous peine de subir la réaction des autres peuples. L'enjeu est la cohabitation et la connaissance mutuelle.

La loi des écrins

Afin que les peuples ne se gênent pas et puissent se développer sans interférer dans le développement d'un autre peuple, la loi des écrins établit qu'une population se restreint à un cadre délimité par des barrières naturelles, et que son territoire ne doit pas être trop proche de celui d'un autre. Une distance réglementaire de 50 kilomètres (environ, ce chiffre varie avec les configurations géographiques) est exigée. Les guildes ont pu discerner des zones de peuplement bien délimitées, qu'elles ont appelées territoires. Un territoire appartient à un peuple ou une race précise.
Cette loi sert notamment à ne pas perturber le cours de l'histoire des populations les moins évoluées et à éviter que des civilisations conquérantes et très développées n'asservissent et ne détruisent des peuples plus fragiles. Elle n'est pas toujours observée, bien entendu. Les écrins sont parfois dépassés, violés, envahis...

La loi des saisons

Cette loi concerne l'environnement à la fois étrange et naturel du Continent. En effet, de nombreux événements étonnants se produisent sans cesse sur le Continent, qui perturbent la vision du monde que les peuples essaient de conserver malgré tout. La loi des saisons tentent de comprendre les changements incessants et de fixer des repères immuables dans ce chaos. Elle est surtout le résultat d'observations.
Il y a cinq saisons sur le Continent : le printemps, l'été, l'automne, l'hiver et le Temps sacré. Ces saisons ont une périodicité, une durée et une territorialisation totalement variable, voire anarchique. C'est-à-dire qu'elles ne se suivent pas dans un ordre identique, mais que l'hiver peut faire place à l'été, puis au printemps, puis de nouveau à l'hiver etc. De plus, un hiver peut durer un an, puis à son retour ne durer que sept mois, etc. Enfin, les saisons ne sont pas attachées à des zones fixes, mais elles se déplacent au cours du temps. En clair, tout est possible.
Dans ces conditions l'établissement d'un calendrier est difficile. Les peuples continentaux utilisent une chronologie basée sur le retour cyclique d'un phénomène qu'il nomment l'éclipse. À intervalle régulier, de plusieurs dizaines d'années sans doute, non encore mesuré par les doctes, les autochtones recensent la disparition des soleils. Toutes les activités du Continent semblent alors suspendues. Cet événement revêt une importance majeure dans la conception que les civilisations édictant les cinq lois ont de leur milieu de vie. L'éclipse est-elle une cérémonie religieuse, une bizarrerie physiologique des continentaux, un fait cosmologique ignoré des natifs ?
Entre ces larges scansions les habitants observent le loom qui les entoure. Certains savants loomiques autochtones ont mis au point un système de comptage des pulsations des loom. Les clepsydres à loom affichent une sorte d'horaire naturel, correspondant globalement aux heures normales des Rivages, qui s'additionnent en jours, etc. Les guildes opèrent la conversion.

Une évidence s'impose : le Continent est apparu il y a deux cents ans sur Cosme, et pourtant les peuples qui y résident ont une histoire (légendaire ou réelle) beaucoup plus ancienne. La plus haute chronologie connue, l'Échelle de Rowlis, remonte à mille trois cents ans environ.

Les continentaux ont un rapport singulier aux astres. Ils semblent inaptes à s'accorder sur leur nombre et leur position. Les documents relatifs à l'astronomie que Cyrlion a collectés auprès de divers peuples montrent que les cartes du ciel ont été retouchées, et que des retours successifs sur les dessins des constellations ont été opérés de siècles en siècles. La loi des saisons actuellement en vigueur impose sensiblement la même vision du ciel que celle des astronomes des Rivages. Cette loi sert à faire admettre une unique cartographie des étoiles aux peuples qui la refusent.
Cosme devrait donc avoir les mêmes astres, vus des Rivages et vus du Continent. Mais derrière ce consensus, que de représentations distinctes et de préliminaires absurdes pour les étoiles au-dessus du



Continent ! Les doctes les attribuent à la disparité des systèmes religieux et mythiques. Quoi qu'il en soit, les autochtones repèrent les Feux-du-ciel et les trois lunes, mais les constellations semblent soumises à des variations inexplicables.

La loi des échanges

Les peuples ont établi des relations commerciales entre eux. Ils échangent des marchandises en tout genre : des ressources minières, des matières premières, des productions agricoles, des animaux sauvages ou d'élevage, des biens artisanaux ou manufacturés, des services etc. La variété des paysages et des cultures assure le fourmillement de marchandises exotiques. Enfin les continentaux exploitent et vendent le loom sous diverses formes.

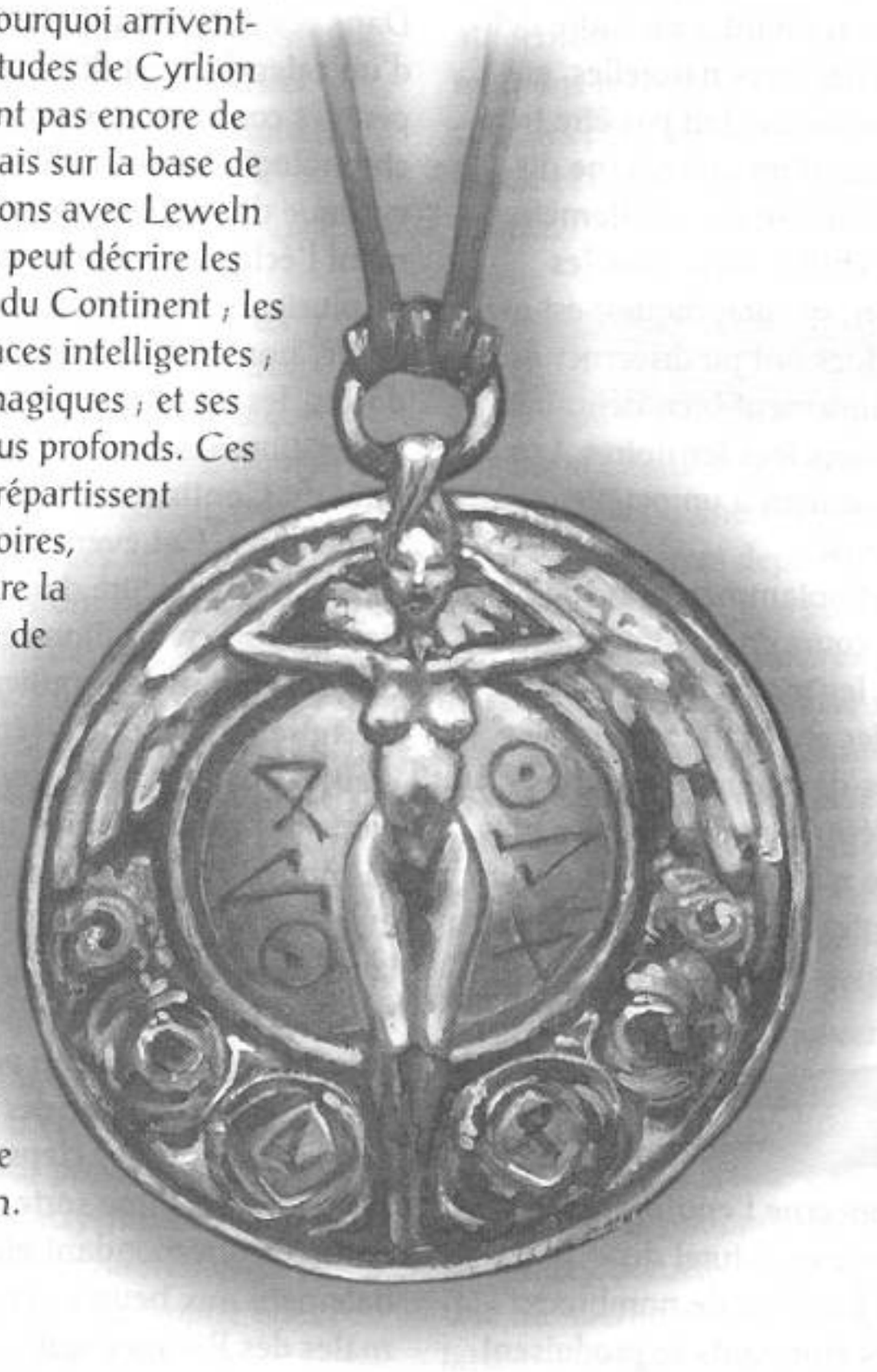
Pour réaliser ces échanges, les peuples possèdent de très nombreuses monnaies dépareillées : pierres, billes, plaquettes gravées, feuilles peintes, fruits secs marqués etc. Des systèmes de conversion monétaire sont en place dans quelques civilisations, mais l'appréciation locale et subjective demeure souvent le seul étalon. En cas de litige, il reste le troc.

La loi des échanges stipule que le commerce ne doit jamais se faire au détriment d'un peuple, mais toujours dans le respect de sa culture et de ses ressources. Toutefois, il est des commerces spéciaux qui contreviennent la loi : l'esclavage et la déportation ont plusieurs fois été recensés.

La loi de l'interdit

Puisque l'univers surprenant du Continent détient ses mystères, il comporte également ses interdits. La loi de l'interdit est des cinq la mieux respectée et appliquée, car elle se base sur la crainte et la superstition. Ceci dit, dans le cas de la magie loomique, la superstition se voit rapidement concrétisée…
L'interdit fondamental est qu'il ne faut jamais chercher le centre du Continent. Ce lieu mythique, axe du monde, point nodal, cité fabuleuse, gouffre infini, trou noir dévoreur de matière, se modifie légèrement selon les imaginaires locaux.

Au terme de cette énumération des lois que les populations continentales établissent entre elles, des questions se profilent : d'où viennent ces peuples et pourquoi arrivent-ils là ? Les études de Cyrlion ne permettent pas encore de le savoir. Mais sur la base de ses explorations avec Leweln Kerown, on peut décrire les civilisations du Continent ; les transients, races intelligentes ; les saisons magiques ; et ses secrets les plus profonds. Ces éléments se répartissent sur des territoires, pour reprendre la terminologie de la loi des écrins. Les guildes ont peu à peu repéré des territoires appartenant à telle civilisation, tels transients, et sous l'emprise de telle saison.





Les doctes des guildes ont déterminé une classification des civilisations du Continent. Ce classement est établi à partir des observations des guildes, rapportées par les Maîtres au retour des routes, archivées et analysées par les doctes des Rivages. Cette compilation aboutit au principe que les civilisations se divisent en cinq grands types, cinq cadres de description des peuples, qui portent des noms. Les civilisations sont : les Drak, les Lore, les Arkhè, les Urbis et les Wish.

Cette étude n'est pas exhaustive : le Continent inclue très certainement d'autres types de civilisations et de cultures suffisamment riches et variées pour définir d'autres cadres, qui restent à découvrir. Les civilisations occupent et revendiquent des territoires. Ces territoires sont marqués sur les cartes du Continent et permettent de savoir quelle sorte de civilisation habite les sites découverts.

Chacune des cinq civilisations est décrite en quatre articles.



Il s'agit de la présentation de la civilisation dans ses grandes lignes : ses valeurs, son mode de vie, son habitat, son système de gouvernement, sa conception de la religion etc. Ces traits sont généraux et s'appliquent à tous les peuples participant de cette civilisation.



Il s'agit du bestiaire et de la flore propres à la civilisation. En effet, celle-ci représente un micro-univers, avec ses créatures qui semblent fantastiques aux natifs mais qui pour elle ne sont que des animaux, éventuellement hostiles mais non magiques. Il en est de même pour les plantes qui sont omniprésentes dans les rites, les soins, et qui représentent parfois des ennemis aussi importants que des créatures sauvages.



Ce sont des tables de tirage aléatoire qui permettent de définir en détail les peuples de cette civilisation. Si vous ne désirez pas vous en remettre au hasard, vous pouvez utiliser cet article comme source d'inspiration dont vous extrairez des idées pour confectionner les peuples du Continent.



A titre d'exemples, deux peuples de chaque civilisation sont décrits en détail. Vous pourrez les employer immédiatement dans vos aventures en ménageant des rencontres avec les Aventuriers de votre guilde.

Composer les territoires

Le système des territoires est conçu pour permettre au Meneur de jeu d'imaginer les civilisations du Continent à sa guise, à partir des grands cadres définis dans ce livre. Dans un premier temps, le Meneur consulte la carte du Continent : il y regarde les territoires et apprend ainsi quelle civilisation réside dans la zone qui l'intéresse. Ou bien il peut aussi inventer totalement un territoire c'est-à-dire choisir la civilisation occupante. Par exemple celle des Drak. Ensuite il détermine les spécificités de cette civilisation : soit en choisissant l'un des deux peuples décrits dans le chapitre des Drak, soit en l'inventant grâce aux Table des Peuples. Ce qui lui donne le peuple qui habite là. Les Seigneurs de Roc, par exemple. Dans un autre territoire de la même civilisation, il pourra déterminer des spécificités différentes pour inventer ainsi un autre peuple, les Tangiens, qui font aussi partie de la civilisation Drak mais sont différents des Seigneurs de Roc et ne les connaissent peut-être même pas. De cette manière, le Meneur a pu créer le peuple comme il le désire, tout en restant dans une cohérence d'ensemble des civilisations, commune à tous les explorateurs du Continent : les autres joueurs et Meneurs de Guildes, et ceux des suppléments officiels pour Guildes publiés par MultiSim.





Cette civilisation est la plus primitive du Continent. Elle frappe par son caractère fruste et basique, qui est généralement en retard par rapport au niveau de civilisation des Maisons des Rivages. Les écrins où elle se trouve sont souvent très fermés : engoncés entre une série de montagnes hautes ou de collines formant cercle, cachés au sein d'une forêt profonde, massés autour d'un lac, logés dans un cratère...Ce milieu est lui-même assez proche dans son apparence, sa configuration et les ressources qu'il offre de la civilisation Drak : il sera mal dégrossi, pauvrement composé, à peine transformé pour l'habitat. C'est la plupart du temps un sol rude et un environnement fort sauvage et hostile.

L'habitat est restreint à l'occupation des espaces naturels comme les grottes et les troncs ouverts, et les constructions sont des baraques en bois, des cahutes en terre à toit plat, des empilements de pierres, des igloos dans les régions froides. Les véritables habitations sont rarement individuelles : les vastes maisons sont communes, abritant des familles et des clans entiers, tous leurs membres mangeant, travaillant, dormant ensemble.

Les Drak exploitent des ressources brutes et les transforment peu. Ce sont des matières premières extraites des animaux chassés et tués : os, fourrure, peau ; de la végétation, sauvage et cultivée : écorce, feuilles, fibres...Leur artisanat est réduit, peu achevé et sans aucune recherche esthétique. L'utilité est le critère minimal. Ce sont récipients, chaudrons, poteries, armes...Pour subsister, ils se font essentiellement chasseurs et cueilleurs, ainsi que quelques cultivateurs mettant en œuvre les rudiments d'une agriculture régulière, majoritairement céréalière. Les vêtements sont en cuir, en peau, en fourrure, en tissus rêches teintés de pigments naturels de piètre qualité. Les individus sont tatoués et scarifiés de façon rituelle.

Les valeurs politiques des Drak sont fondées sur la loi du plus fort. La société est composée de clans ou de tribus, réunis en conseil ou non, mais de toutes façons marqués par les fractures et des guerres claniques. Le pouvoir est détenu par un grand guerrier qui fait autorité par ses hauts faits. Des formes d'esclavage sont occurrentes chez les Drak, au sein de leur peuple ou vis à vis des autres. La morale met en avant l'honneur et les talents guerriers. Le statut social de la femme est extrêmement bas, sauf si elle fait ses preuves sur le champ de bataille ou à la chasse.

Le chef partage aussi la puissance de la magie, qui est avant tout crainte et entourée de tabous. Elle est fondée sur la religion des dieux primordiaux, qui se fondent avec les éléments naturels ou les personnifient. Le lien est établi entre la tribu et les puissances magiques par le chaman ou l'homme-médecine. Il se tient à l'écart du groupe et converse avec les grands esprits qui accordent guérison, pouvoirs et malédictions. Il est le prêtre qui préside aux rituels funéraires. La mort est traitée par la crémation du corps ou son exposition.

Les représentations fabriquées par les Drak sont des pierres gravées, des totems sculptés et couverts de couleurs criardes, des mégalithes... A l'entrée du territoire Drak, se dresse des poteaux garnis d'os et de crânes, assortis de plumes et d'attributs animaux, d'épis, de feuilles, de branches. L'écriture est rudimentaire, réduite à des glyphes et des images, des signes peints à même les murs et les stèles. La culture passe surtout par la voie orale, les contes et les épopées qui racontent les exploits des anciens et les origines du monde.

La musique est brutale et martiale, liée à des cérémonies guerrières, des célébrations d'événements majeurs, des transes chamaniques et se compose essentiellement de rythmes accompagnés de chants profonds et de cris. Les instruments sont des tambours, des cornes ou des flûtes.



Serpents chtoniens

Agile 3
Fort 4
Observateur 2
Résistant 4
Vie : 12
Compétences : Morsure 4, Étranglement 4

Ces serpents de plus de deux mètres de long et d'au moins 20 cm de circonférence sont couverts d'écailles luisantes, formant des symboles aisément reconnaissables. Ils sont pourvus d'yeux lumineux qui fouillent l'obscurité où ces bêtes résident en général : les souterrains, la terre meuble, les sables, les grottes, les marais, les rocailles. Leur venin est redoutable (potentiel de poison 16).

Garous

Agile 2
Fort 5
Observateur 3
Résistant 3
Vie : 9
Compétences : Morsure 2, Griffes 5

Ces créatures sont mi-loups, mi-hommes. Sous forme animale il est massif, 1 m 50 au garrot, couvert de crin noir ou gris, avec des yeux rouges et une gueule écumante. En humanoïde, il est nu et frêle, les yeux vides. Lorsque les trois lunes sont présentes, ou lorsque sa faim le taraude, il sort des forêts et attaque les cabanes ou les grottes isolées. Les Drak pensent que leur existence est due à une malédiction. Même sous forme humaine ils restent des animaux sans intelligence. D'autres formes animales existent, rats et ours...

Sauriens

Agile 1
Fort 6
Observateur 1
Résistant 6
Vie : 36
Compétences : Morsure 4, Griffes 2, Piétinement 3

Ce sont des reptiles de plus de 6 mètres de hauts, avec une gueule garnie de crocs énormes et des écailles pointues tout le long du dos, queue comprise. Globalement tous les dinosaures sont reconnaissables, du tricératops au ptérodactyle, en passant par le tyrannosaure. Ils sont rares, mais leur apparition déclenche des mouvements de panique, car ils peuvent ravager un village en quelques minutes en exterminant le clan.

Sanglier borak

Agile 1
Fort 4
Observateur 1
Résistant 4
Vie : 12
Compétence : Charge 4

Les animaux communs mais portant cornes et crocs démesurés, fourrure fournie ou piquants sont habituels dans les territoires Drak : ours géant, tigre aux dents de sabre, gorille blanc...Parmi eux, le sanglier borak habite les forêts de résineux. Il est carnivore et n'hésite pas à attaquer en fonçant sur sa cible à 100 km/h. Son museau est pourvu de cornes droites et pointues.

Flore

Les vénérarbres

Ce sont des arbres impressionnants, d'une taille peu commune, comparables à des chênes forts ou même à des baobabs. Leurs branches longues et pesantes déploient une ombre agréable et large. Les troncs sont couverts de signes dessinés dans l'écorce, produits par l'arbre lui-même, qui varient avec les lieux, les climats, auxquels s'ajoutent les marques faites par les prêtres des tribus. Les Drak connaissent les facultés de ces arbres, qui sont capables de modifier le cours du destin des individus grâce à leur influence et à leur intelligence.
Ils peuvent être sages, et donner des conseils au promeneur. Des idées naissent sous leur ombrage. Le guerrier s'y couche avant le combat et s'y réveille plus courageux. Le chef y apprend les clés de la bonne maîtrise du groupe. Le prêtre y prend contact avec les esprits qui viennent lui parler à travers l'écorce et au bout des brindilles.
Les vénérarbres peuvent au contraire se montrer hostiles et attaquer le voyageur avec leurs branches fourchues. D'apparence normale, ils se mettent soudain à bouger leurs longs bras tordus pour happer la victime et la ligoter, l'emprisonner, l'étrangler. On dit souvent que les serments faits à l'ombre de ces arbres ne peuvent pas être violés.

Les herbes

Les chamans Drak connaissent les secrets des herbes et des plantes, utilisées pour leurs vertus médicinales. Il existe aussi de nombreuses herbes hallucinatoires qui rendent fou celui qui en prend, le plongeant dans un monde bariolé de visions mystiques où il lui semble comprendre soudainement la vérité des choses et discuter avec les esprits de la nature.
D'autres herbes rendent « berserk » c'est-à-dire que la drogue qu'elles contiennent poussent le preneur à se livrer à un furieux combat en dépassant ses qualités physiques normales.
Ce sont souvent de petites herbes qui percent entre les pierres. Mais les zones marécageuses renferment plutôt des vases, des joncs, des mousses qui détiennent des pouvoirs semblables. Elles provoquent le sommeil, le froid, des douleurs intenses...
Dans les bois profonds dont le chaman interdit l'accès, on ramasse des champignons globuleux, verts, striés, ponctués de verrues, qui outre leurs composantes narcotiques, contiennent des produits volatiles, comme des gaz, et des poudres très fines et agressives.

Table des peuples

Individu

La description

Vêtements
1 Nus
2 Peaux de bêtes et fourrures
3 Peaux cousues
4 Laines et corde
5 Laines brodées
6 Tissus drapés teints

Décoration
1 Bijoux en os
2 Bijoux de métal
3-4 Bijoux en ambre
4 Bijoux en métal précieux
5 Bijoux en pierres précieuses

Coiffure
1 Cheveux dressés prix dans l'argile
2 Barbu, cheveux longs et barbus
3 Queues de cheval
4 Tresses
5 Chignons
6 Rasés

Caractère

1 Sauvage
2 Agressif
3 Fier
4 Hospitalier
5 Orgueilleux
6 Farouche

B - Société

Pouvoir

1 Haut-roi
2 Clans belliqueux
3 Tribu
4 Nation de tribu
5 Bande de guerriers
6 Conseil d'ancêtres

Usages
1 Bannières de clans élaborées
2 Initiation guerrière
3 Duels à mort
4 Pillage
5 Mutilations
6 Combat ritualisé (cris de guerre, danses…)

Événements
1 Village ravagé
2 Duel juridique
3-4 Pillard en maraude
5 Sacre d'un chef
6 Réunions entre clans (pacte de sang…)

Sacré

1 Totémisme
2 Animisme
3 Chamanisme
4 Cultes élémentaires
5 Polythéisme
6 Cultes infernaux

Usages
1 Tabous
2 Serments
3 Lieux sacrés (mégalithe)
4 Rites initiatiques
5 Talismans, amulettes, gris-gris
6 Divinations

Événements
1 Cérémonie interdite
2 Fête de fertilité
3 Culte des morts et des esprits
4 Bannissement
5 Une Prophétie
6 Crucifixion initiatique

Activités

1 Nomades bergers
2-3 Chasseurs/Pêcheurs/cueilleurs
4-5 Cultivateurs
6 Artisans

Usages
1 Sagas
2 Tatouages
3 Esclaves
4 Bijoux emblèmes
5 Polygamie
6 Animaux compagnons

Événements
1 Marché d'esclaves
2 Famine
3 Grande Veillée
4 Retour d'une expédition de chasse
5 Mariage
6 Échange d'otages

Habitat

1 Troglodytes
2 Villages fortifiés (oppidum, etc.)
3 Arboricoles
4 Lacustres
5 Huttes
6 Maisons communes

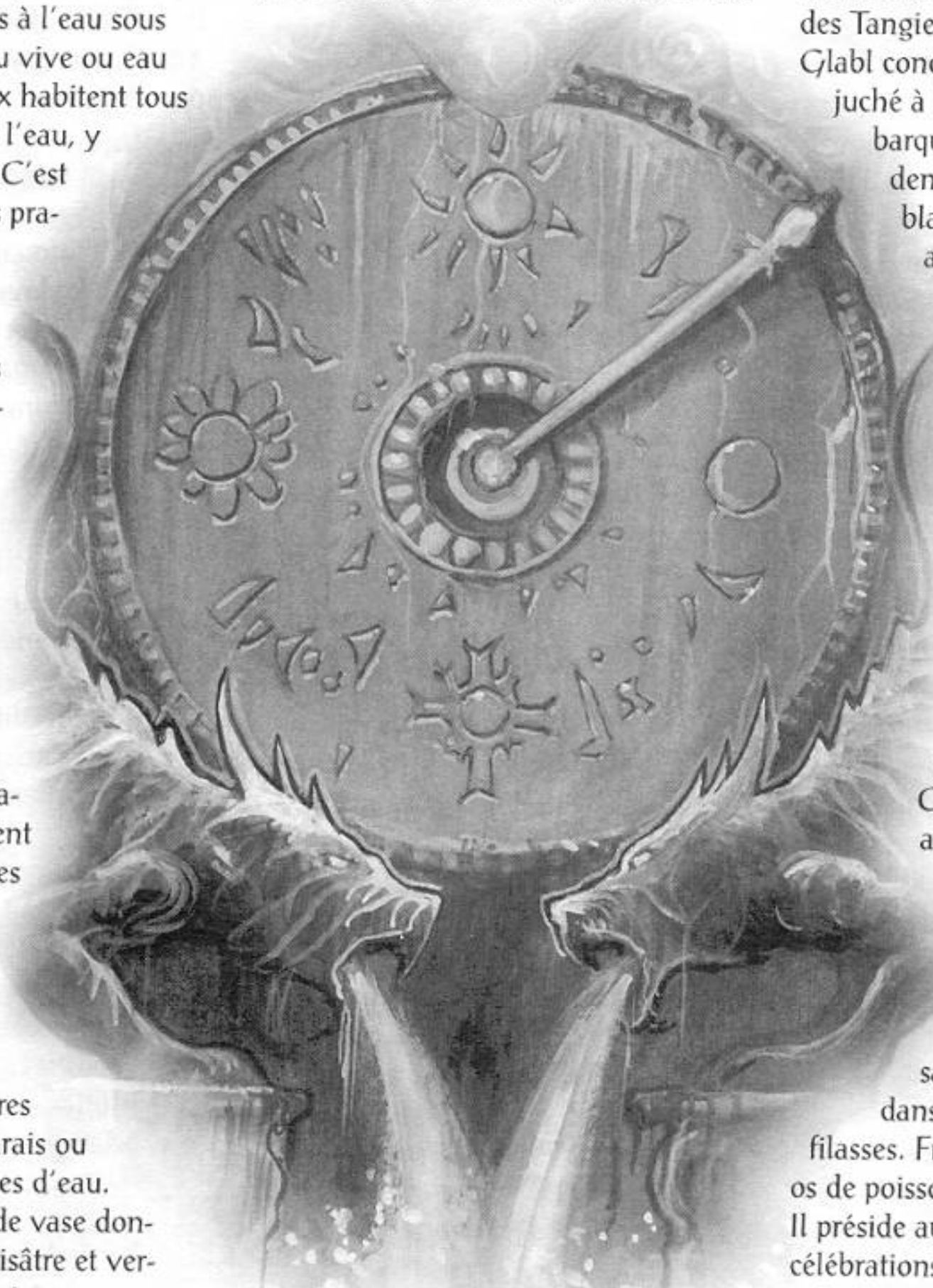
« C'était un hiver effroyable…Notre expédition avait perdu une bonne partie de ses montures et la neige encombrait complètement le col. Réfugié au sein d'un clan du peuple Cimk, nous avions du vendre cher notre présence parmi ces rudes montagnards. Toujours méfiants à notre égard, nous avons passé des nuits difficiles dans leur huttes surpeuplées, conscients de provoquer des regards de reproche alors que nous représentions un fardeau dans leur lutte quotidienne contre le froid et la montagne. Obligé de participer à ce combat ancestral, j'en arrivai à partager leur crainte et leur défiance face à la nature hostile qui nous écrasait…De retour dans nos demeures cossues, je n'ai jamais oublié ces images de visages farouches, d'ombres de totems projetées par les âtres primitifs lorsque mon regard se perd dans les entrelacs du tatouage Cimk qui orne maintenant mon avant-bras. »

Peuples

Les Tangiens

Ce peuple loge de préférence dans des régions humides : marécages, bords de lac, rivages de mers intérieures, ou le long d'un fleuve ou d'une rivière. Ils ont en effet bâti un panthéon de dieux primordiaux liés à l'eau sous toutes ses formes : eau vive ou eau stagnante. Leurs dieux habitent tous les êtres contenant de l'eau, y compris les hommes. C'est pourquoi les Tangiens pratiquent des rituels sur les corps, conçus soit pour extirper les esprits malins infiltrés dans les liquides organiques comme le sang et la bile, soit pour bénéficier des esprits agréables qu'ils faut libérer. Ce sont des saignées qui sont pratiquées le plus couramment.

Les Tangiens sont organisés en clans qui vivent les uns à côté des autres dans une aire assez réduite, n'excédant pas trois kilomètres de rayon. Leur habitat est constitué de boue séchée et de pierres ramassées dans les marais ou aux abords des étendues d'eau. Ces pierres couvertes de vase donnent une coloration grisâtre et verdâtre aux maisons tangiennes.
L'artisanat emploie des pierres légères faciles à sculpter et à creuser, avec lesquelles les Tangiens font des pots et des objets symboliques dont le contact est étonnamment doux. Leur teinte est blanche et les Tangiens aiment se parer de colliers, de bracelets et de coiffes composés de ces petites pierres, billes douces et fines. Le chef porte une armure complètement couverte de ces pierres enfilées. Les armes tangiennes sont très légères et faciles à manier grâce à cet ingrédient. Ces accessoires sont polis et gravés de symboles sinueux évoquant les vagues et les mouvements aquatiques. Les vêtements sont fabriqués avec des fibres extraites des plantes aquatiques, joncs souples, varech extensible et soli



de comme du fil de fer.
Les Tangiens sont fiers de leurs productions, à raison, et ont monté un commerce avec des peuplades environnantes pour les vendre. C'est plutôt cher mais la finesse ravit des civilisations comme les Arkhè et les Wish.

Le chef s'appelle Glabl, et vit dans une grande maison de pierres moussues au sommet de laquelle un mât se dresse. Sur ce mât, des sculptures bizarres mêlent des carcasses d'énormes poissons, aux arêtes de plus d'un mètre, qui vivent dans les eaux proches. Leurs gueules sont garnies de dents acérées capables de déchiqueter un homme. Ces poissons, appelés les schrunks, sont les proies rituelles des grandes chasses lacustres des Tangiens. À ce moment-là le chef Glabl conduit lui-même la chasse, juché à la proue d'une longe barque le long de laquelle pendent des guirlandes de billes blanches. Les guerriers sont armés de piques et de lances. Lorsqu'un schrunk est découvert, il est traqué par les guerriers, qui essaient de planter leurs piques dans son corps couvert d'écailles poisseuses et dures. Puis Glabl a l'insigne honneur de trancher le tête du schrunk avec sa hache.
Le chaman tangien se nomme Fregl-le-visqueux. C'est un vieillard rabougri avec une dent de schrunk en travers du nez. Il porte une tunique de varech sale et perpétuellement humide, car il s'asperge toute la journée d'eau saumâtre qui dégouline dans ses longs cheveux filasses. Fregl arbore des bijoux en os de poisson et en écailles luisantes. Il préside aux rites d'initiation et aux célébrations du village. Les mariages et les baptêmes sont effectués dans l'eau, et Fregl appelle les dieux pour qu'ils sanctifient les époux ou l'enfant qui vient de naître. Parfois, lorsque son rite est particulièrement bien inspiré, une forme étrange apparaît sous la surface de l'eau, bombant le lac au long de sa course lente et inquiétante.

Dans ces instants, les assistants tangiens se retirent sur la berge, alors que Fregl s'avance dans l'eau jusqu'à la taille pour invoquer la clémence de la Bête.

Les cérémonies d'initiation ont lieu lorsqu'un garçon atteint l'âge de treize ans. Cela consiste à aller se prosterner devant le lac quand la deuxième lune le parsème d'éclats changeants. Puis le jeune guerrier doit passer toute une nuit sur une minuscule île, à distance de la berge. Il regarde terrifié les schrunks tourner autour de lui, en espérant qu'aucune de ces créatures ne sortira la gueule de l'eau pour l'engloutir.

Les Seigneurs de Roc

Ce peuple habite des zones rocheuses et escarpées. Les habitants aiment particulièrement les petites montagnes étagées, où les terrasses s'avancent au-dessus de précipices et de ravins. Les routes qu'empruntent les Seigneurs sont toujours enroulées autour de telles parois et donnent le vertige aux Aventuriers qui s'y risquent. Il faut avoir vécu des mois avec les Seigneurs pour oser les suivre dans leurs parcours sans glisser au bord de la piste et risquer de tomber à des centaines de mètres en contrebas. Sur les terrasses ils organisent leur habitat et leurs cultures.

L'habitat des Seigneurs de Roc est extrêmement rudimentaire : grotte, caverne, niche, anfractuosité, tunnel. C'est la meilleure manière de se loger dans les recoins de la montagne qu'ils adorent, de se protéger des intempéries qui dévalent ses flancs, d'échapper aux éboulements fréquents, et de réchauffer des lieux sans avoir à construire des bâtisses. Ceci dit, les Seigneurs élèvent quelques maisons en pierres consolidées par des poutres en bois que les bûcherons de la tribu vont couper dans la vallée. Ces lieux sont réservés au chef de la tribu et à sa famille, et deviennent des maisons fortifiées en cas de conflit.

Cette façon de vivre correspond au désir des Seigneurs de faire corps avec la montagne. Ils pensent que plus ils se rapprochent du cœur du monstre de pierre, plus la force contenue dans la roche se propage aux humains. Ils font des pèlerinages dans les tunnels, s'enfoncent le plus loin possible pour en découvrir les secrets et décorent d'immenses grottes pour rendre un culte à la montagne. Des autels sont sculptés dans les parois et couverts de statues à la ressemblance des derniers chefs des tribus. Ils ont rejoint l'esprit de la montagne lorsque leur cadavre a été jeté dans un gouffre vertigineux placé à l'intérieur. On y accède par un petit escalier taillé dont les dernières marches surplombent le précipice. C'est là que le chef vient déclamer sa profession de foi lors de sa nomination : il crie son nom, promet de diriger sa tribu au mieux, et conjure le mont de lui en accorder la force. Traditionnellement, les chefs des Seigneurs de Roc souhaitent ainsi devenir aussi résistants que la montagne, et profiter de la même longévité.

Les Seigneurs de Roc portent des vêtements en fourrures, taillés dans la peau des ourska, de gros ursidés qui se baladent dans la montagne en maugréant leur faim. Ils attaquent rarement les villages des Seigneurs de Roc, mais comme ceux-ci ont besoin de leur fourrure, de leur graisse et de leur viande, les relations s'enveniment fatalement. Surtout que les Seigneurs considèrent que les ourska sont des parasites arrivés récemment dans ces lieux, et qu'ils n'en sont pas les propriétaires légitimes. Ce en quoi ils n'ont pas tout à fait tort, puisque les ourska ont fui leur territoire antérieur, chassés par une nouvelle et effrayante canicule.
Les guerriers portent des casques et des cuirasses taillés dans le roc, qui sont très lourds mais particulièrement résistants. Ces accessoires marquent la symbiose des Seigneurs avec la roche, dont ils portent les attributs. Quand ils sortent de leur zone immédiate, et descendent dans la vallée par exemple, les Seigneurs ont l'obligation de porter le casque de roc, afin de ne pas abandonner le lien emphatique avec le mont.

Le chef actuel se nomme Troj. C'est un gaillard énorme dont la carrure et la peau couverte de poussière brun clair évoque irrésistiblement la couleur des parois. Le religieux en titre, Drïï, est un prêtre ridiculement petit, qui se cache dans les anfractuosités et s'amuse à surprendre tous les membres de la tribu en surgissant à l'improviste. Il connaît à merveille les dédales de galeries qui minent la montagne. C'est aussi un sculpteur puisqu'il grave lui-même les scènes mythologiques sur les murs des galeries.





La civilisation Lore est certainement la plus connue des natifs des Rivages. C'est celle qu'ils ont eu le plus l'occasion de côtoyer à leur arrivée sur le Continent. Son niveau de développement correspond globalement à celui de la Maison Gehemdal. C'est d'ailleurs cette Maison qui a les meilleurs contacts avec les peuples Lore.

Les Lore ont un système politique basé sur la féodalité, dont les variations s'articulent autour d'un modèle central. Un suzerain règne sur un royaume rassemblant des fiefs accordés à des nobles. Le royaume se compose d'unités politiques et domaniales, dirigées par un seigneur qui est propriétaire de la terre, qui préside à la destinée de ses habitants qui travaillent pour lui, et qui détient son propre corps d'armée. Il a droit de justice, de vie et de mort sur ses sujets. Ces domaines émaillent un territoire pouvant mesurer de quelques arpents à plusieurs centaines d'hectares. Les seigneurs sont ducs, barons, comtes…selon une hiérarchie liée à la taille de leur fief. Une forte concurrence oppose ces nobles qui cherchent à conquérir les fiefs voisins.

Au sommet de cette vassalité, le roi ou le prince détient un pouvoir politique global, qu'il doit maintenir malgré les dissensions internes qui agitent son royaume et qui menace toujours de plonger son peuple dans une atroce guerre civile. La guerre est donc très présente dans les sociétés Lore, car le pouvoir des armes règle bien souvent les différends. Que ce soient des affrontements d'armées, des duels ou des tournois, la violence et le combat sont à la fois des spectacles et des jugements.

La société Lore comprend des nobles qui détiennent le pouvoir politique, le savoir, et font la guerre ; des religieux organisés en clergé, qui dominent la vie sociale à l'aide d'un calendrier de célébrations ; des paysans et artisans qui vendent leur force de travail aux deux précédentes classes et leur permettent de subsister.

Les villes et villages entourent le château du seigneur local, qui se trouve sur une hauteur surplombant l'agglomération. Des remparts et des douves cernent le château, auquel on accède par un pont-levis. Les villages comportent des lieux typiques où les voyageurs et les locaux se rencontrent : auberge, taverne, écurie, forge armurerie etc. D'autres villages se trouvent à l'écart, perdus dans des forêts brumeuses, bâtis en bois et en pierre. Ces communautés sont superstitieuses et paranoïaques, à l'affût des manifestations étranges attribuées à une puissance maléfique.

L'artisanat est médiéval : forge, menuiserie confectionnant un mobilier plutôt grossier, tissage évolué, architecture de qualité en pierre de taille…

Les guerriers portent écu et épée, vêtus d'armures de cuir, de cotte de mailles ou de plaques, et d'un surcot. Les religieux ont des robes de bure ou d'étoffe plus précieuse, selon leur rang, et de couleurs sombres. Ils arborent des traits physiques liés à leur fonction, comme la tonsure. Les laborieux, dont la vie est rude et harassante, portent une simple tunique, un haubert et des chausses.

La culture Lore passe essentiellement par l'oral : des ménestrels colportent des contes, des hauts faits héroïques, des lais, d'un village à l'autre. Des troupes de baladins font voyager leurs spectacles de jonglerie et de dressage. Leur musique emploie violes, trompes, tambourins…La culture écrite est l'apanage des lettrés, religieux et nobles, qui utilisent des parchemins marqués de sceaux seigneuriaux, des grimoires à fermoirs remplis d'enluminures…

La religion cohabite étrangement avec la magie : elle oscille entre des pratiques druidiques attachées aux puissances de la nature, et un clergé célébrant au moins un dieu créateur qui impose une morale, et souvent de nombreux dieux liés aux activités humaines et aux puissances cosmiques : l'Orage, la Guerre, la Fertilité, la Sagesse, etc. On trouve aussi des rites liés à une autorité maligne s'opposant au dieu de la religion officielle. Trois conceptions du surnaturel : exploitation des ressources ancestrales de la nature, d'une façon plus évoluée que les Drak ; appel des grâces divines, miracles et bénédictions, pouvoirs délégués par les dieux ; sorcellerie, concoctions de philtres et invocation de créatures malfaisantes.



Drakonir

Agile 1
Fort 5
Observateur 2
Résistant 6
Vie : 18
Compétences : Morsure 5, Griffes 4, Vol 4, Souffle 4

Le drakonir est l'une des plus fabuleuses créatures des Lore. Mi-reptile mi-oiseau, cet animal a des ailes membraneuses plantées dans son dos



écailleux. Il peut atteindre 20 mètres d'envergure et sa queue articulée lui permet de totaliser 10 mètres de long. Le drakonir est doté d'une gueule de grand saurien et de pattes griffues. Ses couleurs mêlent le rouge, le jaune d'or et le brun. En plus de son physique terrifiant, la bête est capable de souffler de longues flammes jaunes dont la brûlure occasionne des dommages mortels.
Le drakonir est l'animal légendaire des Lore, qui lui vouent un respect proche de la vénération et une terreur abyssale. Ils savent en effet qu'il est en quelque sorte leur animal totémique, indéfectiblement attaché à l'existence de leur civilisation.

Heavor

Agile 5
Fort 4
Observateur 6
Résistant 3
Vie : 9
Compétences : Serres 4, Vol 6

Le heavor est un gigantesque rapace de couleur noire armé d'un bec métallique et de serres puissantes. Il peut faire trois mètres de long et six d'envergure. L'animal vit dans les cimes et attrape des gros mammifères, voire des enfants, pour se nourrir. Ses plumes de jais sont enduites d'une huile spéciale qui confère une phosphorescence aux objets qui en sont recouverts.

Glorgul

Agile 1
Fort 2
Observateur 1
Résistant 4
Vie : 12
Compétences : Sauter 4, Hache 2

Cette créature a un corps évoquant le sanglier et le batracien, dont elle hérite respectivement le cuir, le crin, le groin, la couleur verdâtre, la froideur et la viscosité. Sa tête est couverte d'une sorte de chevelure rêche, noire, et dotée d'oreilles larges et dentelées. Le glorgul est quasi humanoïde, capable de se dresser sur ses pattes arrières pour marcher et sauter avec une détente subite, et de saisir une arme avec ses pattes avant. Ces armes sont des haches en silex. Il peut aussi porter une arme de cuir, en général taillée dans le cadavre d'un de ses congénères.

Talliman

Agile 1
Fort 3
Observateur 1
Résistant 5
Vie : 15
Compétences : Bagarre 3

Cet être est longiligne, plus grand qu'un homme, et d'une maigreur à faire peur. Il est vaguement humanoïde, mais courbé et bossu, balançant nonchalamment ses membres noueux. Sa peau est couleur châtaigne, sa tête petite et bombée, encadrée d'oreilles pointues, pourvue de deux yeux globuleux et surmontée d'une touffe de poils gris. Le talliman est extrêmement bête. Il attaque à mains nues ou jette des rochers.

Flore

Le morne

Cet arbre large et moussu est considéré par les Lore comme l'expression de la noblesse et de la sagesse. Ses racines courent autour de lui et pénètrent profondément dans la terre nourricière, et ses feuilles dentelées lui composent une couronne. On dit que les rois viennent mourir sous son ombrage. Les druides de certains royaumes cueillent les feuilles du morne pour en faire des potions lors de cérémonies. Dans le secret de leur cabane, ils les broient et les font infuser avant de se les administrer. Cette potion donne + 1 en Savant pour une durée d'une heure.

Les ronsardes

Ce sont des ronces gigantesques qui se développent comme de véritables fils de fer barbelés sur plusieurs mètres de haut. Les tiges noires et dures s'ornent de piquants acérés qui paraissent étonnamment avides de déchirer les vêtements des princesses en fuite et de barrer le passage aux chevaliers lancés à l'assaut de forteresses maléfiques.

Les nordiles

Ces petites herbes bleutées poussent en bosquets à l'ombre des bois, à l'endroit où percent les rayons des Feux-du-ciel. Il suffit d'une heure d'exposition pour qu'une touffe de cette graminée pointe dans le gazon. D'autres herbes et petites plantes sont employées par les Lore à des fins curatives. Elles ploient leur tiges fines sous la brise des prairies ou luisent faiblement dans des sites secrets où d'étranges chants se faufilent dans l'air. Elles ont des vertus médicinales diverses : guérir des plaies, éliminer les maux de tête, sauver d'un empoisonnement…

Table des peuples

Individu

La description

Vêtements

1 Cuir souple
2 Tuniques de tissus rudes
3 Drapés lourds et manteaux épais
4 Robes et Manteaux
5 Tuniques brodées
6 Tissus imprimés

Décorations

1 Breloques en bois
2 Cuir travaillés
3 Bijoux en métal
4 Bijoux en métal précieux ciselé
5 Coiffes élaborées
6 Parures de pierres et métaux précieux

Coiffure

1 Libre
3 Bol
2 A la Normande
4 Tressés
5 Peignés (épingles, chignons, etc.)
6 Teintés

Caractère

1 Fruste
2 Fier
3 Obstiné
4 Bon vivant
5 Loyal
6 Courtois

Société

Pouvoir

1 Royauté sacrée
2 Régence
3 Fiefs en lutte
4 Baronnie
5 Enclave isolée
6 Principauté

Usages

1 Baillis
2 Tournois
3 Défis, Quêtes
4 Héraldique complexe
5 Ordalies
6 Chevalerie initiatique

Événements

1 Nobles en chasse
2 Recrutement forcé d'une armée
3 Fief ravagé par la guerre
4 Duel juridique
5 Cour en déplacement
6 Siège

Sacré

1 Forces naturelles
2 Les Fées
3 Polythéisme
4 Monothéisme
5 Culte des Ancêtres
6 Sorcellerie

Usages

1 Croisade
2 Abbayes
3 Sabbats
4 Charmes et envoûtements
5 Généalogie fabuleuse
6 Offrandes

Événements

1 Fête de la Fertilité
2 Malédiction et ensorcellements
3 Rencontre avec le Petit Peuple
4 Prêcheur
5 Danse Macabre
6 Exorcisme

Activité

1 Chasseurs
2 Éleveurs
3-4 Agriculteurs
5 Marchands et artisans
6 Artistes

Usages

1 Légendes et ballades
2 Compagnonnage
3 Colporteurs
4 Hostelleries
5 Banquets
6 Amour courtois

Événements

1 Foire
2 Noces
3 Jacquerie
4 Famine
5 Épidémie
6 Cirque

Habitat

1 Masures
2-3 Agglomération fortifiée
4 Manoir et dépendances fortifiées
5 Château fort
6 Citadelle

« Hengist de Linn était mon frère de sang. Ensemble, nous avons écumé les Marches d'Urlande traquant les pillards draks vomis par les marais voisins. Nous avons défendu dos à dos les murailles de Fort Corn. Nous avons délivré de la malédiction ses terres en brisant l'emprise du Nekrone Sord. J'ai été le témoin de ses duels pour l'honneur ; j'ai été le témoin de son union avec la blanche Yblis. Je n'ai pas pu être à ses côtés lorsqu'il a été désigné pour abattre le géant, champion des vindicatifs Morgans auxquels son peuple était soumis. Lorsque la route des caravanes passe non loin des Marches, je retourne toujours vers le cap où nous avons un jour scellé une fraternité en mêlant nos sangs. »

Peuples

Les Skaliandes

Ce peuple est forestier. Il habite une forêt profonde, appelée la Forêt de Skale, où tous les tons de vert jouent de concert, et où les arbres poussent en rang serré, mêlant leurs feuilles d'essences très variées : épineux, résineux, caduques, et d'autres espèces au comportement étonnant, adapté aux séquences des saisons.
Les Skaliandes vivent en harmonie totale avec les bois : leurs maisons sont enfouies à moitié dans les hautes herbes, coincées entre des arbres dont les branches traversent les toits comme autant de poutres. Un climat chaud et sec permet à ces constructions de rester saines, ainsi que l'entretien soigneux que leurs habitants leur apportent. D'autre part les Skaliandes exploitent de nombreuses plantes aux vertus extraordinaires qui améliorent leur habitat. Le mobilier est très ouvragé, délicatement dessiné et logé dans les coins des maisons. Le moindre ornement est gravé de symboles. Les habitants s'habillent de tissus en fibres d'origine végétale, dont les colorations, vertes, brunes, ocres et jaunes rappellent les saisons de la forêt de Skale. Ce sont d'ailleurs ces conditions qui règlent la vie de la société.

Les Skaliandes sont organisés en tribus disposées en cercle autour d'une clairière où se déverse une merveilleuse lumière voilée par les frondaisons. Le chef s'appelle Elganor Skal. Il trône dans une souche très ancienne, dont l'arbre fut abattu par un orage il y a cent ans de cela, où l'on a creusé un siège plein de majesté et couvert de reliefs. Elganor est en place depuis la mort de son père qui avait vécu quatre-vingt dix-neuf ans. Il tient un sceptre évoquant les saisons dont le sommet sculpté représente un petit être amusant et grotesque.
On dit en effet que les bois sont habités par des minuscules créatures, gnomes de 50 cm de haut, au petit corps rondouillard sanglé dans une tunique qui se confond parfaitement avec l'environnement naturel. Sous un petit bonnet leur face rougeaude mangée de poils blancs est toujours souriante.

Ce sont ces gnomes qui renseignent les Skaliandes sur les plantes de la forêt, et leur font découvrir leurs vertus. Il y a la mouskette, aux petits brins rouges, qui donne du tonus et rougit le bout du nez ; les libures, sorte de chardons dont les piquants sécrètent un liquide blanc qui referme les plaies très rapidement ; les boulds, champignons verts mouchetés de jaune que l'on déguste en omelette et qui rendent la silhouette du mangeur légèrement luminescente…
Les prêtres skaliandes sont des druides à l'écoute de ces petites créatures qui font des difficultés à se laisser convaincre mais finalement s'amusent bien à les guider à travers les bois. Ils les amènent sur les sites de floraisons, non sans les faire tomber dans tous les pièges qu'ils leur ont préalablement tendus.

Ce sont aussi ces gnomes des bois qui leur ont enseigné la musique, en leur apportant des instruments et en expliquant aux Skaliandes la manière de les sculpter dans le bois d'un arbre particulier. De plus ils viennent se divertir avec eux. À la nuit tombée, les gnomes s'approchent en groupe des maisons, en portant des torches qui forment une colonne flamboyante. Alors, les Skaliandes se rassemblent, les enfants apportent des pipeaux et des luths, et commencent à jouer. Les gnomes se mettent à danser et la fête dure toute la nuit.
Le rapport des Skaliandes avec les gnomes a supplanté leur religion antérieure. En l'occurrence ces petits êtres sont considérés comme l'expression des anciens dieux de la forêt, leurs ambassadeurs et conseillers. Les humains se doivent donc de les protéger. Or, justement, des monstres squelettiques ont fait leur apparition dans la forêt de Skale, et ont déjà assassiné plusieurs gnomes dont les dépouilles ont été retrouvées. Les skaliandes ont très peur de voir partir leurs petits compagnons si précieux et cherchent des gens capables de découvrir qui sont ces êtres malfaisants qui ont entrepris de les décimer et de les repousser.

Les maisons de Lonedal

Les maisons sont organisées en duchés dont les seigneurs sont les quatre fils du roi Bergol Lonedal, un noble vieillard à la barbe blanche et au regard bleu acier, dont le charisme extraordinaire a soudé le royaume pendant des décennies. Chacun de ses fils détient un domaine formé d'un castel juché sur une colline et entouré de fermes.

Le peuple a connu des années de gloire et d'enrichissement. La population était heureuse et l'économie florissante. Vêtus d'armures miroitantes, composées de plaques de métal polies et armoriées des blasons ducaux, les chevaliers de Lonedal parcouraient les régions environnantes au grand galop. Sans esprit de conquête, ni agressivité, ils faisaient régner la loi et la paix. À cette époque, les récoltes étaient abondantes, et le printemps revenait régulièrement couvrir les champs de délicieuses cultures et les chevelures des filles de fleurs colorées.
Mais il arriva que l'un des ducs, Terrys, se laissa griser par l'abondance et la prospérité. Il commença à se livrer à des mœurs dissolues et à profiter honteusement de son pouvoir : l'oppression fit son apparition, les exécutions publiques terrifièrent les habi-

tants qui comprirent que des jours de malheur allaient commencer.
Les autres ducs tentèrent de faire renoncer Terrys à ses sombres machinations, mais Terrys s'acheta les services d'un noir sorcier dont les sortilèges repoussèrent ses frères. Puis ceux-ci se rendirent à son avis et le rejoignirent dans ses turpitudes. Mais le dernier des quatre résiste et reste pur. Il organise peu à peu une rébellion en accueillant les habitants qui fuient ces duchés dévoyés. Mais il ne veut pas détruire sa famille. Aussi va-t-il demander audience à son père, le roi, pour tenter de raisonner ces trois frères.

Mais depuis ce revirement, une autre plaie s'est fait jour : aux confins du pays, la peste commence à se répandre, s'emparant des villages et les dévastant. L'horrible maladie a fait du premier duché touché un vaste cimetière. De leurs tours de guet, les autres aperçoivent de loin une plaque de nuage noir planer au-dessus du pays et s'avancer lentement mais sûrement vers leurs domaines personnels.

Aujourd'hui les récoltes sont mauvaises, la disette gagne du terrain, armant les paysans de fourches pour protester contre l'incurie des ducs. Et le meilleur des fils Lonedal désespère de trouver une solution à la malédiction qui frappe le royaume de son père.
Le roi Bergol Lonedal s'est trouvé fort désemparé. Puis il s'est résolu à partir dans la forêt voisine à la recherche d'un vieux druide qu'il avait connu jadis quand il l'avait aidé à constituer le royaume de Lonedal. Là il a consulté ce druide qui habite sous un morne, arbre magnifique dont il tire des potions. Le druide a accepté de l'aider à nouveau, mais en échange il lui a demandé en paiement plusieurs années de sa vie. Contre ce prix, il s'apprête à accomplir un rituel permettant de regarder dans l'avenir.
Les habitants des maisons de Lonedal sont les Lonedalians. Ils vivent dans des demeures de bois et de pierre, couvertes de toit de chaume, et associées à des jardins potagers, des écuries, des échoppes, des ateliers artisanaux...Leurs fabrications sont d'excellente qualité : ils aiment les objets effilés mais solides, de préférence métalliques et polies.
Toutes les familles ont des insignes, blasons de commerçants, enseigne d'auberge.
Les agglomérations sont dans l'ensemble joliment décorées grâce à ce goût de la signalisation.
Les Lonedalians sont vêtus d'une tunique et d'un bliaud, les tissus sont épais, chauds et doux.

La culture des chants est très développée, puisqu'elle rend compte de la croissance de la société et des hauts faits des chevaliers de Lonedal contre les créatures hostiles environnantes. À présent, hélas, ces chants se sont tus et sont remplacés par des murmures de crainte et de suspicion.

Les Arkhè

Définition

La civilisation Arkhè est l'une des plus stupéfiantes et des plus mystérieuses qu'on puisse trouver sur le Continent. Son niveau de développement est paradoxal : les Arkhè sont à la fois très en avance sur les autres civilisations, maîtrisant des technologies que les autres peuples n'imaginent même pas, et gardant tout de même des coutumes, un habitat, un apparat assez fruste. La clé de ce paradoxe se trouve dans le fait que les Arkhè cultivent avant tout un excellent rapport avec le milieu naturel. Mais pas d'une manière superstitieuse et primitive comme les Drak. Au contraire les Arkhè dominent complètement leurs sites de prédilection, ils le pensent, l'analysent avec acuité et le transforment à leur profit tout en respectant à merveille les équilibres naturels. Mieux encore, ils modèlent la nature afin d'y révéler des beautés incroyables.
Par exemple, les cités Arkhè peuvent être mises en évidence au sein du Continent, élevées et voyantes telles des phares de magnificence, ou au contraire cachées dans les replis du Continent. Tout dépend de la relation que le peuple Arkhè entretient avec les lieux, et de la façon dont il l'a compris.
Lorsqu'elles choisissent la superbe, les villes Arkhè sont belles à couper le souffle. Ce sont des tours de roches bariolées à l'équilibre miraculeux, des cités-dômes semblables à d'immenses volières où les oiseaux se rendent en pèlerinage, des temples gigantesques surgis de mines de marbre…Au contraire l'habitat peut se dissimuler dans les profondeurs du sol, dans des parois rocheuses creusées de galeries, dans des terriers…

L'habitat peut être concentré dans une grande cité ou bien étalé sur des lieues à la ronde. En général l'extension territoriale prend la forme de l'écrin : une île dans un lac ou au bord du Continent, une vallée encaissée entre de hautes montagnes, une série de collines enchaînées, une forêt etc.

Le système politique typique des Arkhè est la théocratie. Un demi-dieu ou son représentant sur ce monde préside aux destinées du peuple. Cet individu est entouré de sacré, adoré et vénéré, dans un contexte pharaonique. Il est d'obédience solaire ou astrale, entretient un rapport filial avec les étoiles, et fait profiter son peuple de la puissance cosmique. Bien que la dynastie soit héréditaire et les unions consanguines, le gouvernement est éclairé. Le souverain est un savant lettré, à l'écoute de son peuple, que celui-ci soit guerrier ou artiste.

Les coutumes vestimentaires sont antiques : les matériaux employés sont le cuir, les étoffes pures et les métaux rares. Le commun s'habille de pagnes, de tuniques, de jupes, les lettrés de toges et de robes, les nobles arborent gemmes, or, platine, rubisque, antiq (le métal le plus cher du Continent)… Les guerriers ont des armures en lamelles métalliques, et les femmes des voiles diaphanes.
La culture est répandue, mais souvent les chiffres et les symboles suffisent. L'écriture est composée de hiéroglyphes ou de signes alambiqués comme le Chinois. L'art est stylisé, les représentations sont réduites à l'essentiel, le théâtre est à base de masques et d'instruments basiques comme le tambourin et la flûte de pan.

La religion est celle du théocrate qui fond le culte dans le fonctionnement de la civilisation, qui n'existerait pas sans lui. La magie est forte : soit elle émane du théocrate qui fait des miracles grâce à son ascendance divine, soit elle découle de la maîtrise de ressources insoupçonnées. Les Arkhè exploitent les énergies telluriques qui résident dans le sol, et traversent les choses vivantes et inertes. En catalysant le loom et en tirant de lui une puissance comparable à celle de l'atome, ils conçoivent des technologies formidablement dangereuses si elles n'étaient pas manipulées avec sagesse. C'est pourquoi ils en font peu usage.

En rencontrant les représentants de la civilisation Arkhè, les natifs des guildes ont eu l'étrange impression d'entrer en contact avec un passé immémorial, le sentiment d'approcher une antiquité flamboyante qui paraissait l'âge d'or de tous les peuples possibles. Peut-être le leur.

Environnement

Bestiaire

Griffon

Agile 3
Fort 2
Observateur 3
Résistant 3
Vie : 15
Compétences : Vol 4, Griffes 3, Morsure 3

Cette créature a une tête de lion sur un corps de rapace brun et rouge. Ses serres dispensent un poison qui endort ses assaillants (potentiel 6). Sa gueule peut déchirer la chair de n'importe quel animal, même les écailleux. Il

profère une grand cri qui tient du rugissement et du cri du vautour. Ses yeux impressionnent par leur intelligence et procurent une sensation de découragement chez l'adversaire.

Lask

Agile 2
Fort 6
Observateur 1
Résistant 4
Vie : 12
Compétences : Balayage caudal 4, Morsure 2

Il s'agit d'un reptile grisâtre, qui a quatre pattes, et une longue queue sur laquelle il peut se dresser. Le plus frappant est son visage, quasiment humain, muni de grandes cornes de taureau, qui en fait un être hybride entre le centaure et le minotaure, couplé à un corps de gros lézard. Sa gueule effilée est pleine de petites dents. La peau du lask est épaisse. Il a de plus la faculté surprenante de répéter les mots qu'il entend souvent, comme les perroquets. Sa voix est suave et flûtée. Il s'en sert parfois pour attirer ses proies, intriguées par ces sons. Avec sa queue il peut balayer un arbre peu épais, et il se sert aussi de sa gueule dentée pour mordre ses cibles. Il vit indifféremment dans les zones humides et sèches.

Lamies de Mord

Agile 4
Fort 1
Observateur 4
Résistant 2
Vie : 6
Compétences : Vol 2, Étreindre pour embrasser 4

Les fées sont des créatures proches des sirènes, avec le haut du corps d'une femme humaine mais leurs jambes se terminent par une queue emplumée. Elles sont ailées, ont des allures charmantes et innocentes. Pourtant leur baiser est mortel : la zone corporelle où elles posent leurs lèvres devient instantanément dure, se pétrifie en prenant l'apparence de la pierre grise. Puis la peau s'effrite comme du plâtre. Les dommages sont de 1D6 par minute. Le seul moyen d'éviter la mort est de trouver leur œufs qui contiennent l'antidote. Mord est le nom du gîte dont, dit-on, elles sont originaires.

Méduz

Agile 6
Fort 1
Observateur 1
Résistant 3
Vie : 10
Compétences : Flotter 5, Tentacules 4

Cette créature est flasque et globuleuse, proche d'un amas de protoplasme. Elle flotte dans l'air et dans l'eau. Le corps de la méduz est en forme de coupole rosée, de plus de deux mètres de circonférence, d'où pendent des ligaments blanchâtres. Le moindre contact avec ces tentacules est extrêmement urticant. Un poison (potentiel 10) provoque des démangeaisons atroces, et virtuellement la mort.

Flore

Les coraux

Ces êtres, ou plutôt collections d'êtres, sont classés dans la flore par les Arkhè qui apprécient les symbioses animal-végétal. Ils revêtent des formes et des couleurs tellement variées que les Arkhè n'en finissent pas de les étudier. Parmi les coraux, une espèce exceptionnelle a les faveurs des Arkhè : le coralis, dont les microscopiques constituants ont l'éclat du diamant. Ils composent entre eux des sculptures étincelantes, qui captent la lumière du jour et la retransmettent à la nuit tombée. Les Arkhè emploient ces coraux pour éclairer leurs intérieurs, recouvrir leurs armures etc.

Les algues

Ces plantes sont très prisées par les Arkhè en général, car elles détiennent des vertus peu usitées par les autres civilisations. Elles viennent également du milieu océanique ou lacustre, peu exploré et qui garde ses secrets.
Outre leurs qualités nutritionnelles, les Arkhè s'en servent pour fabriquer des espèces de papyrus, qu'ils couvrent de leurs écritures symboliques. En les arrosant, les papyrus d'algues s'effacent et leur surface redevient vierge. Certains peuples Arkhè ont ainsi construit des bibliothèques entières composées exclusivement d'algues écrites, qui baignent dans des lagons.

Le ploën

Cette plante contient en guise de sève un liquide noirâtre que l'on peut récolter à des périodes régulières. Ce liquide, lorsqu'il est chauffé, devient inflammable. Les Arkhè remplissent des amphores ou des flacons de sève de ploën, y plongent une mèche et s'en servent de lampes.
Dans des globes de verre ou des écorces de fruits rigides, la sève de ploën devient une arme redoutable, sorte de bombe incendiaire qui sème la terreur dans les rangs adverses lors d'une guerre.

Table des peuples

Individu

Description

Vêtements

1 Pagnes de cuir
2 Capes à capuchon
3 Tuniques de tissu végétal vivant
4 Toges
5 Tuniques d'étoffes pures
6 Robes de tissus imprimés

Décorations

1 Bijoux en pierre polie
2 Bijoux incorporés
3 Fleurs et parfums
4 Maquillage
5 Masques
6 Parures or et pierres précieuses

Coiffures

1 Complètement Rasé
2-3 Partiellement Rasé
4 Peignés
5 Courts
6 Frisés

Caractère

1 Fuyant
2 Effacé
3 Hospitalier
4 Curieux
5 Paternaliste
6 Condescendant

Société

Pouvoir

1-2 Autocratique sacré
3 Couple Royal sacré
4 Demi Dieu cloîtré
5 Conseil des Sages
6 Démocratie directe

Usages

1 Rhétorique
2 Diktats
3 Collectivisme (esprit de ruche)
4 Clergé dirigeant
5 Garde d'élite
6 Codification des relations

Événements

1 Défilé
2 Débat avec duel d'orateurs
3 Exécution sommaire
4 Convocation
5 Mariage forcé
6 Attaque de maraudeurs

Sacré

1 Polythéisme
2 Culte des Énergies (solaire, lunaires, stellaires, cosmiques)
3 Culte des Ancêtres
4 Dynastie régnante
5 Déisme
6 Terre Mère - Père Ciel

Usages

1 Offrandes
2 Processions
3 Méditation
4 Inceste
5 Théâtre
6 Interdits et tabous

Événements

1 Miracle
2 Funérailles
3 Cérémonie d'adoration
4 Rupture d'un tabou
5 Consanguinité
6 Querelle théologique

Activité

1-2 Ouvriers (agriculture, tâches quotidiennes, etc.)
3 Artisans
4 Érudits
5 Artistes
6 Mages

Usages

1 Cristaux mémoire
2 Calligraphie
3 Archives
4 Retraites méditatives
5 Jeux de réflexion
6 Jardins symboliques

Événements

1 Grande représentation théâtrale
2 Crise de créativité
3 Cérémonie du souvenir
4 Cérémonie d'intronisation
5 Secret volé par des étrangers
6 Récolte de loom

Habitat

1 Végétal vivant façonné
2 Troglodyte
3 Tours de concrétions minérales contrôlées
4 Dômes
5 Terriers
6 Terrasses

« J'avais cru m'être réveillé à cause des rayons lunaires qui frappaient mon visage…Mais c'était une sourde vibration qui m'avait arraché à mes rêves. L'immense coquillage abritant la cité en était le véhicule ! Enfilant ma cape, je m'engouffrai dans les couloirs de nacre. Là, dans un véritable dédale envahi de senteurs marines, j'errai à la recherche de la source de la mélopée fossile. C'est durant ce rêve éveillé que je l'aperçut, silhouette gracieuse rendue diaphane par la multitude de voiles qui nous séparait. Envoûté, je la poursuivais sans jamais pouvoir l'atteindre. Obnubilé par un regard volé, je ne remarquai pas les silhouettes cachées derrière les voiles qui tendaient leurs bras pour me retenir. Hypnotisé par le chant qui s'était peu à peu élevé, tout devint flou pour finalement s'évanouir.
J'ai cru être réveillé par les premiers rayons du soleil qui faisaient flamboyer la nacre du couloir où j'étais recroquevillé. Je crois que c'était plutôt le chant des pêcheuses de perles, étrange écho d'âge oublié…»

Peuples

Les Phonicéens

Ce peuple vit sur une île reliée au Continent par un long pont de roche. Au cœur de l'île se trouve une fosse, un lac salé alimenté jadis par l'eau de la mer passant par des galeries souterraines. La capitale, Phonice, se situe dans ce lac. Les autres cités sont logées sur le pourtour de l'île, à moitié immergées. C'est donc un peuple aquatique qui passe le plus clair de son temps dans l'eau. Sur la surface de l'île ont lieu les activités quotidiennes, l'artisanat, l'entraînement guerrier...mais les Phonicéens habitent sous le niveau d'eau. L'intérieur des logements est composé de cavernes en enfilade où l'eau ne pénètre pas grâce à un astucieux système de dénivellation et d'alimentation en air à partir de la surface.

Les Phonicéens se nourrissent de poissons, de mollusques et de crustacés qu'ils pêchent autour de leur île, et se servent de ces fruits de la mer pour fabriquer leurs objets usuels et faire des œuvres d'art. Mais, avant tout, leur préoccupation va vers de magnifiques perles géantes qu'ils vont chercher dans les profondeurs d'un lagon proche de leur île. Ce sont des globes blancs et nacrés d'une pureté incomparable. Des plongeurs aguerris descendent les arracher au péril de leur vie aux huîtres énormes qui les produisent. Outre leur valeur marchande et leur qualité inestimable, ces perles sont magiques : elles contiennent du loom vert qui se diffuse au fond du lagon. Le paysage marin est en ces lieux enchanté, des ondulations étranges et merveilleuses mêlent le bleu de rose et d'orangé et des algues étincelantes couvrent les rochers.
Les Phonicéens ont une caste d'artistes qui descendent au fond de l'eau pour s'installer quelques minutes dans les huîtres perlières et profiter des visions qui sont dégagées par le loom vert. Les rêves qu'ils y font leur confèrent l'inspiration nécessaire pour confectionner leurs œuvres. Les perles produisent aussi une énergie étonnante : il faut la briser au sein d'un rituel spécial pour libérer le loom vert qu'elle contient. Le loom s'évade de la perle sous la forme d'une vapeur à l'odeur iodée, qui est captée dans une sorte d'amphore hermétiquement bouchée avec soin. Avec cette substance évanescente les Phonicéens fabriquent des bombes de verre polie remplies de vapeurs qui, jetées sur leurs ennemis, les plongent dans des affres cauchemardesques, leur donnant des sensations d'étouffement ou au contraire des impressions planantes.

La société de Phonice est organisée autour d'un chef, Juxi, qui est dit le fils de la mer et commande ses fidèles sans ostentation. Les castes sont réparties entre les artistes, qui s'occupent aussi de la construction et de l'artisanat, les plongeurs qui pourvoient aux besoins alimentaires et à l'acheminement des perles, et les commerçants qui sont les seuls à rentrer en contact avec le monde extérieur. Ils empruntent le pont de pierre pour rejoindre la rive du Continent et aller vendre les marchandises phonicéennes.

Les habitants de Phonice se vêtent d'habits en écailles étincelantes et en algues tissées. Ils emploient aussi les tissus que les commerçants rapportent de leurs missions. Les artistes et le chef, qui sont les personnages les plus éminents de ce peuple, arborent des perles et des coraux très durs qui poussent dans les cavernes profondes de l'île. La musique est faite avec des conques et des coquillages dont on se sert en soufflant dedans ou en tapant dessus.

Phonice tient une place prépondérante dans les rapports entre les peuples autochtones et les Rivages. Le hasard a permis à Juxi d'apercevoir, lors d'une transe due aux vapeurs des perles, les premiers navires des guildes. Aussi furent-ils les premiers Arkhè à se préparer à l'arrivée des natifs et à en répandre la nouvelle. Ils craignent surtout pour le loom de leurs perles. Ils sont prêts à le protéger par tous les moyens.

Les circulaires

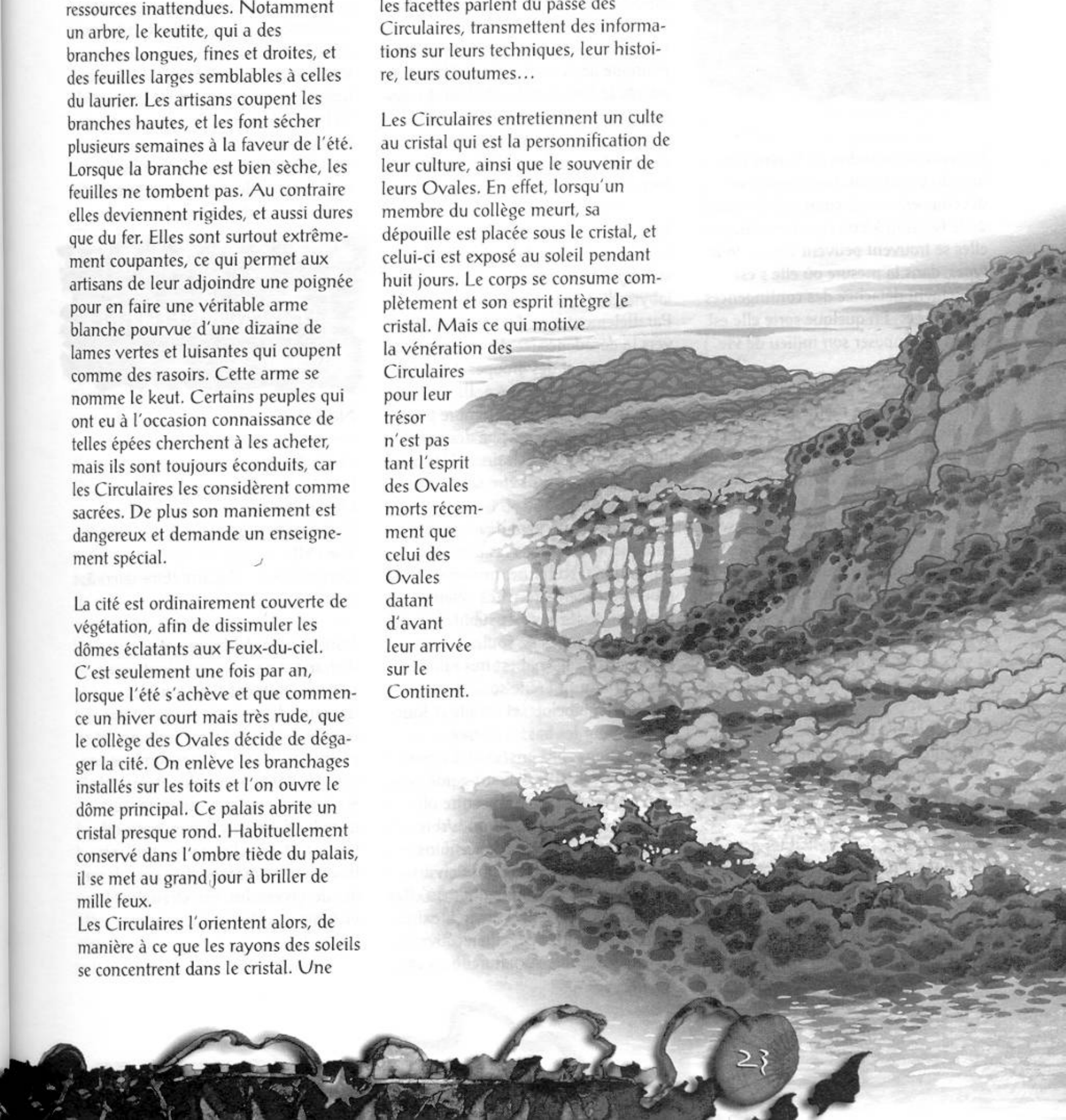
Dans une vallée oubliée que survolent des oiseaux de cuir brun, se nichent les Circulaires. Cette peuplade a élu domicile dans un immense cirque de pierre ocre, au cœur d'une dense forêt de feuillus. Les Circulaires ont creusé les parois du cirque qui forme une sorte d'arène ovale, profonde d'une centaine de mètres, et longue de trois kilomètres. Ils habitent dans ces appartements troglodytes, qui ne s'ouvrent que par des encoches et des meurtrières. Les falaises sont aussi sculptées à l'extérieur, de façades de temples, de frontons et d'arcs immenses, qui semblent des portes d'entrée pour quelques géants. Mais ce n'est pas le seul habitat des Circulaires. Au fond du cirque, sur une surface de sable blanc, ils ont bâti une cité à coupoles, dont les dômes de granit sont nappés d'une substance tirée d'un fruit local, qui leur donne une imperméabilité parfaite et les rend étincelant, un peu comme de l'émail.

Les Circulaires sont dirigés par un collège, les Ovales, composés des chefs des huit familles qui constituent ce peuple. L'organisation n'est pas vraiment stricte : chacun pourvoie à ses besoins, et globalement une bonne entente règne dans le cirque. Un corps d'armée est prévu en cas de problème, mais la discrétion des Circulaires et l'impénétrabilité de la

forêt qui les entoure les met pour l'instant à l'abri des conflits.
Les Circulaires sont vêtus d'admirables habits aux couleurs chamarrées et chaudes, teints grâce aux roches du cirque. Leur artisanat utilise la forêt qui borde les hauteurs du cirque.
Outre les nécessités habituelles (bois pour se chauffer, fruits, champignons pour se nourrir...), ils ont repéré des ressources inattendues. Notamment un arbre, le keutite, qui a des branches longues, fines et droites, et des feuilles larges semblables à celles du laurier. Les artisans coupent les branches hautes, et les font sécher plusieurs semaines à la faveur de l'été. Lorsque la branche est bien sèche, les feuilles ne tombent pas. Au contraire elles deviennent rigides, et aussi dures que du fer. Elles sont surtout extrêmement coupantes, ce qui permet aux artisans de leur adjoindre une poignée pour en faire une véritable arme blanche pourvue d'une dizaine de lames vertes et luisantes qui coupent comme des rasoirs. Cette arme se nomme le keut. Certains peuples qui ont eu à l'occasion connaissance de telles épées cherchent à les acheter, mais ils sont toujours éconduits, car les Circulaires les considèrent comme sacrées. De plus son maniement est dangereux et demande un enseignement spécial.

La cité est ordinairement couverte de végétation, afin de dissimuler les dômes éclatants aux Feux-du-ciel. C'est seulement une fois par an, lorsque l'été s'achève et que commence un hiver court mais très rude, que le collège des Ovales décide de dégager la cité. On enlève les branchages installés sur les toits et l'on ouvre le dôme principal. Ce palais abrite un cristal presque rond. Habituellement conservé dans l'ombre tiède du palais, il se met au grand jour à briller de mille feux.
Les Circulaires l'orientent alors, de manière à ce que les rayons des soleils se concentrent dans le cristal. Une vibration est émise, qui se transforme bientôt en un chant. Des visages s'esquissent sur les facettes du cristal, qui parlent du passé du peuple. Les Circulaires ont en effet une grande nostalgie de leur monde d'origine, dont ils n'ont plus de souvenir. Il n'y a plus que le Cristal Ancestral qui leur permette de garder contact avec leur histoire. En effet, les visages sur les facettes parlent du passé des Circulaires, transmettent des informations sur leurs techniques, leur histoire, leurs coutumes...

Les Circulaires entretiennent un culte au cristal qui est la personnification de leur culture, ainsi que le souvenir de leurs Ovales. En effet, lorsqu'un membre du collège meurt, sa dépouille est placée sous le cristal, et celui-ci est exposé au soleil pendant huit jours. Le corps se consume complètement et son esprit intègre le cristal. Mais ce qui motive la vénération des Circulaires pour leur trésor n'est pas tant l'esprit des Ovales morts récemment que celui des Ovales datant d'avant leur arrivée sur le Continent.







La civilisation Urbis est la plus évoluée du Continent. Son niveau de développement est comparable à celui de la Maison Venn'dys. Les écrins où elles se trouvent peuvent être de tous types, dans la mesure où elle s'est totalement détachée des contingences de paysages. En quelque sorte elle est apte à recomposer son milieu de vie.

Urbis est une civilisation très urbaine, qui se construit en même temps que la ville où elle niche, un peu comme une chrysalide. Ce sont de grandes cités souvent closes, cernées de hautes enceintes, traversées de passerelles et de ponts. Des tours effilées se dressent entre les coupoles et les immeubles étagés où circulent routes et escaliers, suspendues dans les airs ou descendant vers les profondeurs. Ces villes sont en effet développées vers le haut et vers le bas, se doublant parfois d'autres cités aériennes ou souterraines.
Les cités Urbis peuvent être claires et ensoleillées, admirablement conçues pour le plus grand bien-être des habitants, à la manière des cités idéales et autres utopies, ou au contraire sombres, ramassées, véritables accumulations d'habitations hétéroclites, recouvertes de fumées et suintantes d'humidité.
Dans les cités lacustres sinuent des canaux, arpentés par des barques et des gondoles. Ailleurs, la primeur est donnée aux jardins intérieurs qui fleurissent et forment des parcs.
Le style architectural oscille des pyramides à terrasses aux minarets arabisants, arborant des décorations dentelées à la manière du gothique. La complexité et la préciosité l'emportent fréquemment. Autour, un système périphérique glisse sur les remparts, au-delà duquel sont installés des faubourgs livrés à l'agriculture.
Ces villes correspondent au système politique de la civilisation Urbis, qui adopte la forme de la cité-État. Le système gouvernemental est centralisé, au cœur de la cité, incarné par un dirigeant ou une assemblée constituée.

La politique prend des tours, soit pharaoniques et figés dans une pose de statuaire, soit complexes à l'image des labyrinthes de la bureaucratie.
Parallèlement à un État fort qui glisse vers la décadence, se développent des corporations et des groupes d'influence basés sur le commerce. Ils ont pignon sur rue et détiennent le pouvoir en sous-main grâce à des pratiques occultes et malsaines. Des quartiers entiers peuvent être sous l'emprise de ces groupes.
L'art est extrêmement développé et baroque, et dans tous les domaines : calligraphie, sculpture, musique, mode vestimentaire…Les vêtements sont fins, tissés avec de subtiles étoffes dans des gammes de couleurs très étendues. L'artisanat est très raffiné lorsqu'il fournit l'élite sociale en mobilier et bibelots, et simple et fonctionnel pour les basses classes.
Les créations sont prisées et d'importants mouvements d'avant-garde peuvent naître et se répandre entre plusieurs cités de la civilisation Urbis.
La religion et la magie sont moins présentes que dans les autres civilisations. Ou plutôt, on remarque qu'elles sont moins intégrées. Lorsqu'il existe une religion officielle, elle recouvre moins une réalité surnaturelle qu'un apparat nécessaire à l'appui du pouvoir. Certains clergés affichent des positions quasiment positivistes. En revanche lorsque la religion est forte, elle se concrétise par des sectes, des sociétés secrètes et la pratique des sciences occultes.
Les Urbis n'ont pas spécialement de velléités guerrières. La notion d'extension territoriale leur importe peu, puisqu'ils demeurent dans leurs cités, sauf lorsqu'il s'agit d'aller fonder une autre cité, ou qu'un différend grave survient entre deux États. Auquel cas toutes les ressources d'ingénierie et de technologie sont mises en œuvre par la cité Urbis pour vaincre son ennemie. Mais la plupart du temps les conflits se règlent par des pourparlers et des visites d'ambassadeurs.



Nocturno

Agile 3
Fort 3
Observateur 5
Résistant 2
Vie : 10
Compétences : Bagarre (Étrangler) 3, Griffes 2.

Dans les cités Urbis se cachent d'étranges personnages dont on ne sait pas vraiment si ce sont des humains dévoyés ou des créatures animales. Ils ont forme humaine et se promènent dans les rues sombres couverts de vêtements volés et déchirés. Sur leur tête est posé un chapeau à large bord qui cache leurs traits difformes, et seuls leurs yeux brillants traversent ce masque d'ombre. Ils ont des doigts crochus qui étranglent les victimes et entaillent leur gorge.

Morloch

Agile 1
Fort 3
Observateur 3
Résistant 5
Vie : 15
Compétences : Nager 3, Morsure 5

Dans les canaux, les souterrains, les égouts nagent ces créatures flasques et monstrueuses aux allures de reptiles aux yeux globuleux. Leurs gueules démesurées sont garnies de crocs pointus qui luisent dans le noir. Leur corps est écailleux et allongé comme celui d'un crocodile, et pourvu de palmes qui permettent de nager très vite dans les eaux troubles.

Changeforme

Agile 3
Fort 2
Observateur 4
Résistant 3
Vie : 9
Compétences : Bagarre 3, Arme à une main 3

Cette créature est très étrange. D'apparence humaine, elle est capable de modifier sa physiologie à volonté afin de ressembler étonnamment à un modèle humain. Sa chair reste pâle et molle et ses yeux vitreux. Ils profitent de ce pouvoir pour se nourrir des victimes dont ils prennent les traits. Soit en les dévorant encore vivants, quand ils sont anthropophages, soit en leur suçant le sang, tels des vampires.

Compagnons urbiens

Les cités Urbis contiennent de nombreux animaux qui courent sur les balcons, planent entre les tours et rampent dans les ruelles. Ce sont des bêtes courantes (chats, chiens, petits oiseaux...) mais d'autres sont des animaux sauvages capturés et domestiqués comme des rapaces, des reptiles, des fauves qui appartiennent à un grand marchand, un chasseur émérite ou un dignitaire richissime, ou bien qui se sont échappés et sont livrés à eux-mêmes dans les cités.

Flore

Les bonsaïs

Les Urbis aiment s'approprier les productions naturelles et les adapter à leur modèle de civilisation. Aussi développent-ils des techniques horticoles leur permettant de réduire des grands végétaux à de très petites tailles. Les bonsaïs sont des arbres de ce type, ligotés, contraints, enfermés et traités avec des produits chimiques. Ils conservent ainsi des formes jeunes mais déformées, tarabiscotées, qui évoquent les turpitudes décadentes de cette civilisation dont le désœuvrement échoue dans des pratiques cruelles.
Certains bonsaïs sont investis de pouvoirs par des occultistes. Ils sont alors animés de mouvements saccadés et torturés, et peuvent même lancer et dérouler leur branches autour d'eux, devenant ainsi de véritables pièges, de minuscules assassins pernicieux.

Les fleurs du mal

Fleurs dangereuses, carnivores, vénéneuses, narcotiques.
Les Urbis sont épris de beauté et cultivent une insatiable curiosité pour tout ce qui est exotique. Dans leur environnement très organisé, les fleurs sont un élément privilégié. Ils en cultivent de très variées. Les plus belles sont systématiquement les plus dangereuses : fleurs carnivores aux pétales hérissées de cils tactiles émettant un poison paralysant au moindre effleurement, cactées enrobées de piquants, champignons vénéneux aux propriétés hallucinatoires à petite dose et mortelles à haute dose, herbes narcotiques dont on extrait des poudres et des liquides fortement toxiques.
Les Urbis ont fondé sur la culture de telles plantes un art décadent et bizarre, qui se nourrit des drogues qu'elles produisent. Leurs propriétaires aiment voyager dans ces paradis artificiels.

Les mousses

Sur les parois des bâtiments et des canaux croissent des mousses qui profitent de la pollution, des fumées et des suies qui s'élèvent dans les airs des cités Urbis, de l'humidité et de la profusion des déchets organiques. Cette flore microscopique peut parfois prendre des proportions inquiétantes quand elle envahit le milieu de vie. On a vu des cités entières débordées par leur progression et ensevelies sous les mousses.

Table des peuples

Individu

La description

Vêtements
1 Loques
2 Robes
3 Tuniques
4 Toges
5 Pourpoint
6 Fanfreluches

Décoration
1 Aucune
2 Fibules, bijoux
3 Bracelet et colliers
4 Parfums
5 Boucles d'oreilles
6 Masques et maquillages

Coiffure
1 Libre
2 Rasé
3 Coupe au bol
4 Frisée
5 Grands chapeaux
6 Perruque

Caractère
1 Poli
2 Roublard
3 Xénophobe
4 Hautain
5 Blasé
6 Curieux

Société

Pouvoir
1 Autocratique (prince, négus, calife, sultan, autarque)
2 Conseil des marchands les plus riches
3 Sénat et assemblée
4 Directoire des Métiers
5 Noblesse (militaire, diplomatique)
6 Bureaucratie

Usages
1 Espions, complots, polices secrètes, tortures
2 Forums et agoras
3 Polices et milices
4 Crime organisé (mafia...)
5 Ghettos
6 Fiscalité lourde

Événements
1 Émeutes
2 Exécutions publiques
3 Défilés
4 Élections
5 Compétitions entre quartiers/confréries
6 Rafles

Sacré
1 Divinité tutélaire de la ville
2 Multitude de cultes
3 Mystères initiatiques
4 Un panthéon de divinités
5 Un monothéisme
6 Une religion dualiste (dieu du jour/de la nuit; Chaos/Loi; Bien/Mal)

Usages
1 Sacrifices
2 Cérémonies orgiaques
3 Processions
4 Oracles
5 Fanatisme
6 Prostitution sacrée

Événements
1 Prophète fou
2 Guerre de religion
3 Malédiction
4 Prédiction astrologique, présage
5 Profanations
6 Funérailles

Activité
1 Marginaux
2 Artisans et marchands
3 Plèbe
4 Artistes
5 Bureaucrates
6 Érudits

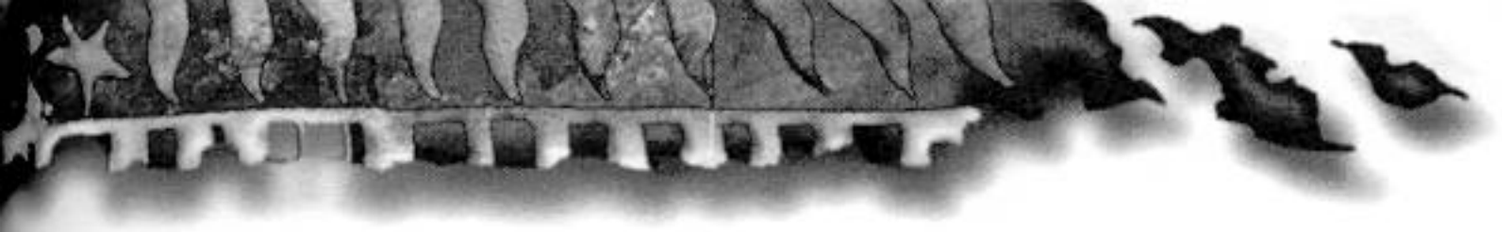
Usages
1 Mendicité, vol, prostitution
2 Hédonisme
3 Esclavage
4 Parcs, jardins suspendus, canaux, terrasses
5 Bibliothèques
6 Bazar

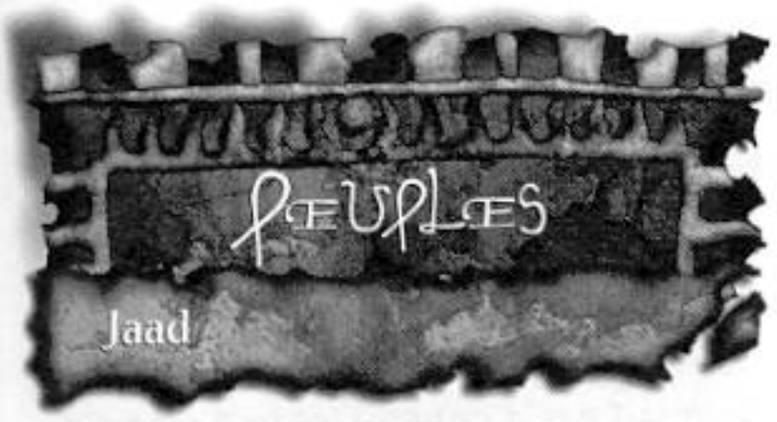
Événements
1 Une épidémie
2 Le carnaval
3 Une grande foire
4 Grand chantier
5 Catastrophe (incendie, inondation, effondrement)
6 Grande grève

Habitat

1 Ville en puits
2 Ville en terrasse
3 Ville labyrinthique
4 Ville utopique
5 Ville lacustre
6 Ville cyclopéenne

« Aucune cité des Rivages n'égale en surprises et en dangers la cité-état de Fovre. De passage là-bas, j'ai bien failli ne jamais vous revoir...Envoûté par ces bazars tentaculaires où tout se vend ou s'achète, par ces foules bigarrées aux mille parfums, j'aurais pu m'y perdre et y passer plusieurs vies sans en connaître tous les recoins. Sous l'emprise de drogues inconnues, des attentions expertes des courtisanes, de musiques entêtantes sans fin, j'aurais pu me perdre dans les dédales de mes chimères. Dans les ruelles constellées de lanternes rouges, dans les allées les plus sordides, au milieu de ténèbres presque palpables laissant échapper des souffles rauques, j'aurais pu finir mille fois la gorge tranchée dans une rigole à purin, le regard fixé sur les flèches de pierre ciselées d'un monument à la gloire d'une dynastie éteinte. »





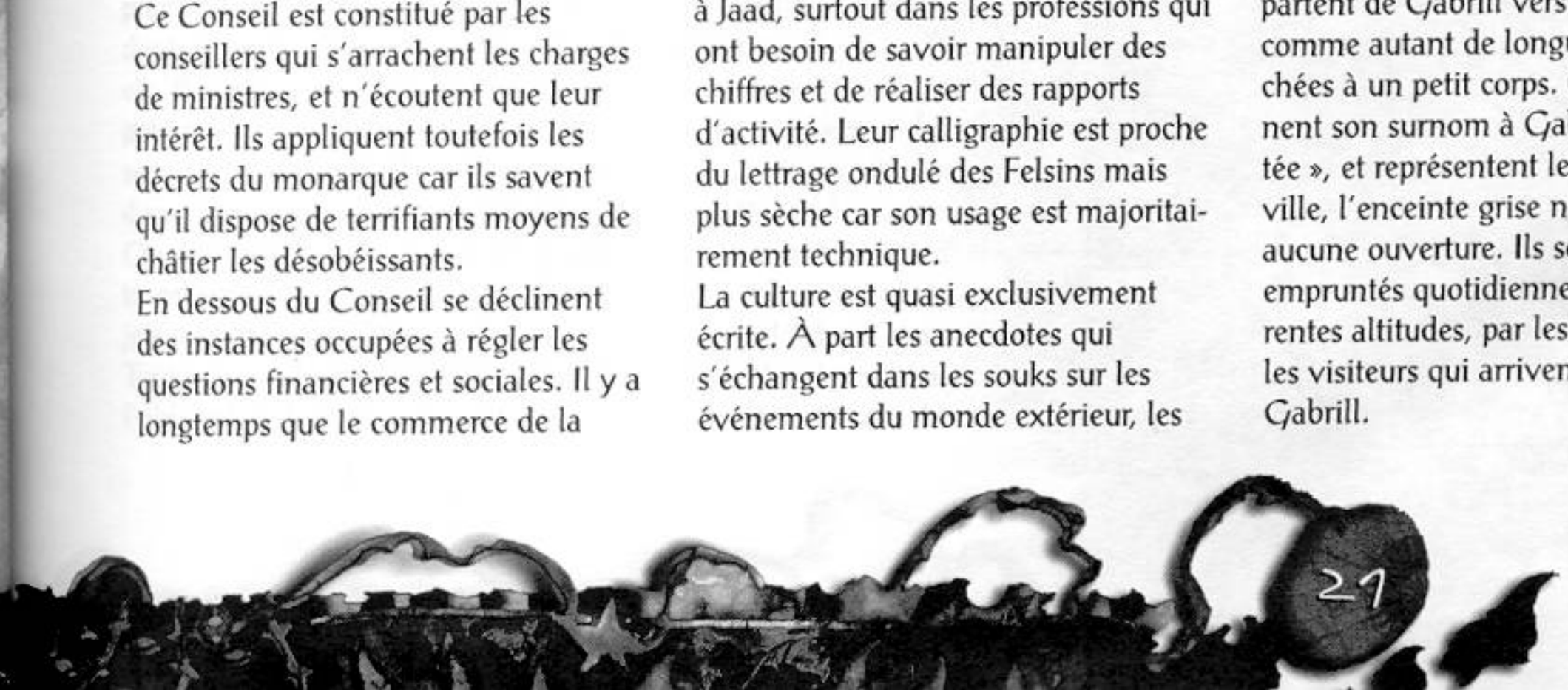
Cette ville enchanteresse est réputée à des lieues et des lieues à la ronde pour ses trésors inestimables. Entre ses murs cristallins, son architecture monumentale évoque un véritable gisement de pierres précieuses et de minéraux rares. Des minarets et ses tours anguleuses surplombent un amas de quartiers adossés les uns aux autres. De loin en loin des places de marchés et des esplanades aèrent l'ambiance de cette cité populeuse et commerçante. Les souks de Jaad renferment en effet des marchandises venues de lointaines contrées, très prisées par les autochtones, particulièrement la noblesse et l'élite, et convoitées par les Maîtres de guilde.

Le monarque de Jaad règne dans son palais aux mille facettes. Il s'y terre et s'y cache, dissimulé de tous et éloigné des chahuts de la grande ville. Seuls ses conseillers lui parlent, et encore à travers une porte close où un hublot est incrusté. À l'intérieur, le monarque semble perpétuellement plongé dans des songes narcotiques, confit dans des coussins drapés de velours et de pourpre, entouré de femmes lascives prêtes à satisfaire le moindre de ses désirs. Pourtant il gouverne, donnant des ordres par des messagers qui apportent les plis contenant ses décrets au Conseil de Jaad. Ce Conseil est constitué par les conseillers qui s'arrachent les charges de ministres, et n'écoutent que leur intérêt. Ils appliquent toutefois les décrets du monarque car ils savent qu'il dispose de terrifiants moyens de châtier les désobéissants.
En dessous du Conseil se déclinent des instances occupées à régler les questions financières et sociales. Il y a longtemps que le commerce de la ville est dans les mains d'une corporation de négociants privés. Le gouvernement se contente d'assurer l'ordre public et le bon état de la ville.
Les habitants de Jaad logent dans des quartiers différents selon leur niveau social. Les basses classes résident dans des empilements de petites maisons, remplies d'appartements, carrés et blancs, aux fenêtres étroites et séparées par des venelles. Ces endroits sont surpeuplés et très animés, notamment par les bandes de voleurs qui profitent pleinement du passage des visiteurs et des caravanes. En revanche les classes nobles habitent des quartiers aux bâtisses espacées, modelées par des architectes venus de loin et payés à prix d'or.
L'artisanat de la cité de Jaad est curieusement assez restreint, car les marchandises manufacturées sont acheminées dans ses murs par des marchands et des artisans étrangers à la ville, laissant peu de place aux locaux. C'est pourquoi Jaad compte plus de négociants et de rentiers que de fabricants. Les basses classes s'occupent de l'entretien, de la circulation, de la maçonnerie etc.
La mode jaadienne est à base de lourds foulards qui emballent le corps et le protègent des soleils et des intempéries. Les habits sont compliqués, comprenant des rabats, des volants, des pièces rapportées, permettant à chacun d'affirmer sa personnalité. Même en bas de l'échelle les soieries et les cotonnades sont un lot bien partagé.

L'écriture est communément répandue à Jaad, surtout dans les professions qui ont besoin de savoir manipuler des chiffres et de réaliser des rapports d'activité. Leur calligraphie est proche du lettrage ondulé des Felsins mais plus sèche car son usage est majoritairement technique.
La culture est quasi exclusivement écrite. À part les anecdotes qui s'échangent dans les souks sur les événements du monde extérieur, les scribes jaadiens produisent de magnifiques grimoires enluminés et sertis qui racontent les légendes amassées au long des routes par les visiteurs, et l'histoire de la ville.
La religion en vigueur est celle que le monarque a imposée : dans son Livre des Édits de Jaad, il est dit que Jaad est l'œil des dieux sur ce monde, et que le monarque est leur ambassadeur ici-bas. Tout autour de la ville, des statues juchées sur les remparts représentent les monarques précédents qui ont des attributs divins : éclairs, balance etc. qui correspondent aux instances de gouvernement : police, justice...Sa religion est défendue par ses mages, grands praticiens loomiques, capables d'enchanter des quartiers entiers pour faire régner sa loi. Dans les ruelles de Jaad se faufilent des petites créatures translucides qui sont les agents des mages.

Gabrill la pontée

Gabrill est une cité de pierre grise et de métal froid. Son apparence morne et désagréable est due à la sobriété de sa décoration et au mode de vie très réglé des gens qui l'habitent. De loin, Gabrill est immédiatement reconnaissable par son allure arachnéenne : le cœur de la cité est logé dans un cercle de pierre, qui comprend des terrasses intérieures élevant le bâtiment vers le ciel, de plus en plus à mesure que l'on se rapproche du centre.
Mais à travers le cercle de pierre qui fait rempart autour de la cité même, des dizaines de passerelles aériennes partent de Gabrill vers l'extérieur, comme autant de longues pattes attachées à un petit corps. Ces ponts donnent son surnom à Gabrill, « la pontée », et représentent le seul accès à la ville, l'enceinte grise ne comprenant aucune ouverture. Ils sont donc empruntés quotidiennement, à différentes altitudes, par les convoyeurs et les visiteurs qui arrivent et quittent Gabrill.



Le plus haut bâtiment de Gabrill est la demeure du Présidial, le dirigeant de Gabrill : il s'agit d'une tour carrée pourvue de créneaux métalliques et de dizaines de hublots. Il est élu par des grands électeurs, qui sont en majorité des savants, des ingénieurs, des architectes, tous lettrés et détenant une grande importance dans la construction et l'aménagement de la ville. Les Gabrillènes sont en effet fort attachés à l'urbanisme. Gabrill est donc une démocratie réduite à quelques personnages, mais le reste de la population accepte et même cultive le mode de fonctionnement de la cité. Celle-ci est extrêmement réglée en détails. L'existence et les activités des familles et des individus suit un parcours défini « en haut », dans les sphères dirigeantes. Le maître mot est la fonctionnalité. Aucun espace n'est perdu, négligé, gâché. Les passerelles visent à dégager l'espace de logement et de travail en détournant le fracas du trafic sur les hauteurs et l'extérieur.

La religion est quasiment proscrite. En revanche la magie s'est développée d'une manière particulière : les Gabrillènes ont tenté d'intégrer le loom à l'ingénierie, et ont ainsi fondé les prémices d'une industrie à base de magie. L'énergie du loom décuple les cadences des mécaniques et suggère des techniques surnaturelles de fabrication des objets manufacturés. Les matières premières récoltées dans les zones d'exploitation minière aux alentours de Gabrill sont traitées au loom et transformées en produits inattendus.

Les Gabrillènes ont peu de loisirs. Quand ils sortent de la cadence industrieuse dans laquelle l'organisation générale les plonge, ils sont dirigés vers des sources de culture. La plupart d'entre eux savent lire et écrire, ils s'adonnent aux arts (s'ils sont utiles au progrès de la cité), aux sciences, aux spectacles. Leurs vêtements sont sobres et codés selon la classe sociale. On ne parle pas d'uniforme mais l'idée n'en est pas très éloignée. Ce sont des tuniques vertes, grises, bordeaux, des chausses, des capes et des manteaux. Le chapeau est de rigueur. La musique est classique et de bon goût : des kiosques dispensent des mélodies agréables, apaisantes ou entraînantes. Les musiciens sont rares, et les conteurs inexistants. Par contre la littérature est bien diffusée, il existe des bibliothèques. Les lieux de convivialité restent calmes, le service est impeccable mais totalement dépourvu de fantaisie.

Gabrill n'a aucune intention guerrière. Officiellement, le Présidial ne se connaît pas d'ennemi, et tout est pour le mieux. En réalité les grands électeurs savent que la prospérité et la paix de Gabrill peuvent s'écrouler du jour au lendemain, notamment parce que le dédain affecté vis à vis du commerce risque de détourner les marchands et les caravanes vers d'autres cités.





La civilisation Wish est la plus rare. Les guildes l'ont très peu identifiée. Cela tient à deux choses.
Premièrement leur habitat est dispersé, logé dans les recoins des écrins, répartis en plusieurs endroits. En effet, les écrins Wish ne sont pas unifiés en apparence, mais composés de plusieurs points d'habitation placés les uns par rapport aux autres selon des formes géométriques précises, des diagrammes dont on ne saisit la disposition et le sens que d'en haut…
Les Wish composent leurs sites dans différents milieux et climats : ce sont des oasis fixant leurs nappes d'eau salvatrice en plein désert à extrême distance des régions des autres civilisations, des îlots au large de la côte formant des archipels esseulés, des postes placés en hauteur sur des contreforts montagneux…
Les Wish éprouvent donc d'abord un besoin de communication, car celle-ci rencontre des obstacles naturels : au premier chef la distance, puis les accidents du sol, vallée, ravin, mer, désert etc. Il semble d'ailleurs que les Wish préfèrent ce genre de site afin de préserver leurs habitats. Leurs écrins sont donc les plus complexes à atteindre. On dit même que leur volonté est de transformer en pèlerinage tous les trajets menant jusqu'à eux.
Toujours est-il que les Wish sont dans l'obligation de mettre en place des moyens de communiquer adaptés à leur situation. Leurs architectures sont porteuses de sens et de messages, ils conçoivent des jardins figuratifs au dessin compliqué, ils dessinent des plaines couvertes de diagrammes et de plans qui demeurent énigmatiques aux doctes…
Les Wish se servent aussi de systèmes surnaturels, comme la télépathie, dont l'usage a été plusieurs fois démontré, et musicaux : les gongs et les cornes résonnent dans l'air, et des chants à longue portée portent les voix et les informations d'un point habité à l'autre, aux extrémités de l'écrin Wish.
L'organisation des sociétés Wish est aussi éclatée que leur habitat. Les sites ont un représentant qui rejoint les autres lors d'assemblées périodiques, et émet à cette occasion les desiderata des membres de son site. Le mode de fonctionnement et plus encore le statut des civilisés Wish participent de la religion. Mais une religion de type oriental, où l'individu exerce sur lui-même une sorte de gouvernement moral, de méditation, d'exercice spirituel et physique. D'ailleurs, l'éloignement les force à exercer une autarcie économique et marchande. Il est rare que les Wish sortent de leur cachette ou descendent de leur promontoire pour faire des échanges avec d'autres peuples.
Leur artisanat et leur vêtements sont logiquement très simples : de simples écuelles, des saris et des robes, des armes presque naturelles comme le bâton et l'arc. En revanche, ils développent des arts martiaux et des techniques de combat. La méditation en fait de formidables archers, par exemple. Ils respectent trop la nature pour l'exploiter brutalement, et tuent rarement des animaux pour survivre.
Par contre, la femme bénéficie d'un statut égal à celui de l'homme, voire supérieur. Leurs fonctions sont les mêmes à la base mais, de plus, la femme tient une place cruciale dans les rites de sexualité sacrée. La religion des Wish, justement, se traduit par un culte rendu à un panthéon de puissances divines, dont la longue histoire mouvementée alimente les débats et se déroule sur les parois des temples. L'autre aspect de la religion Wish réside dans l'incarnation d'un message divin dans un personnage dont les pérégrinations donnent lieu à toute une série d'anecdotes. L'esprit de ce personnage se réincarne dans ses continuateurs de son œuvre que les Wish recherchent à travers les contrées du Continent. C'est l'un des rares moments où les Wish se mettent en route à travers les régions. Ces religions sont présidées par des moines et des lamas, grands sages qui pratiquent la lévitation et les pouvoirs psychiques.

Les Wish sont une civilisation à l'attitude secrète, à l'histoire ancienne, au comportement réservé, qui représente peut-être le dernier stade du développement. Les Wish paraissent avoir atteint la sagesse.



Le zawiza

Agile 4
Fort 4
Observateur 2
Résistant 3
Vie 9
Compétences : Étrangler 4, Morsure 3

Il s'agit d'un rongeur au corps démesurément long (plus de deux mètres), couvert de fourrure brune, avec des petites pattes et un museau de fouine surmonté de deux yeux perçants. Le zawiza vit dans les prairies herbeuses et les rocailles. Il enserre sa victime de son long corps et, une fois qu'elle est immobilisée, il lui grignote tranquillement le visage.

Le négulf

Agile 1
Fort 5
Observateur 2
Résistant 5
Vie 15
Compétences : Bagarre 4

Il s'agit d'une créature énorme et ventripotente, de la taille d'un grizzli. Dépourvue de poils, sa peau est orangée. Le négulf dispose de six pattes et peut se lever et marcher sur les deux pattes postérieures. Sa tête ne compte qu'un seul œil. Il est herbivore, donc peu dangereux, sauf lorsqu'il a brouté une herbe spéciale qui fait son délice : le truilmok. Alors le négulf devient fou et attaque tous les humains passant à sa portée, juste pour jouer. Après il est tout penaud et va dormir plus loin.

Le kral-al-dawouil

Agile 5
Fort 1
Observateur 5
Résistant 2
Vie 6
Compétences : Bec 5

Cet animal est un grand oiseau qui vit dans les sommets. Son plumage peut être mordoré ou azur. Il a un bec très long, de la taille d'une grande dague. Son regard intelligent respire la sagesse. Les Wish le considèrent comme un oiseau de bon augure. Son arrivée est signe d'un événement prochain et bénéfique. D'autre part, lorsqu'un humain l'a offensé, il le provoque en duel, employant son bec en guise d'arme blanche.

Dragon-brume

Agile 5
Fort 3
Observateur 6
Résistant 5
Vie 15
Compétences : Vol 5, Griffes 4

Cette créature ressemble à un serpent ailé, aux écailles blanches et grises, de la taille d'un cheval. Son corps ondule dans l'air et ses pattes sont terminées par trois griffes qui peuvent déchirer une armure. Son museau est orné de moustaches blanches très développées qui augmentent ses capacités d'Observateur. Le dragon-brume a la particularité de ne se montrer que par temps de brouillard. Il vient en général chercher de l'aide ou conclure une alliance avec le peuple Wish.

Le kapa

Agile 1
Fort 1
Observateur 3
Résistant 2
Vie 6

Il s'agit d'une tortue qui vit dans les marais et dans les petits lacs. Le kapa a la tête creuse sur le dessus. Ce petit bol est rempli d'un liquide bleuté qui dégage une odeur très forte et suave, proche de l'eau de fleur d'oranger. Normalement, le kapa ne renverse jamais ce liquide, quelle que soit sa position. Avec lui la tortue demeure immortelle. En revanche, si ce liquide est volé ou bu, le kapa meurt instantanément. Or certains Wish sans scrupules (ce qui est rare) recherchent ces créatures pour devenir immortels.

Flore

Le lotus de Sativa

Les végétaux typiques des Wish sont des plantes sacrées, dont l'aspect ou le comportement rappelle aux prêtres Wish les signes de la divinité ou de son incarnation en ce monde. Par exemple les grands lotus de Sativa produisent des fleurs en forme d'étoiles à six branches que le peuple Sativa associe à la voûte céleste. De ces lotus ils tirent un suc dont ils font une liqueur rituelle. Ses vertus, semble-t-il, leur permettent d'échapper à l'attraction et de s'envoler. Apparemment le suc de lotus contient une substance capable d'alléger les choses, ce qui expliquerait cette impression.

Le cactolh

Dans les environnements désertiques et pauvres, comme les montagnes rocheuses et les savanes, les Wish accordent beaucoup d'importance aux cactus. Il leur semble que ces plantes ont, comme eux, choisie la retraite loin du monde habité et qu'elles sont capables de survivre en milieu hostile en ne comptant que sur elles. Ainsi le cactolh est une espèce épineuse qui s'étale en masses épaisses sur des dizaines de mètres, couvrant le sol de son tapis piquant et turquoise. Lorsqu'on pose le pied dessus, outre la piqûre des épines très fines qui pénètrent le cuir rigide, les masses de cactolh s'ouvrent et font tomber la victime dans un sac souterrain qui est en vérité l'estomac du monstre. La victime s'en tire avec une aide en surface. Sinon elle est digérée en 20 heures.

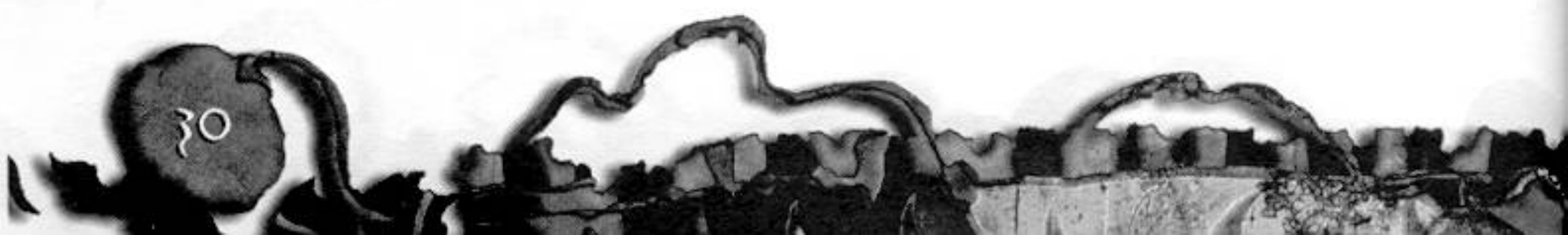


Table des peuples

L'individu

Description

Vêtements
1 Pagne
2 Blouses croisées
3 Justaucorps drapés
4 grandes robes plissées
5 kimono
6 soieries élaborées

Décorations
1 Bandeaux noués
2 tatouages
3 piercing
4 toques
5 maquillage
6 parures précieuses encombrantes

Coiffure
1 Rasés
2 Partiellement rasés
3 Nattés
4 Peignés
5 Sculptés
6 Perruqués

Caractère
1 Fier
2 Serein
3 Hautain
4 Poli
5 Énigmatique
6 Distant

La société

Pouvoir
1 Anarchie
2 Représentants mandatés
3 Conseil des sages
4 Dynastie sacrée
5 Moines
6 Fédération

Usages
1 Assemblées
2 Espionnage
3 Conclaves
4 Confréries secrètes de messagers
5 Illumination
6 Paranoïa

Événements
1 Règlement de comptes entre espions
2 Arrivée d'une ambassade
3 Révélation d'un saint homme
4 Pogroms contre des transients
5 Suicide public
6 Passation de pouvoir

Sacré
1 Déisme
2 Forces élémentaires
3 Culte des ancêtres
4 Culte des morts
5 Culte des esprits
6 Mystique transcendantale

Usages
1 Réincarnation
2 Arts martiaux
3 Pouvoirs de l'esprit
4 Musique sacrée
5 Érotisme sacré
6 Méditation

Événements
1 Duel épique
2 Réincarnation d'un héros
3 Cérémonie d'initiation
4 Consécration d'un lieu sacré
5 Purification
6 Fête de la fertilité

Activité
1 Cultivateurs
2 Jardiniers
3 Artisans
4 Religieux
5 Érudits
6 Artistes

Usages
1 Calligraphie
2 Poésie
3 Codes de conduite
4 Maîtrise de soi
5 Chants et danses de métiers
6 Calendrier complexe

Événements
1 Mariage inter-communautés
2 Communication collective avec une autre communauté
3 Transhumance
4 Isolement
5 Vague de xénophobie
6 Mutilation punitive

Habitat
1 Maisons sur pilotis
2 Terrasses
3 Villes sans rues
4 Citadelle vertigineuse
5 Cité interdite
6 Ville monastère

« Les écrins des peuplades wich sont parmi les mieux cachés et il faut quasiment en mériter l'accès. Cette chance m'a été offerte après plusieurs semaines d'escalade solitaire, abandonné de tous mes équipiers et compagnons. Quel monde étrange, j'ai découvert, accroché en échafaudages vertigineux aux falaises enneigées et battues par les vents. Recueilli à moitié mort de froid par des moines, j'ai profité de la quiétude de leur temple pour apprendre quelques rudiments de leurs Arts guerriers ainsi que la calligraphie céleste. Abandonnant mes idées d'ambassade, je compris que les Wich resteraient à jamais inaccessibles aux natifs et à leurs basses préoccupations. Dès lors, je me joignis à leurs chœurs matinaux résonnant par dessus les précipices pour en entendre un autre, un instant plus tard porté par le vent depuis de lointains échafaudages…»

Peuples

Le royaume éthéré

Ce peuple Wish habite les hauteurs d'une montagne dont certains sommets ont été creusés, sculptés, de façon à former des temples intérieurs dont le toit est toujours la pointe du sommet. Ils ressemblent donc à des lanternes juchées dans les neiges éternelles. Des encoches pratiquées dans la paroi laissent filtrer un éclairage chaleureux dont le rougeoiement tranche avec le bleu pâle du site. Ces lanternes se trouvent en différents points des montagnes, formant une sorte de pentagramme à l'intérieur duquel les lueurs se répondent. Chaque lanterne fait plusieurs centaines de mètres de haut, et abrite une dizaine de familles.

Les éthérés ont défini un système politique minimal adapté à leur situation inhabituelle. Chaque lanterne élit un représentant qui rejoint ses pairs lors d'une procession dans les montagnes. Ils se réunissent dans un cercle de pierres dressées et échangent des offrandes. Ces présents sont des symboles des doléances et des jugements des familles. Au cours de cette réunion ils élisent un roi, qui n'est pas l'un d'entre eux, mais un tiers que nul n'a jamais vu. Est-ce un personnage caché, un ermite ou un fantasme ? Cette cérémonie est pratiquement le seul moyen de communication des éthérés entre eux. En effet, les éthérés sont complètement sous l'emprise de leur religion, et ont fait vœu de silence absolu. Dès la naissance on réprime les cris des enfants et l'enseignement ne passe que par l'écrit. Cela dit, étant donné qu'ils ne quittent presque jamais leur écrin, cette contrainte n'a pas de conséquence néfaste sur leur rapport au monde, et en particulier avec des interlocuteurs et des adversaires. De toutes façons les éthérés sont non violents et ne connaissent même pas de techniques de combat.

Les éthérés attendent une sorte de messie, qui sera totalement dépourvu de bouche. Ils pensent qu'il arrivera des cieux, apparaissant dans une tempête de neige. Le messie sera en harmonie avec le silence des cimes. Cette croyance leur procure une magie liée au vent des montagnes. Un prêtre éthéré se rend seul en pleine tempête et recueille le vent entre ses mains, au cours d'un rite qui lui coûte énormément physiquement, car rien ne le protège du froid intense. Il semble d'ailleurs que la réussite du rite est proportionnelle aux dommages endurés. Avec le vent recueilli le prêtre peut déployer des effets surnaturels. Pour leur artisanat, les éthérés utilisent les fruits d'un arbre qu'ils sont seuls à posséder : l'arbre de papier. Ce végétal est extrêmement fin : son tronc est quasiment plat, pas plus épais qu'une main, et ses branches inexistantes. Mais il nécessite un climat assez chaud, qu'ils ne peuvent lui procurer qu'en le faisant pousser à l'intérieur des lanternes. L'arbre de papier est ainsi le premier habitant d'une lanterne.

Avec les fruits de l'arbre, qui sont des globes de papier fripé, les éthérés fabriquent des grimoires qui contiennent toute leur culture. Ils font aussi des objets divers, légers et fragiles que tout autre peuple détruirait immédiatement. Avec l'écorce des arbres de papier, récoltée lorsqu'ils sont très âgés, les éthérés fabriquent des décorations, statuettes et masques, sans bouche. Ils se vêtent avec des habits fabriqués à partir d'une mousse très épaisse qu'ils ramassent sur des rochers après en avoir dégagé la neige. Cette mousse est séchée et tissée.

La musique des éthérés revêt une importance cruciale pour eux car elle se substitue à la parole qu'ils refusent. Leurs instruments sont conçus à partir de la neige qui est mise à glacer autour d'un fruit de papier sur lequel ils tapent avec des baguettes de bois d'arbre à papier. Ils sont donc conservés à l'extérieur des lanternes.

La Marche des Sandyns

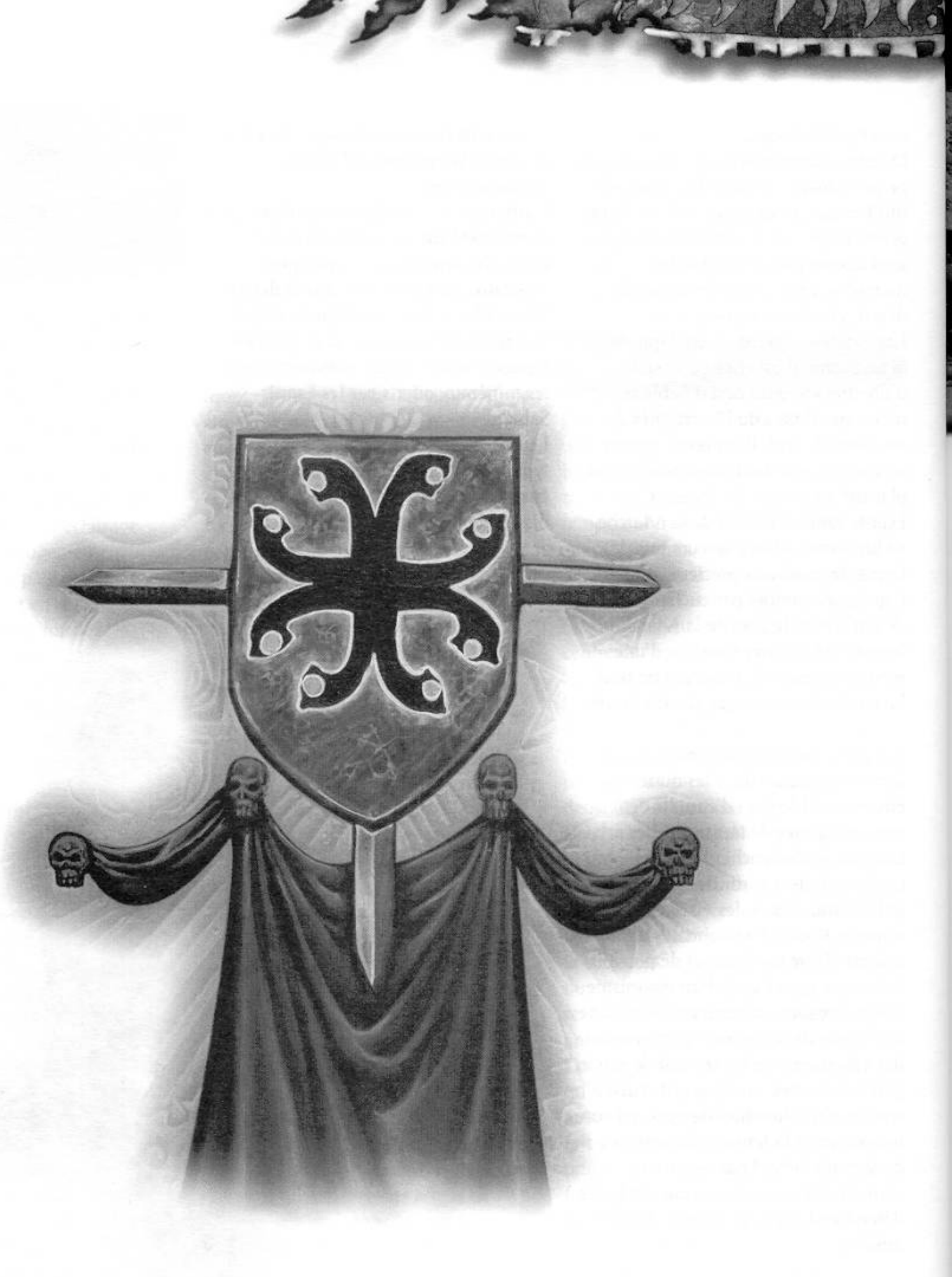
Ce peuple Wish a un mode de vie nomade qui le rapproche des bédouins. Ses membres animent des caravanes incessantes qui passent leur temps à rallier les différents points du site. Ces points sont en l'occurrence des oasis disséminées dans cet étrange désert noir. Chacune d'elles prend la forme d'une cuvette d'eau rouge, au centre de laquelle une stèle est plantée. Sur cette table noire construite à l'aide du sable le plus pur, on peut lire les glyphes par lesquels les Sandyns marquent leur possession. Leurs refuges sont cachés dans les profondeurs de l'oasis. Sous cette stèle s'ouvre en effet un dédale de galeries qui mènent à des villages souterrains. Les parois supérieures de ces logements sont vitrifiées, et un oeil exercé parvient à distinguer ce qui se passe à la surface. Comme si d'en bas le sable du désert devenait presque transparent comme une vitre recouverte de poussière.
Les Sandyns sont les seuls à savoir qu'ils ne sont pas eux-mêmes les auteurs de ces lieux, et qu'ils n'ont fait qu'investir ces souterrains après une longue errance qui suivit un exil forcé de leur écrin précédent.
La Marche des Sandyns résulte de cette errance passée : nul ne sait pourquoi ils continuent à voyager. Apparemment il s'agit d'une circulation d'informations concernant des affaires que les Sandyns n'avouent à personne. Le passage de la caravane signale l'arrivée de nouveaux renseignements et la relève des veilleurs de l'oasis. Il se pourrait que cette activité relève de l'exploitation du loom, dont des gisements se trouve-

raient sous les oasis.
D'autres doctes affirment que ce voyage permanent est en réalité la reconstitution sans cesse répétée d'une figure géométrique, un dessin dont les lignes sont tracées par la marche des nomades, effacées par les vents du désert, et retracées à nouveau.
Les Sandyns élisent un chef qui dirige la caravane. Il est choisi à la suite d'une traversée du désert Sable qui le mène aux Portes du Désert, près du royaume de Djil. Il est censé rentrer en contact avec les Esprits-Sables, qui planent au-dessus des dunes. Ces Esprits sont les tuteurs de la Marche, ils lui accordent des faveurs sous la forme de minéraux précieux qui sortent du sol comme par enchantement. À son retour, le chef de la Marche est honoré car il revient porteur d'une médaille rempli de loom qui ne peut lui avoir été remise que par les Esprits.

Les oasis sont protégées par des gardiens embusqués dans les dunes qui environnent le plan d'eau. Ils détiennent des armes de traits, proches arbalètes, qu'ils déclenchent à la voix. La corde est faite à partir des tissus extirpés des muscles et des viscères d'un rongeur, le kaïl. Cet animal a la particularité d'être très léger et de pouvoir flotter par grand vent. Son organisme réagit aux sons, se comportant comme une caisse de résonance, et renvoyant des vibrations qui lui servent de sonar permanent. Les Sandyns ont réussi à retrouver des tonalités de voix qui correspondent à la tension des muscles de la petite bête. Leurs guerriers connaissent ainsi un son qui tend puis détend violemment la corde de leur arbalète.

La culture des Sandyns repose sur l'oral, dans la mesure où la caravane colporte des contes qui se renouvellent et s'enrichissent à chaque passage dans une oasis. Mais l'écrit n'est pas absent de leur société puisque dans le secret de leurs logements des plaques de sable durci à la façon des roses des sables sont couvertes de glyphes. En revanche la musique et l'art les concernent peu.
L'artisanat des Sandyns est entièrement fondé sur les proies animales qu'ils chassent et sur les quelques végétaux qui subsistent dans le désert Sable. On ne trouvera donc ni métal ni bois massif chez eux, si ce n'est les bijoux et armes qu'ils fabriquent avec les minéraux offerts par les Esprits-Sables.
Leurs tenues vestimentaires sont typiques du désert : des étoffes épaisses les protègent du soleil en les dissimulant presque totalement.







Lorsque les premiers capitaines stellaires débarquèrent sur le Continent, ils furent grandement étonnés de trouver des peuples et des nations entières très évoluées pour beaucoup d'entre elles. Mais quel ne fût pas leur surprise quand ils rentrèrent en contact avec des êtres si différents d'eux qu'ils les nommèrent en premiers les inhumains. Des êtres à la morphologie étrange, aux coutumes impossibles à comprendre, pire, à l'esprit indéfinissable, incomparable. Ces êtres habitaient souvent des régions peu peuplées du Continent, les marches. Habités par leurs propres mythes, leurs propres buts, ces races non humaines ne semblaient que passer à travers les poches de civilisation humaine, amenant leurs artefacts magiques, leur légendes et aussi leurs conflits. Les Aventuriers comprirent rapidement que ces être inhumains étaient sur le Continent chacun pour des raisons précises comme la résolution d'une quête dont l'aboutissement déterminera le sort de la race, la recherche d'un objet perdu ou bien volé par une autre race, la résolution d'une lutte éternelle entre deux races etc.

Les Aventuriers appelèrent ces races inhumaines d'un vocable guildien : les transients, ceux qui passent, les passagers. En effet peu concernés par les affaires humaines, les transients vaquent à leurs propres histoires, ignorant souvent les petites guerres humaines. Beaucoup d'entre eux ne s'installent que très rarement parmi les peuples humains et préfèrent laisser des ambassades. Il est certains qu'ils en connaissent plus sur le Continent que la plupart des hommes des peuples les plus anciens du Continent. En effet, beaucoup de ces races nomment le Continent l'Autre monde ou bien lui donnent un nom particulier, ce qu'aucun humain n'a fait jusqu'à maintenant. Souvent, leurs légendes (quand elles peuvent être comprises) font référence à un monde d'origine qu'ils auraient quitté suite à un cataclysme, ou bien pour suivre une malédiction, une bénédiction, une quête, un choix général.

Pour les humains vivant sur le Continent, les transients représentent une personnification des barrières naturelles qui séparent chaque civilisation. Petit à petit, l'idée de la nature immanente des transients s'est imposée parmi de nombreux peuples. Les transients seraient l'expression vivante de la nature magique du Continent. Il est très difficile d'établir une classification des transients, les doctes guildiens les ont regroupés par milieu de prédilection comme les montagnes, les forêts, les collines, les rivières et les lacs, les déserts, les jungles, les marais. En effet, il est apparu aux yeux des savant que les transients habitant dans le même milieu naturel partageaient de grandes tendances, des caractéristiques mentales, comportementales et physiques.

Les Transients et les Rivages

Les natifs ne sont jamais arrivés à ramener vivant un transient sur les Rivages. En effet chaque fois qu'une tentative a été menée dans ce sens, elle s'est soldée par un échec patenté. Les transients sont tous morts après une semaine de navigation alors que l'on commençait à sortir de la zone où le loom des guilders constellés commence à s'échauffer. Aucun docte ou bien sage n'a réussi jusqu'ici à expliquer le mystère. Certains sages ulmèques pensent que cela est dû à l'éloignement du loom continental. Seuls des corps sans vie et des dessins ont été ramenés sur les Rivages, augmentant encore plus le mystère entourant les transients.

Les Transients et l'Écume

Les Aventuriers ont pu remarquer aussi un phénomène universel par rapport aux transients. Quelque soit leurs marches, quelque soit la race, tous les transients sont hypersensibles à l'Écume. Ainsi, ils n'acceptent jamais de guilders et ne touchent jamais ce métal. Ils préfèrent l'or, l'argent ou bien les pierres précieuses ou même le troc pour commercer. De plus, il arrive que chez certaines races, l'Écume appliquée dans une blessure aggrave la blessure. Heureusement que ce métal maudit pour les transients est très difficile à forger dès que l'on dépasse la taille d'un guilder et qu'il coûte très cher du fait qu'il sert de base monétaire aux guildes.

Transients du désert

Là où toute vie est vouée à une extinction rapide à moins de souffrances terribles, des transients ont élu domicile. Dans la fournaise, ils s'infligent des épreuves insoutenables pour n'importe quel autre être vivant. Le désert est le territoire des tueurs ultimes et des survivants absolus. Ces êtres farouches n'aiment pas les regards étrangers et s'aventurer sur leurs domaines est souvent un aller simple pour l'au delà…

Les Rog

Apparence
Les Rog sont les seigneurs des déserts. Haut de plus de deux mètres, leur carrure, même si elle n'est pas large, est particulièrement impressionnante. Leurs longs membres sont agités par le jeu de muscles noueux et saillants. Leur peau bleu-nuit et leur métabolisme peu exigeant les rendent aptes à survivre dans n'importe quelle fournaise. Même leurs yeux semblent des outils vivants alors qu'ils sont dotés d'une double paupière transparente et noirâtre capable de filtrer la lumière des Feux-du-Ciel.

Personnalité
Les Rog pure souche sont rares et arborent toujours une mise aristocratique rayonnante d'autorité. Peu loquaces, ils semblent à l'écoute de mystères portés par les vents du désert. Pourtant, leur calme apparent peut se transformer sans appel en passage à l'acte violent. Engoncés dans un code d'honneur très strict, les Rog sont adeptes du duel à mort.

Société
Les Rog sont solitaires et dirigent souvent des tribus de sangs mêlés. Lorsqu'ils se rencontrent, ce qui est rare, c'est toujours pour une bonne raison. Par contre, personne n'a pu découvrir le secret de leur mode de communication. Parfois, les seigneurs Rog s'établissent dans des cités-termitières autour d'un puits. Ces places fortes de terre séchée abritent de gigantesques geôles où croupissent des prisonniers destinés à être vendus comme esclaves.

Motivation
Les Rog seraient tous les reflets d'un seul être à la conscience brisée en mille morceaux lors d'un combat d'ordre divin. Chaque Rog est ainsi destiné à combattre son frère pour qu'à la fin il n'en reste qu'un. Lorsque le dernier combat sera conclu alors leur conscience fragmentée sera reforgée.

Les Hood

Apparence
Personne en connaît le vrai visage des Hood. Emmitouflés dans des capes aux nœuds complexes, seuls leurs yeux noirs comme le charbon sont visibles. Petits et secs, ils pourraient paraître faibles mais ils peuvent dégager une énergie surprenante dans les situations de dangers. D'après les rumeurs, quiconque aperçoit le visage d'un Hood doit mourir…

Personnalité
Les Hood sont des guerriers absolus. Dans leur environnement, le faible et le malade n'ont pas leur place. Vifs comme l'éclair, ils dégainent leurs lames de manches en des arcs gracieux mais vite sanglants. La solidarité est essentielle parmi eux et tout acte qui n'est pas du ressort de la survie est l'occasion de longs palabres pour arriver à l'unanimité.



Société
Lorsqu'ils sont sédentaires, les Hood vivent au cœur du désert dans des crevasses ombragées où s'accroche péniblement une végétation chiche.
D'autres, par contre, sont nomades et parcourent le désert de points d'eau en points d'eau, juchés sur des animaux reptiliens harnachés de huttes.
Lorsqu'ils manquent d'eau, ces transients boivent le sang de leurs montures grâce à des poinçons bénis.

Motivation
Les Hood sont une race portée sur le mysticisme. D'après eux, ils ne sont que temporairement dans ce monde.
Leur présence serait une sorte de mise à l'épreuve, une sorte de rite initiatique destiné à les modeler en armes redoutables pour un conflit cosmique à venir.



Les mers et les lacs sont à jamais interdits aux humains. Nimbée de crainte et de respect, les eaux du Continent abritent des transients insaisissables. Ces créatures peuvent respirer sous l'eau sans problème.
Bien souvent, leur humeur est imprévisible - notamment pour les races marines - oscillant entre extrême douceur et colère dévastatrice.
Inaccessibles aux créatures de la terre, les transients des eaux sont sûrs d'eux et arborent leur fierté par de splendides demeures subaquatiques. Très liés à leur élément, ils entretiennent des relations empathiques avec les animaux aquatiques tels que les cétacés, les requins ou les loutres.

Les Morgans

Apparence
Les Morgans habitent les grèves rocheuses, les barrières de récifs mais aussi les grandes fosses marines.
Munis de queues de poissons et de branchies, ils sont particulièrement à l'aise dans l'eau. Par contre, les rives leur sont interdites. Leur peau est écailleuse et leurs yeux sont couleur de nacre.

Personnalité
Les Morgans n'aiment pas les créatures de la terre et ils sont particulièrement agressifs à leur égard. Ainsi les femmes attirent les imprudents sous l'eau tandis que les hommes s'attaquent aux embarcations.
Esclavagistes, les Morgans emmènent les survivants des naufrages dans leur cités sous marines où ils rejoignent des mines.

Société
Les Morgans sont dirigés par un couple originel dont les membres du peuple sont les enfants. Leurs relations sont quant à elles marquées par les rapports de force et les défis sont quotidiens. Répondant à une véritable logique de meute, l'autorité change fréquemment sauf celle légitime des Parents.

Motivation
Les Morgans sont tous obsédés par la construction d'une cité enfouie sous les eaux qui pourrait accueillir leur dieu monstrueux, le redouté et abyssal Kuzbal. Cette cité demande l'effort de tous les peuples Morgans et serait déjà en construction. Cela fait, cette race dominerait toutes les eaux et même les autres éléments.

Les Nymphes

Apparence
Les Nymphes sont exclusivement hermaphrodites, et leurs traits délicatement androgynes toucheraient même un Kro, dusse sa frustration l'amener à devenir violent. Rarement vêtus, ces êtres délicats semblent avoir une silhouette fluide aux effets envoûtants.

Personnalité
Les nymphes sont des créatures secrètes mais extrêmement aguicheuses. Lorsqu'ils se retrouvent entre eux, les nymphes aiment se laisser aller aux douceurs de la vie comme si le temps n'avait pas de prise sur eux.
Par contre très pudiques, leur mode de reproduction est toujours inconnu.

Société
Les nymphes vivent en cercle très fermé où aucune relation filiale n'est discernable. Les relations semblent empreintes de toute une codification et amènent à penser à un convent ou à un cercle sororal. Aucune hiérarchie n'est pourtant établie à part l'autorité morale d'une triade composée d'un jeune, d'un adulte et d'un ancien.

Motivation
Les Nymphes forment une sorte d'ordre quasiment religieux lié au destin et à l'écoulement du temps. Ils sont des prophètes et des oracles reconnus. Certains Aventuriers rapportent même que les nymphes sont ici pour se racheter d'une faute passée en évitant le cataclysme qui guette Cosme.



Le Continent abrite des forêts d'une splendeur inégalée sur les rivages. Hostiles comme accueillantes, elles peuvent s'étendre à perte de vue telles de véritables barrières naturelles. C'est en leur sein que l'on peut trouver des transients secrets et farouches. Les transients des marches forestières semblent fragiles mais détenteurs de grands pouvoirs. Bien souvent, ces créatures vivent en parfaite symbiose avec leur environnement.

Les Dryandres

Apparence

Les Dryandres sont fins et élancés et leurs mouvements sont gracieux. Leur peau est pâle et leurs yeux sont couleur de feuillage vert ou brun avec des nuances d'or et d'argent.

Personnalité

Les Dryandres sont des créatures contemplatives. Farouches, ils sont maîtres dans les arts du camouflage. Souvent mélancoliques, leurspersonnalités reflètent leur état d'esprit et sont réputées déchirantes. Étrangement, leur regard semble toujours attristé comme par une vérité qu'ils sont les seuls à connaître.

Société

Les Dryandres revendiquent de vastes territoires dans leurs forêts. Dispersés dans des habitats parfaitement intégrés au monde végétal, ils entretiennent une noble cour chargée de l'équilibre de la forêt et de la représentation du peuple.

Motivation

Les Dryandres sont souvent gardiens de forêts primordiales au nom d'un secret jamais divulgué.

Les Mandragores

Apparence

Les mandragores sont les êtres les plus farouches des forêts. Très proches des végétaux, ils ont la peau verte comme une feuille ou brune comme l'écorce tandis que leurs yeux sont semblables à deux ambres humides et tendres.

Personnalité

Les Mandragores sont très timides et craintifs. Leur langage très complexe est une merveille lorsqu'ils entonnent leurs célèbres chants de louanges. Par contre si leur habitat est perverti, ils peuvent s'avilir et devenir malveillants.

Société

Le nombre attire l'attention, aussi les mandragores vivent en famille organisée autour d'un ancien détenteur de la mémoire et de la tradition.

Motivation

La plupart des rares représentants de la race Mandragore semblent être des réfugiés forcés de se cacher pour échapper à un sort fatal.



Depuis toujours, les marécages révulsent les humains du Continent comme des Rivages. Tapis dans les brumes, dans un milieu pénible et souvent mortel, des races transientes se dérobent aux regards. Dans leurs territoires à l'image de quelque bouillon de vie originel, des races reptiliennes semblent garder quelque vestige témoin d'une ère où leur peuple était maître de l'univers.

Les Saures

Apparence

Les Saures sont des créatures très reptiliennes. Selon les peuples, on sera confronté à des crocodiles humanoïdes ou à des formes draconique privées d'ailes. Parfaitement amphibiens, les saures peuvent circuler rapidement sur leur territoire et de nombreuses expéditions ont succombé à leurs attaques éclairs. Leurs mâchoires hérissées, leurs griffes acérées et leurs queue musclée en font des combattants redoutables.

Personnalité

Les Saures sont des individus brouillons à la capacité de concentration déficiente. Ils ont donc développé un mode de vie grégaire se traduisant par la création de petits groupes dont le but est de créer une dynamique de groupe productive. Lorsqu'il est seul, un saure est voué à une étourderie mortelle. Toujours en présence de leurs équipiers, les Saures ont une tendance à la susceptibilité voire à l'irritabilité.

Société

Les Saures bâtissent des cités de cabanes sur pilotis à la surface d'îles flottantes formées par des herbes denses. Leurs demeures sont grouillantes de vie et les passerelles qui relient les îlots sont toujours envahie d'une foule bruyante et brouillonne. Parfois leur organisation chaotique donne lieu à des trésors d'imagination et d'inventivité spontanée.

Ainsi certains peuples saures ont découvert l'utilité de l'exploitation des gaz de décomposition des marais. Ceux-là ont mis au point une technologie notamment guerrière aux effets aléatoires mais particulièrement efficaces. Leurs bombardes-follets rivalisent même avec les gueules de dragon venn'dyses.

Motivation
Les Saures sont sur le Continent pour se venger des Sangs Chauds qui les ont supplanté sur leur monde d'origine. Ils se cachent dans les marais en attendant l'heure où leur armée sera prête à jaillir de leurs bourbiers pour déferler sur les terres sèches.

Les Hommes-Serpents

Apparence
Les Hommes-Serpents comme leur nom l'indique ont une apparence ophidienne humanoïde. Leur peau est écailleuse et peut arborer de nombreux motifs complexes ; leur tête très mobile bouge au bout d'un long coup en synchronisation avec une longue queue annelée. Vêtus d'armures baroques et de vêtements élaborés, ils semblent venus d'un autre univers. Ces êtres connaissent de nombreux secrets et leurs pouvoirs sont ancestraux. On dit ainsi que les yeux fendus des Hommes-serpents sont réputés avoir des pouvoirs hypnotiques…

Personnalité
Les hommes serpents n'éprouvent aucun sentiment. Ils sont froids et réagissent plutôt selon des projections temporelles dont ils ont le secret. Adeptes des anciens savoirs, ils conservent le savoir oublié de nombreuses civilisations et en retirent une sagesse presque palpable mais souvent menaçante.

Société
Les Hommes Serpents vivent dans des citadelles moisissantes au fond de marais boueux. Là, ils érigent de véritables cathédrales végétales dont les arches forment des habitations. Parfois, ils préfèrent des ziggourats orgueilleuses au sommet desquelles brûlent des brasiers éternels. Les Hommes serpents s'organisent en théocraties ou en magiocratie totalitaire.

Motivation
Les hommes serpents vouent un culte à la corruption des âmes et des corps. Leurs agents quittent les marais et réussissent à pervertir les humains grâce à leur art de l'illusion.

Les Transients des Désolations

Dans ces terres inhospitalières, désertiques et chaotiques, seules des races maudites et hideuses peuvent s'y retrouver. Les transients vivant dans ces marches sont des caricatures de l'humanité tant sur le plan physique que sur le plan mental. Ils sont souvent avilis, la peau sombre, couverte de verrues et de maladies, les yeux torves, les lèvres épaisses et tous portent des dents sortant de leur bouche, leur donnant ainsi un aspect effrayant. Ces défenses et ces crocs sont la distinction des transients des désolations. Ils parlent entre eux souvent des langues archaïques, très primaires et certaines d'entre ces races s'expriment plutôt par onomatopées et gestes que par phrases vraiment construites. Taillés pour la survie, ayant une espérance de vie très courte, ces transients sont violents, agressifs et n'hésitent pas à torturer. Les transients des désolations sont souvent associés à la nuit, la mort, la guerre, la destruction, les tortures et la haine. Les Aventuriers et les autochtones les connaissent sous de nombreux noms comme les orques, les kros, les trolls, les Garn-khur, les gobelins, les gorgars, les ogres, les kobolds et les zoomorphes.



Les broks

Apparence
De petite taille, à la panse lourde et rebondie, les broks abordent un air particulièrement abruti et renfrogné du fait de leur face porcine et de leur nez écrasé. Leurs deux grands crocs leur percent les joues et servent de défenses lorsqu'ils combattent au corps à corps. Ils portent très souvent des armes courbées, des énormes cimeterres appelés des falchions ainsi que des massues ornées de clous rouillés et de bris de pierres aiguisés. Leurs vêtements ne sont que guenilles, armures dépareillées, cabossées et souvent en très mauvais état.

Personnalité
Brutaux et agressifs, les broks sont d'un niveau intellectuel très bas. Ils sont avant des créatures instinctives ne répondant qu'à leurs réflexes et à leurs pulsions.

La faim, la reproduction, le reste des besoins essentiels, la haine et la mesquinerie sont à la base de leurs personnalités. Quelquefois, certains d'entre eux (souvent les plus forts) peuvent arriver à dominer le reste de la bande et à exercer une autorité souvent tyrannique et cruelle. Ils n'éprouvent aucune pitié pour leurs victimes mais ils ont une peur irraisonnée de tout ce qui est magique.

Société
Les broks n'ont pas vraiment de société à part entière. Ils se vautrent dans l'anarchie la plus totale, et seule la loi du plus fort sert de fondement politique à ces demi-brutes. Ils ne semblent pas adorer de dieux. Certains Aventuriers plus courageux que d'autres ont remarqué parmi eux la présence de chamans qui pourraient communiquer avec les esprits des guerriers défunts.

Motivations
Il y a de cela très longtemps, les premiers broks furent chassés par un guerrier héroïque, prince d'une grande contrée. La race brok fut maudite à tout jamais par ce prince héros. Depuis, les broks cherchent à détruire cette malédiction et se venger de ce fier combattant du Bien. Ils craignent tout particulièrement un métal comme l'acier ou bien l'argent.

Les zoomorphes

Apparence
Croisement incertain entre certains animaux bien connus des Rivages comme le taureau, le loup, le sanglier et l'ours et les hommes, les zoomorphes offrent au regard médusé des natifs une bestialité effrayante. Ils sont ainsi couverts de poil, les muscles saillant sous leur cuir, les yeux emplis de colère et de haine, souvent rouges. Ils préfèrent leurs griffes et leurs défenses pour se battre plutôt que des armes et ne portent qu'un pagne rudimentaire, reste de pudeur humaine. Certains d'entre eux se déplacent sur leurs quatre membres, d'autres abordent maladroitement la station debout.

Personnalité
Malgré leur bestialité, ils arrivent à aborder des personnalités plus développés que ce que l'on pouvait craindre. Souvent, ces hommes-bêtes sont capables de haine, de fureur et de colère. Dotés d'une assez bonne mémoire et de sens très développés, ils peuvent reconnaître quelqu'un qui leur a fait du mal plusieurs années après.

Société
La plupart des zoomorphes vivent en meutes souvent très construites dans laquelle l'autorité est assumée par le plus fort d'entre eux. Il peut arriver que cette bande s'organise en clan et dans ce cas, des anciens aident le chef à diriger l'ensemble. Ils adorent des dieux élémentaires et animaliers, porteurs d'une grande force loomique et esprits protecteurs de leurs clans.

Motivations
Il semble que les zoomorphes cherchent la mystérieuse pierre magique de Sta qui aurait la propriété de les faire redevenir humains ou bien animaux.

Les transients des montagnes

Dans les paysages majestueux des montagnes, parmi les cols enneigés ou bien les corniches, au cœur des massifs les plus impénétrables, les Aventuriers pourront trouver les transients des montagnes. Ces êtres se distinguent tout d'abord par leur taille, soit géant comme la montagne elle-même, soit nain comme la pierre. Ils portent souvent une barbe fournie, leurs traits sont grossiers comme taillés au burin, leur yeux enfoncés sous de solides arcades sourcilières. Leurs membres musclés mais difformes leur donne des démarches malhabiles. Ils sont de solide constitution, peu bavard, enclins à la colère et sont bourrus. Ils aiment par dessus tout les pierres précieuses et tout ce qui est produit par les arts de la forge. Certains d'entre eux peuvent même être cupides. Ils sont très souvent associés au travail, à la forge, au feu, aux métaux et pierres précieuses, à la solidité, aux trésors dont ils sont les gardiens à la résistance et la persévérance mais aussi à la stupidité. Même s'ils savent utiliser certains des looms, ils restent méfiants par rapport à tout ce qui magique. De manière générale, ils éprouvent par rapport à ces pratiques à la fois de la répugnance et à la fois de l'attirance. Les Aventuriers et les autochtones les connaissent sous divers noms comme nains, géants, nibeling, kzun, pierreux, cyclopes, dwarfs, les mal-faits, les gnomes, les khazad, les gigants, les gargantes.

Les kzûn

Apparence
De petite taille (entre 80 cm et 1m20), les kzûn ont la peau pierreuse et grise, comme formée de plaques d'ardoise très finement jointes. Leurs yeux ne sont que d'une seule couleur métallique, dorée. Ils portent des vêtements très décorés souvent couverts de pierres rutilantes. Ils aiment à peigner leur barbe et à la tresser. Certains n'hésitent pas à se parfumer. Ils portent tous leur arme sacrée, un magnifique marteau de guerre forgé en un métal très résistant.

Personnalité
Courageux, travailleurs, têtus et farouches, les kzûn sont tout cela à la fois. Ils aiment le travail bien fait et

ils ne supportent pas qu'on leur manque de respect. Cela les met dans une rage folle. Ils sont très attirés par le travail des métaux et par nature ils essayent d'entrer en contact avec les meilleurs forgerons des Gehemdals. Il peut arriver qu'ils se lient d'amitié avec l'humain devenant alors un allié indéfectible et agréable à la compagnie. Ils ne savent manier que le loom rouge dans une magie liée à la forge et à la guerre.

Société
À l'abri de couloirs et de pièces très grandes, les kzûn vivent dans des communautés très solidaires, tournées entièrement autours du travail des métaux précieux. Ils sont dirigés par un très vieux roi à la barbe blanche pétri de sagesse. Celui-ci semble immortel et arrive à communiquer directement avec la pierre des montagnes apprenant ainsi l'histoire de la région sur plusieurs milliers d'années. Ce roi détient ainsi de nombreux secrets sur le Continent.

Motivation
Les kzûn cherchent le métal parfait. Celui-ci leur a été dérobé par une race de géants appelée des Garjyt'hians. Ennemis ancestraux, les kzûn les pourchassent aussi.

Les cyclopes

Apparence
Hauts de plus de 10 mètres, un seul œil au milieu du front, barbe et cheveux au vent, les cyclopes forment une race transient peu commode. Leur force incroyable associée à une très grande endurance en font des adversaires redoutables. Certains d'entre eux portent des protections en métal sur les jambes. Beaucoup d'entre eux aiment se couvrir de peaux de bêtes ou bien de grands draps. Ils ne craignent pas le feu et la chaleur.

Personnalité
Ils vivent de manière solitaire ou bien au maximum par trois. Ils apprécient peu la compagnie et préfèrent vivre reclus dans leurs grottes. Ils se méfient profondément des humains et restent pourtant dès que l'on sait leur offrir des cadeaux conséquents. Ils ne se réunissent qu'une fois l'année durant le temps sacré.

Société
Ils demeurent parmi les sommets les plus actifs, au cœur des volcans, là où la lave a tracé d'énormes conduits. Dans de grandes salles aménagées, ils manient le feu, la lave et le métal en fusion à pleines mains et forgent des armes et des armures fantastiques pour qui sait bien les payer. Ils adorent un dieu du feu qu'ils considèrent incarné dans le loom rouge du Continent. Ainsi, tout Aventurier utilisant ce loom sera vu comme un être sacrilège et devra être sacrifié dans la lave.

Motivation
Les cyclopes souhaitent construire une immense rivière de feu à travers tout le Continent afin d'y concentrer tout le loom rouge afin de rassembler à nouveau les morceaux épars de leur divinité de feu.

Les transients des ruines

Vastes champs marqués par la destruction et la disparition de civilisations, les ruines offrent un paysage souvent mélancolique pour les yeux et le cœur des Aventuriers. Mais, sous les colonnes



écroulées, les portiques affaissés, les murs usés par le temps, se cachent des transients secrets et mystérieux, les transients des ruines. Ces races aiment vivre dans les témoignages passés de la grandeur et la décadence humaine. Qu'ils soient gardiens, témoins, protecteurs, voleurs, les transients des ruines sont toujours liés à la mémoire, au passé et à la mort. Ils sont peu nombreux et rares sont les Aventuriers qui ont pu vraiment les approcher. Les noms de chaque race sont peu connus. On peut signaler les riges, les sarges, les goules, les sélènes, les clyps, les vampires, les tarkes et les ruinards.

Les Tarkes

Apparence

Évoluant sous de grandes robes à capuches sombres, les tarkes présentent un physique impressionnant. Sur leur visage, nulle trace d'orifices, d'yeux, de bouches, juste une peau glabre et grise. Ils mesurent environ 2m de haut et semblent se déplacer en lévitant légèrement sur le sol.

Personnalité

Très mystérieux, ils communiquent avec les humains par le biais de la pensée. Ils ne semblent pas animés de motifs malveillants mais il n'empêchent qu'ils aiment utiliser le loom noir en particulier afin de se livrer à des opérations de nécro-animation. Leur rapport à la mort est étrange. Ils semblent la craindre tout particulièrement mais sont capables d'en revenir ou bien de connaître des régénérations très rapides.

Société

Ils sont organisés selon des collèges de magie, tous liés au loom noir. Chaque tarkes occupent une place bien précise dans ce collège et détermine alors quel type de pouvoirs il dispose sur le loom noir. Il semble que les plus doués ou les plus habiles soient ceux à qui leur société offre la possibilité de vivre plus vieux.

Motivations

Ces transients sont à la recherche de la Mort qu'ils espèrent trouver sur le Continent car ils veulent en apprendre tous les secrets afin de ne plus jamais avoir à faire à elle.

Les ruinards

Apparence

De loin, ils ressemblent à n'importe quel humain, mais lorsqu'on se rapproche on s'aperçoit de différences qui peuvent mettre mal à l'aise. Ils ont une peau de couleur légèrement bleutée, les oreilles atrophiées et les mains aux doigts crochus et griffus. Leurs mouvements sont disgracieux et on s'aperçoit très vite qu'ils peuvent plier très facilement tous leurs membres. Ils possèdent des articulations doubles formant des grosses bosses sous la peau et leur permettant une agilité incroyable. Mais le plus inquiétant reste leurs dents aiguisées, qu'ils utilisent volontiers pour mordre leurs adversaires.

Personnalité

Farouches et déterminés, ils ont un sentiment de possession et de territoires très développé. Grands combattants, ils apprécient les duels et les défis souvent jusqu'à la mort. Ils pratiquent la vendetta.

Société

Les ruinards forment une société très complexe dans laquelle, le tatouage, les scarifications et le cannibalisme rituel tiennent une place importante. Ils sont à la fois d'excellents combattants et de très bons utilisateurs du loom. Ils sont connus pour manger leurs prisonniers, souvent après les avoir torturés. Cela ne se fait pas par simple cruauté (à la différence des transients des désolations) mais par volonté mystique. En effet, les ruinards pensent qu'en dévorant leurs ennemis, ils peuvent intégrer une partie de leur force et une partie de leur faiblesse.

Motivations

D'après leurs légendes, les ruinards chercheraient une sagesse perdue qu'ils n'auraient pas eu lorsque leur société avait atteint un point critique de développement. Leurs habitations furent alors détruites par un immense cataclysme et leur environnement devint un immense champs de ruines. C'est pourquoi, ils errent dans les ruines à la recherche d'expériences qui pourraient les faire « mûrir ».

Les transients des jungles

Milieu hostile s'il en est, les jungles cachent en leurs sein des races de transients souvent inhumaines et à l'anthropomorphisme plus que relatif. En effet, seules des races hyper-adaptées à ce milieu peuvent résister à la jungle. De plus, cet environnement est si divers, si compliqué à cerner,

tellement changeant que les races y vivant sont elles aussi complexes, difficiles à saisir et à identifier. Les doctes des guildes savent au moins une chose, les transients des jungles sont tous liés de loin ou de près aux insectes. Ce qui les rend encore plus éloignés des humains. La communication est souvent très difficile quand elle est impossible, l'apparence est si effrayante que presque aucun humain ne peut établir le contact. Les odeurs, les sons, les couleurs rendent impossible la cohabitation à long terme permettant une étude et l'instauration de bons rapports. Mais le plus gênant reste l'incompatibilité effrayante entre les deux formes de pensées, d'intelligence du monde et du Continent.

Les Xith

Apparence
Les Xith se présentent comme d'immenses scarabées cornus de plus de 2m de haut. Ils possèdent deux paires de pattes leur servant de bras et deux paires de pattes leurs servant à la locomotion. Recouverts d'une épaisse carapace chitineuse, ils sont adaptés aux difficultés de la jungle. Ils portent des décorations olfactives qui indiquent leurs statuts social et leurs rangs. Il est à noter que leur mode de reproduction passe par plusieurs stades larvaires dont certains sont invisibles pour l'œil humain.

Personnalité
Ils sont avant tout grégaires. Ils ne se déplacent que par 10 au minimum et leurs actions sont très concertés. Ils sont incapables de prendre des décisions individuelles (ce qui quelquefois les place dans une situation défavorable par rapport à un groupe restreint mais très autonome d'Aventuriers).

Société
Ils vivent dans d'immenses termitières de boue et de déchets en putréfaction issus de la jungle. Dirigés par une reine mère, ils se font une guerre sans merci de termitière en termitière. Entraînés au combat, ils défendent jusqu'à la mort leur termitière. Il semble que l'on puisse trouver chez eux les traces d'un code d'honneur lié à la guerre. Ils arrivent à communiquer avec les humains par le biais de taches laissées par les hormones servant à fabriquer leur décorations olfactives. Ces taches peuvent être alors interprétées comme des idéogrammes.

Motivations
Leurs motivations sont inconnues. Certains autochtones pensent qu'ils poursuivent une guerre éternelle entre eux et que la résolution de cette guerre se fera sur le Continent.

Les arachnides

Apparence
Ces transients sont de petite taille (environ 1m de haut) et d'apparence humanoïde. Le crane allongé, sur lequel deux fines antennes pointent vers le ciel, les oreilles pointus et les membres recouverts d'une fine carapace noire et dorée, les arachnides sont connus pour chevaucher des araignées géantes. Ils sont capables d'utiliser tous les looms continentaux.

Personnalité
Ils sont plutôt pacifiques et cherchent à établir des relations de bonne entente avec les humains. Mais pour cela ils doivent abattre les barrières physiques et émotionnelles. Ils sortent donc assez souvent de leur environnement pour échanger des biens avec les communautés autochtones ou bien guildiennes. En revanche, ils savent se battre pour défendre leur territoire. Ils ont en particulier développés une maîtrise quasi parfaite des poisons de contacts, utilisant toutes les essences qu'offre les jungles dans lesquelles ils habitent.

Société
Organisés en clans, ils ont un système d'élection du guerrier et de la magicienne les plus forts. Le reste des individus s'organise en fonction de l'araignée géante qu'ils montent. Ces araignées leur permettent de vivre et leur assure tout le nécessaire. Ils sont très habiles et, avec le fil de leurs araignées, arrivent à fabriquer toute une panoplie d'objets et de vêtements très décoratifs et très solides.

Motivations
Leur motivation secrète est d'être accueillis parmi les autochtones comme un peuple autochtone parmi la civilisation drak.

L'ATLAS CONTINENTAL

Voilà maintenant plus de deux cents ans que les natifs des Rivages ont posé le pied sur le Continent. Orgueilleux, les Découvreurs pensaient en faire le tour mais il échappe à toute mesure. À ce jour, les cartes des Guildes couvrent des distances de plusieurs dizaines de kilomètres à partir des contrées découvertes par les premiers d'entre les premiers. C'est là-bas que les jeunes Aventuriers débarquent dans l'espoir de contribuer à l'épopée. C'est là, dans les havres les plus anciens que les grands projets se construisent et que les ambitions fleurissent...

Quiconque aura fréquenté un routard ou un Aventurier aura au moins entendu parler des noms qui suivent et qui marquent une époque de renouveau pour les Rivages.



C'est dans cette région que les natifs des Rivages ont établi leurs premiers comptoirs. Dotées d'un climat tropical accueillant, les côtes riches en ressources ont attiré les marchands. Malheureusement, la région est largement peuplée par de nombreuses civilisations et les premiers contacts avec les autochtones se soldèrent par des guerres incessantes. C'est finalement les Dryandres de la proche Forêt des Pierres Vivantes qui œuvrèrent avec acharnement à la paix. De nos jours, les peuples Lore et Drak sont soumis aux Guildes tandis que les Wish se sont repliés dans leurs retraites et que les Arkhè ont fermé les accès de leurs vallées aux natifs. Par contre, des clans Drak refusent toujours le statu quo et se livrent à des razzias parfois suicidaires. Le peuple lore d'Amerlande a quant à lui subi une véritable acculturation et copie de nombreuses usages des Rivages.

1. Port Concorde

Ce Havre est le premier construit par les premiers Découvreurs. Un gigantesque mémorial des constellations tourné vers le mythique centre du Continent y a été construit grâce aux donations des Guildes découvreuses. Principal lien avec les Rivages, de nombreuses Guildes y entretiennent des sièges dans une ville baroque mais policée.

2. Ambassade de Gheyjin

Sur un plateau à la frontière des Combes Fuligineuses où sont reclus les Wish, une ambassade a été construite suite à la signature du Compact des Six Vents avec les Rivages. Autour d'un temple bordé de jardins et de vergers, une multitude de Guildes entretient des ambassadeurs convoqués parcimonieusement par les représentants du peuple Wish garants de bonnes relations.

3. Honfjord

Situé au fin fond d'un bras de mer où s'abîment des montagnes toujours embrumées, Honfjord est l'œuvre de navigateurs Gehemdal. Toujours confrontés aux rebelles Drak de la région, les actuels colons ont érigé de véritables murailles à l'entrée des cols. C'est là que de grands marchés se tiennent avec les marchands des clans soumis ou alliés.



Tout au long des fleuves Matria et Ornose jusqu'à l'Archipel des Rêves, cette contrée est habitée par des peuples Arkhè et Urbis sages et érudits. Les guildes n'ont jamais vraiment réussi à s'implanter là alors que les natifs sont considérés comme infantiles par les habitants. Cela dit, les doctes et les mages séjournent souvent dans les cités états de la fédération Urbande ou dans les dômes de nacre de l'Archipel.

Malheureusement, il y a plus d'un siècle, une véritable invasion menée par des Drak et des Lore frustes menaça ce fragile équilibre. Réfugiés là, à cause d'une menace qui les a chassés de leurs terres au delà de la Terra Incognita de la Désolation de Souffre, ils comptent bien avoir trouvé la terre promise. De leurs côtés, les Guildes ont accepté de contenir l'envahisseur en échange de relations privilégiées.

4. La cité-état d'Eskal

Centre de la fédération Urbande, Eskal est le croisement de l'ingénieux système de canaux, orgueil des Urbis. Invités par les autochtones, les Guildes se sont installées au sein de la gigantesque ville aux jardins flottants pour en faire un havre à l'activité florissante.

5. La Conque-Mère

Offert par les Arkhè de l'Archipel des Rêves, ce havre est un coquillage géant dont les parois internes forment les murs d'un dédale de couloirs et de pièces rondes. Attirés par d'étranges ondes et la mise énigmatique des autochtones, de nombreux Ulmèques et Kheyza viennent là pour méditer et recueillir des enseignements.

A. La désolation de Soufre

Personne ne sait ce qui se cache au delà de ce no man's land volcanique. Par contre, on sait que c'est de là que viennent les envahisseurs réfugiés et personne n'a vraiment envie d'en savoir plus parmi les autochtones. Quant aux Aventuriers qui y sont partis, on ne les a toujours pas revu…

B. Désert des Mirages

Interdit par les lois autochtones, ce territoire hostile semble vide de vie. Parfois lorsqu'on guette assez longtemps sa bordure, des mirages d'oasis paradisiaques et de splendides palais se manifestent. Création de l'esprit ou lointain reflet ?

La contrée des Baronnies Rouges

Les Baronnies Rouges ont très mauvaise réputation parmi les Guildes. En effet, cette contrée abrite une myriade de fiefs belliqueux, conséquences de l'effondrement d'une dynastie royale sacrée. Chaque fief mène plusieurs conflits et tout est bon pour soutenir l'effort de guerre. Trafics d'esclaves, bandes de routiers, semblent être devenus la spécialité locale. Plus au sud, l'empire Arkhè de la Pierre de Vie est sur le déclin et sa marine autrefois prestigieuse n'a pas su faire face à la piraterie grandissante entretenue par les baronnies.

6. Port Brisant

Depuis les défaites des catamarans Arkhè contre les pirates, les Guildes ont du prendre en main la sécurité de leurs routes maritimes dans la région. Concédé par les Arkhè, Port Brisant est un port militaire creusé dans une falaise où plusieurs guildes rassemblent leurs frégates en une marine de guerre efficace.

7. Dragonne

Plusieurs Guildes se sont alliées pour placer sous leur contrôle la Principauté de Dragonne, ancien siège du royaume défunt. Le Consortium manipule ainsi un descendant naïf de bâtard du Haut Roi et possible prétendant à la couronne. Dragonne est une cité-garnison d'esclavagistes et de soudards où la Guilde du Poing Rouge gagne de plus en plus en influence.

La contrée de Gyllyan

Vous pourrez trouver une description plus détaillée de la contrée dans le chapitre 7 de ce livre.

8. Port Blizzard

Vous pourrez trouver une description plus détaillée de ce havre dans le chapitre 7 de ce livre.

9. Port MacKaer

Vous pourrez trouver une description plus détaillée de ce havre dans le chapitre 7 de ce livre.

10. Théom

Vous pourrez trouver une description plus détaillée de ce havre dans le chapitre 7 de ce livre.

11. Snake

Vous pourrez trouver une description plus détaillée de ce havre dans le chapitre 7 de ce livre.

La contrée du Berceau de Dana

Complètement encadré par des barrières naturelles, le Berceau de Dana est une terre inhospitalière, une vaste steppe battue par les vents. Dans cet environnement ingrat, on dit que plus de mille peuples Drak se mêlent, nomades chassant d'immenses troupeaux de yaks géants, sédentaires retranchés dans des villages fortifiés réputés pour leurs forges. D'après ces fiers barbares, ce territoire est sacré et serait la matrice de la grande déesse. D'ailleurs, cycliquement, un des multiples peuples est élu Fils de Dana. Cet honneur rare est le signe de la fureur de la déesse et ses Fils doivent alors semer la destruction au cœur des écrins voisins. Pour l'instant, les peuples se livrent à des luttes fratricides mais qui sait si le temps de la fureur ne va pas revenir sous peu.

12. Jonril

Jonril est le havre le plus mythique du Continent. Ville-champignon, ville aux richesses extraordinaires. Au carrefour de nombreuses routes, la ville est célèbre pour être aussi le départ des Aventuriers les plus courageux qui veulent explorer le reste du Continent. De fabuleuses caravanes s'y préparent, armées jusqu'aux dents, protégées par des sorts de loom très puissants et partent à la recherche du cœur continental, de la Grande Faille ou bien du seigneur du Continent. Des fortunes passent tous les jours par Jonril.

E. Les Terres englouties

Au cœur de montagnes réputées infranchissables, une vallée très ancienne est restée à l'écart du temps. Des sauriens y pullulent et un peuple d'hommes lézards a développé une étrange culture sauvage et belle capable d'ériger de véritables cathédrales végétales aux subtils jeux de lumière.



Cette contrée est formée de marches où séjournent plusieurs races de transients. Là, dans des lieux reculés, ils œuvrent en secret tout en préservant leurs usages millénaires. À la lisière des forêts, les montagnes qui bordent la Mer des Tourbillons abritent des cités souterraines dont la plus célèbre, Stalagdum, côtoie Gouffre, le principal havre de la contrée.

13. Gouffre

Ce havre a été construit sur les parois du gouffre qui ouvrent sur la citadelle de Stalagdum. Les relations avec les transients y sont fructueuses et le havre est un véritable carrefour de commerce des matières premières. L'endroit attire de plus les Aventuriers alors que des galeries mèneraient vers une terre creuse, tabou des transients.

C. La Forêt d'émeraude

Cette terra incognita est en fait un gigantesque cratère abritant une forêt tellement dense qu'elle ressemble à une émeraude. La comparaison est d'autant plus flagrante que l'intérieur du cratère affecte une rotondité incongrue. En fait, la forêt d'émeraude apparaît comme un bijou enchâssé dans le continent. Encore inconnue des Guildes, ce territoire est un des domaines favoris du mystérieux Tava et ce jardin sauvage serait peuplé de fantômes et d'esprits.

D. La Mer des Tourbillons

Cette mer intérieure aux limites non déterminées n'est pas navigable. Sitôt les rives à quelques encablures, des courants se manifestent pour devenir de véritables tourbillons engloutissant. D'après les transients, un gigantesque maelström central serait à l'origine de ces turbulences. En fait, cette mer intérieure alimenterait une autre mer, située dans la Terre Creuse.



Seuls des Lore et des Drak peuplent cette contrée. L'empire du Noir Couchant est une inquiétante entité politique dirigée par des rois sorciers inféodés à un Archonte. Adeptes de la sorcellerie, ils entretiennent des armées monstrueuses et ont même dompté des dragons. D'autres civilisations occupaient cette contrée mais elles ont toute été exterminées sauf les Drak qui vivent reclus dans les montagnes chassés par les créatures sensées servantes de leur dieux chtoniens.

14. Fort Tardar

Ce havre a été construit à la limite des frontières de l'Empire du Noir Couchant. Cette citadelle est le lieu de sombres conspirations où les Ashragors ne semblent pas seulement intéressés par les arts magiques des nécromants de l'empire. D'autre part, les Guildes y envoient bon nombre d'agents dont la mission est d'apporter leur soutien aux Drak. Tant que l'empire sera occupé avec eux, leurs routes ne seront pas visées.

15. Flamme

Ce port a été établi par les Guildes avant l'avènement du pouvoir sorcier de l'empire. Aujourd'hui, Flamme, autrefois prospère, est peu à peu abandonnée. Ceux qui en reviennent déconseillent fortement aux navires et aux caravanes de s'y rendre. Les derniers natifs qui habitent encore là-bas développent un mal étrange qui les rend très distants et malveillants. Flamme n'est pas loin de s'éteindre pour devenir un port maudit.

Les Terra Incognita

Après plus de 200 années de contact et d'exploration, le Continent réserve encore de nombreuses surprises aux Aventuriers. Les membres des guildes se sont très vite aperçu qu'il existait sur le Continent des zones géographiques et temporelles inconnues et des autochtones. Ces zones appelées terra incognita selon la vieille langue kheyza semblent échapper aux lois du Continent. En effet, lorsque l'on y pénètre, les peuples qui s'y trouvent ne sont pas séparés par les frontières naturelles du Continent. Ces peuples font rarement partie des civilisations répertoriées jusqu'à maintenant. De plus, les guildes se sont aperçues que ces terra incognita étaient le lieu d'arrivée et de départ des transients. Chaque race utilisant alors des moyens adéquats au milieu naturel qui l'abrite sur le Continent. Tout aussi étrange, les paysages ont la fâcheuse habitude de changer, de bouger de place dans ces terres magiques. Ceci rend très difficile toute volonté de cartographie et tout espoir d'orientation. Enfin les looms sont soumis à des variations très étranges, qui ne sont pas liées aux Saisons du Continent. Terres de tous les dangers, les terra incognita sont aussi terres de toutes les découvertes, des plus merveilleuses aux plus effroyables. En terme de jeu, les terra incognita ne seront pas détaillées par Multisim hormis celles appelées « les terres englouties ». Chaque Mj ainsi que les joueurs sont libres d'y développer leur Continent et leurs explorations. Pour cela vous pouvez en faire une nouvelle contrée qui vient juste d'être cernée par des Aventuriers courageux. Vous pouvez alors y distribuez selon votre bon vouloir les civilisations déjà décrites ou bien au contraire en inventer de nouvelles.



Le Continent est émaillé de saisons qui n'ont aucun rapport avec les deux saisons des Rivages, la Bise et l'Ardence. Les natifs ont cru longtemps que ces deux saisons au retour régulier étaient les seules sur Cosme. Le Continent est venu les en détromper. Ceci dit, Cosme étant désormais divisé en deux mondes, les Rivages d'une part, le Continent de l'autre, il paraît difficile d'unifier les conceptions.

Pourtant la réalité est là : les pionniers du Continent ont été stupéfaits de constater la multiplicité et la disparité des climats, l'anarchie de leur répartition et la diversité des calendriers. Les saisons rassemblent toutes ces questions dans leur domaine. Cette prédominance s'explique par l'importance que le sujet revêt chez les peuples autochtones dont les représentations et les croyances se réfèrent constamment aux saisons, et ensuite par l'influence que les saisons ont sur le décor et les habitants du Continent. On ne peut envisager de comprendre réellement le fonctionnement secret du Continent sans découvrir les influences saisonnières.

Définition des saisons

Il y a cinq saisons sur le Continent. Le Printemps, l'Été, l'Automne, l'Hiver et le Temps sacré. Une saison correspond à trois aspects : un climat, une période, un loom.

Le climat

Le climat signifie que les saisons continentales véhiculent leur ambiance climatique, tout comme les nôtres, et à leur manière les deux des Rivages. Chaque saison définit une intensité solaire, une variation de température, des précipitations etc. Cet aspect est le seul des trois qui soit fixe : le Printemps sur le Continent propose toujours une atmosphère tiède et vivifiante où les végétaux refleurissent, l'Été est torride, ensoleillé et parfois orageux etc. Quelle que soit la contrée, quel que soit les événements magiques qui s'y déroulent, une saison détermine invariablement le même climat.
En revanche, si la nature de la saison ne change pas, c'est sa localisation qui subit des variations incessantes. C'est-à-dire qu'à deux kilomètres d'intervalle on peut passer de l'Été au Printemps. La zone d'influence d'une saison peut varier d'un village ou d'une forêt, voire même d'une place ou d'un bouquet d'arbres dans les cas extrême, à des milliers de lieues de désert ou de montagnes. Les frontières sont quasiment inexistantes et imperceptibles, le changement peut s'avérer fort brutal. Le climat de la cinquième saison, le Temps sacré, échappe à la classification habituelle. Nous le décrirons plus loin avec les effets qui en découlent.

La période

La période signifie qu'une saison s'étale durant une certaine portion de temps. On peut donc parler d'une saison pour désigner le temps passé pendant que cette saison était là. En revanche la spécificité de la durée des saisons sur le Continent est qu'elle est variable. Elle peut durer un jour comme des siècles, en un endroit donné. De même la succession des saisons entre elles ne suit aucunement un cycle régulier et immuable.
L'Hiver peut faire place à l'Automne, que suit le Printemps, puis à nouveau l'Automne etc. Ce qui veut dire qu'un Aventurier pénétrant un écrin de civilisation pourra entendre parler de « l'Automne dernier » qui a eu lieu il y a trois jours, tandis que l'Été régnait dans l'écrin précédent. Cette succession différente selon les écrins détermine donc un calendrier spécifique selon l'expérience du temps du peuple qui y réside.

Saisons et couleurs de loom

Printemps : loom vert
Été : loom rouge
Automne : loom jaune
Hiver : loom noir
Temps sacré : loom violet

Le loom

Le loom d'une saison est l'aspect le plus important. Chacune des saisons correspond à une couleur de loom selon le tableau ci-après. Ce lien n'est pas fortuit, bien évidemment. Il se fait de deux manières.
• Premièrement, la saison provoque la création du loom dans la zone influencée. Sous son emprise, le loom de la couleur qui lui est attribué se développe plus facilement, plus rapidement, et avec plus d'intensité. Lorsque la saison est en place depuis très longtemps, le loom de la couleur associée sera plus nombreux et plus puissant. Par exemple un endroit où l'Hiver est présent depuis des années devrait logiquement contenir plus de loom noir qu'un lieu où il n'est là que deux jours par an. Ce développement en quantité suit la règle indicative suivante :

> Points de loom de la couleur= mois de présence de la saison.

Cette formule ne tient pas compte des phénomènes exceptionnels (un très puissant orage dure peu mais apporte beaucoup d'influence) ni des strates de looms « anciens » accumulés dans la zone (des traces de loom vert enfouis sous la neige du loom noir).
Le retour d'une saison peut simplement réveiller le loom latent qu'elle y avait déposé longtemps avant.
Second point très important : une saison efface l'influence de la précédente, mais très lentement. Cette modification est fonction de la durée d'influence de chacune d'elles. Plus la saison est longue, plus le loom de la nouvelle peut être développé et au contraire le loom de la précédente éliminé. Cette élimination n'est pas obligatoirement une destruction. Ce sont les choses porteuses de ce loom qui migrent, qui suivent leur saison, ou se mettent en sommeil.

Il n'y a pas d'opposition duelle entre les saisons, ni d'alliance entre elles. En clair, l'Été n'est pas plus opposé à l'Hiver qu'aux autres saisons, par exemple.

• Deuxièmement, le loom évoque et rappelle la saison qui a contribué à le créer ou à le réveiller. Lorsque les Aventuriers découvrent, lisent, récoltent ce loom, ils ravivent du même coup la saison qui y est attachée. Par exemple, la découverte d'un gisement de loom rouge dans une étendue neigeuse pourra ramener l'Été en ces lieux et faire reculer l'Hiver.

Ce point élucidé, nous pouvons rappeler le point de règle de l'influence des saisons sur les Arts Étranges dû au loom : lorsqu'un sortilège d'Art Étrange est pratiqué dans une zone qui subit une autre saison que celle de la couleur du loom du sortilège, la difficulté du sortilège est augmentée d'un niveau.

Le rapport entre la saison et le loom n'est pas seulement climatique et matériel. Il est aussi symbolique. Ce qui veut dire que les effets du loom d'une certaine couleur n'est pas seulement la concrétisation du climat de cette saison mais aussi sa signification imaginaire, légendaire, mythique... Ainsi le loom rouge associé à l'Été ne déclenche pas seulement des effets de chaleur et de lumière, mais aussi de violence, de force, de domination, représentant symboliquement l'Été. De même pour l'Hiver et la mort, etc. Les praticiens des Arts Étranges sont déjà au courant de ces analogies, que concrétisent les sortilèges. La magie du Continent repose en partie sur elles. Elles vous serviront à créer un environnement poétique, motivant, hallucinant, et en même temps riche de sens.

Il est préférable de tenir cette correspondance saison/loom cachée aux joueurs, du moins au début de leurs pérégrinations sur le Continent. Ils sauront bien la déceler rapidement, à l'aide des indications du meneur de jeu, remarques techniques sur le loom ou indices disséminés dans la description de l'ambiance générale.

Domaine

Chaque saison détient son domaine, qui correspond à sa zone d'influence. Il s'agit d'un lieu géographique, celui sur lequel elle place son emprise, mais aussi des éléments récurrents et caractéristiques qu'elle développe, éveille ou apporte. Ces éléments sont soit tout à fait naturels, comme les animaux et les plantes qui apprécient le climat que la saison véhicule, chaud ou froid, par exemple, soit magiques, c'est-à-dire les choses et les êtres loomiques de la couleur associée. Ce domaine sera décrit pour chaque saison avec les articles suivants :

L'ambiance

Il s'agit du climat propre à la saison, ainsi que des correspondances physiques et symboliques du loom associé. Elle indique les grands effets typiques de ce loom, et les emplois que les magiciens peuvent en faire.

Le bestiaire loomique

Il s'agit des créatures contenant du loom que l'on peut rencontrer sous les latitudes dominées par la saison. Ce sont soit des bêtes absolument extraordinaires, totalement magiques, soit des animaux que le loom a influencés. Elles sont toujours chargées en loom. Ce qui signifie que l'on peut récolter le loom sur elles ou à partir d'elles selon un processus décrit à chaque fois.

Rappel : Le loom imprégnant un objet ou un être peut en être extrait (récolté pour les points de loom ou lu pour un sortilège) et la méthode à employer pour cela diffère selon la nature de l'objet loomique le contenant. Un jet sous le Sens permet de connaître la marche à suivre pour réaliser cette récolte ou cette lecture. Une précision s'impose sur le rapport entre l'action à réaliser pour récolter ce loom, qui peut être longue et laborieuse, et l'absorption par le guilder, qui est instantanée. Le jet de récolte, sur la compétence Pouvoir, doit donc être fait AVANT que l'action ait été réussie, afin qu'un éventuel échec sur ce jet n'invalide pas l'entreprise.

La flore loomique

Il s'agit des végétaux chargés en loom que l'on peut trouver dans les zones liées à la saison. Les mêmes règles d'exploitation du loom s'appliquent.

Les trésors loomiques

Il s'agit d'objet naturels ou d'artefacts, c'est-à-dire d'instruments magiques fabriqués par des magiciens. La plupart du temps ces objets sont l'œuvre d'une civilisation très ancienne qui a su maîtriser le loom pour le placer dans l'objet. Ces objets sont différents dans leur principe des objets magiques que savent faire les magiciens faiseurs des Rivages : ils sont restés sous l'influence d'une saison du Continent sans discontinuer, dans des sites loomiques préservant ou entretenant leur charge. Aussi leur loom peut-il être récolté comme du loom « brut », mais ils ne contiennent pas de sortilège à lire. En revanche on peut faire usage d'un trésor loomique en distinguant par un jet de Sens quel est son pouvoir, puis en activant ce pouvoir. Cet usage est automatique (pas de jet) mais limité. Le nombre de charges est égal aux points de loom contenus. Ex : une épée lumineuse contient 4 points de loom. Son pouvoir pourra être utilisé 4 fois, après quoi elle n'aura plus de pouvoir.

Le Printemps

L'ambiance du Printemps

Le climat du Printemps sur le Continent est celui du renouveau. Une douce chaleur envahit l'atmosphère, et permet aux végétaux de refleurir. C'est la saison de la renaissance des êtres, du réveil des potentialités. Cette influence n'est pas seulement biologique, elle s'étend aux minéraux, dont la qualité remonte singulièrement, ravivant l'éclat des gemmes. La force vitale des plantes s'accroît, les animaux reprennent possession de leur milieu naturel, défendent leurs prérogatives et procréent. Le Printemps provoque la réapparition de toute vie.

La renaissance printanière correspond également à l'éveil des histoires et des légendes, à la réactivation des croyances, au retour des superstitions et des intuitions inexplicables. C'est une sorte de perception de ce qui échappe à la vision rationnelle et claire, la saison des curiosités, propice à l'étonnement, à la surprise, à la découverte de ce qui était en sommeil et qui surgit inopinément. Cette saison est claire, bénéfique, profitable et riche.

On assiste au Printemps à des phénomènes de résurrection, comme la sortie de terre de créatures qui y dormaient pendant la saison précédente, le retour d'un locus agréable qui enchante toute une région de sa simple présence, ou encore la réhabilitation d'une forêt qui reverdit soudainement.

Le Printemps est lié à l'embellissement des choses et des gens, mais cette amélioration peut être illusoire, en témoigne la puissance du rêve qui habite cette saison. Fonctionnant à la manière d'un mirage, des visions apparaissent venues de nulle part et prennent place dans le décor du Continent. Le rêve est issu du monde de Nocte, que visitent les praticiens de l'Art Onirique de la Maison Ulmeq. La saison du loom vert a donc le pouvoir d'opérer le passage entre les deux mondes, ne serait-ce que fugitivement. Ainsi toutes les ressources que les Ulmèques vont chercher dans Nocte peuvent surgir sur le Continent : des créatures fantasmatiques, des lieux inouïs rêvés par des natifs très loin de là, des gemmes contenant les prémices de sortilèges inconnus...

Mais l'influence d'une saison étant toujours limitée, ces apparitions oniriques ne sont pas monnaie courante. Parfois elles demeurent des illusions, bien qu'il puisse arriver que l'illusion offre une porte de sortie. Le Printemps propose ainsi l'évasion pour ceux qui ne supportent plus leur existence. Tout comme les Ulmèques se laissent quelquefois aller à leur penchant hallucinatoire, le Printemps personnifie cette tentation des paradis artificiels, de chercher dans les drogues les visions, les expériences sensorielles débridées la clé d'une vie meilleure.

De cette manière le Printemps suggère des créatures et des plantes habitées par le rêve, l'illusion, la vitalité.

Le domaine du Printemps

La Licorne

Rares sont ceux qui ont eu la chance, en traversant le Printemps, de croiser la Licorne. La Licorne représente peu ou prou l'une des formes de ce que les Aventuriers rêvent de trouver lorsqu'ils s'embarquent pour le Continent. La Licorne n'est que beauté, paix et pureté. Qui peut s'en approcher en ressent immédiatement la bénéfique influence (les effets des blessures, des empoisonnements et des malédictions de tous ordres sont effacées si on l'approche à moins d'un mètre). Le magicien qui peut caresser la crinière de la Licorne en récolte le loom. Elle peut détenir jusqu'à 5 points de loom vert.

Mais la Licorne est rétive, et ne peut pas être approchée par n'importe qui. Le loom noir lui est poison. Ne peut approcher la Licorne à moins d'un mètre celui qui est trop imprégné de loom noir (plus de 2 points de loom noir). Ne peut caresser la Licorne celui qui a été en contact avec le loom noir (au moins un point de loom noir).

Qu'un Aventurier ne répondant pas à ces exigences tente d'approcher, ou, pire encore, de la caresser, et la Licorne s'enfuira plus vite qu'aucune créature du monde solaire ne le pourra jamais. Il est impossible de la capturer.

La Solarine

Le solarier est un arbre caractéristique du Continent, dont le fruit ne se développe qu'aux derniers jours du Printemps. Ces fruits, les Solarines, sortes d'agrumes rouge vif, sont entourées d'une écorce à la dureté surnaturelle. Personne ne peut en entamer l'intégrité, que ce soit physiquement ou magiquement. La seule possibilité d'entamer cette écorce, et donc d'accéder aux graines du fruits qui contiennent le loom vert, est d'apporter le fruit dans une zone imprégnée de loom noir.

Le fruit est alors attaqué par une pourriture rapide et invasive, qui en détruit l'écorce en une heure. Le magicien ne pourra tenter de lire ou de récolter le loom qu'à ce moment là. Un solarier ne donne, à chaque fructification, qu'un ou deux fruits, contenant chacun 2 points de loom vert.



La Liquorice

Le Liquor est un arbuste dont les fruits, qui apparaissent dès le début du Printemps pour ne tomber qu'aux premiers jours de l'été, suintent tout au long de leur maturation d'un liquide épais, exhalant une forte odeur fruitée, enivrante et hallucinogène.

Cette liqueur concentre tout le loom vert contenu par l'arbuste, qu'il laisse ainsi s'écouler vers ses racines, et dont il se nourrira durant le reste de l'année. Un jet sous le Sens réussi apprendra au magicien que la méthode à employer afin d'extraire le loom de l'arbuste consiste à boire quelques gouttes de cette liqueur. Rendu totalement ivre par la liqueur, le magicien sera, durant 3 jours totalement incapable de se déplacer seul, ni d'entreprendre aucun type d'action réclamant une quelconque compétence. Mais le loom aura été extrait. Il peut contenir de 1 à 4 points.

Le Sarment

Certains arbres géants du Continent donnent naissance à une certaine racine, radicalement différente de celles qu'ils développent habituellement, à laquelle les Kheyza donnèrent le nom de Sarment. Cette racine peut facilement être séparée du tronc ; elle revêt à peu près l'aspect et les dimensions d'une canne telles que celles qu'aiment arborer les nobles Venn'dys. Cette canne recèle 3 points de loom vert, ce dont le magicien se rendra compte en réussissant son jet sous le Sens. Une réussite qui lui apprendra également ce qui suit : qui veut récolter les points de loom doit frapper, à l'aide du Sarment, le tronc de l'arbre dont il est issu. Le loom peut être lu sans rituel particulier. Une autre opportunité d'utilisation du loom contenu dans le Sarment lui est offerte : la diriger contre un être (humain ou animal) en prononçant les mots « Vak Fulino » attirera immédiatement sur la cible les foudres d'un orage de Printemps. Cet éclair tuera instantanément la cible. Chacune de ces invocations consumera un point de loom contenu dans le Sarment. La foudre de Printemps ne peut donc être lancé que trois fois, sachant que le Sarment ne peut pas être rechargé une fois son loom originel épuisé. Le Sarment ne peut être employé deux fois dans la même journée pour invoquer la foudre de Printemps.

L'ÉTÉ

L'ambiance de l'Été

Saison de la puissance sans conteste, l'Été du Continent évoque la domination sans partage d'un climat qui écrase la nature tout en la sublimant. La température très élevée fait rutiler les feuilles des arbres jusqu'à les dessécher, le sol se craquelle, les animaux se terrent pour profiter d'une fraîcheur qu'ils n'espèrent plus. L'Été est la saison de la force.

Cette force passe par l'exercice de la chaleur qui embrase les êtres, au sens d'une dynamique qui les pousse à dépasser leurs capacités, et peut aussi les écraser, les réduire à néant. Fatigué, rabaissé, l'adversaire n'est plus capable de se défendre. La compétition doit s'achever par la victoire du plus fort. Cette oppression peut aller jusqu'à la destruction totale et définitive, réduire en cendres, déshydrater un organisme, blanchir un squelette.

L'Été est la saison du déchaînement, et de la violence. L'orage qui éclate, le volcan qui entre en éruption, la foudre qui tombe, l'incendie qui se propage, la guerre des êtres entre eux sot autant de manifestations de la force incontrôlée de l'Été.

D'autre part la toute puissance prônée par l'Été consiste dans le dégagement de la lumière, telle celle des Feux-du-ciel resplendissants dans le ciel de Cosme. Cette lumière est bienfaisante ou ravageuse, elle nourrit et guide aussi bien qu'elle éblouit et brûle. L'Été représente aussi l'apogée, la superbe, la réussite.

Cette saison est également associé au métal, dont la fusion s'achève dans un degré de dureté supérieure et une qualité offensive et défensive qui profite aux grands combattants. Le feu confère sa rapidité, son flamboiement à l'arme qu'il contribue à forger. Par cette opération l'Été se concrétise et trouve une nouvelle forme d'expression.

Les manifestations de l'Été sont, soit l'accession d'un individu ou d'un groupe à son stade ultime de développement, soit la fracture brutale au sein d'un groupe. Une épée enfouie refait surface, une guerre magique est remportée sur le champ de bataille, un territoire est ravagé et redevient complètement vierge...

Les créatures et la flore de cette saison sont agressives, violentes, charismatiques, magnifiques et dangereuses. Elles s'imposent à leur environnement.

Le domaine de l'Été

La vipère furtive

La vipère furtive, comme la nommèrent les premiers Aventuriers Kheyza à l'avoir observée, n'apparaît que sous une lumière puissante. Le corps de la vipère n'a en effet aucune consistance, et ne peut que refléter la lumière qui l'atteint, à la manière d'un cours d'eau d'une limpidité surnaturelle. En plein soleil, ou sous un clair de lune(s) éclatant, la vipère apparaît sous la forme de traînées de lumière filant sur le sol. Personne ne peut tenter de la capturer, ni même de la suivre. Elle est trop rapide pour cela, et le plus souvent imperceptible.

Il est en revanche possible, comme l'apprendra le magicien qui réussira son jet sous le Sens, de l'attirer en versant quelques gouttes de sang sur le sol, vers lesquelles elle se dirigera immédiatement. Il s'agit ensuite pour le magicien de laisser la vipère le mordre ; la morsure lui fait perdre un point de vie, mais il lui est alors possible, tant que le serpent le mordra, de tenter de récolter ou le lire le loom qu'elle recèle. La vipère continuera de mordre tant que le magicien ne la chassera pas ; cependant, il perdra un point de vie à chaque fois qu'il s'essaiera sur elle à une activité d'Art Étrange (Maîtrise ou Pouvoir).

La Reine

Il peut arriver, aux heures chaudes d'une belle journée d'Été, que les voyageurs croisent le vol sans but d'une Reine. Les naturalistes Kheyza qui ont pu observer cette créature y ont retrouvé tous les caractères distinctifs d'un insecte. La controverse reste néanmoins ouverte à ce sujet : la taille d'une Reine (qui peut atteindre un mètre de longueur, et un mètre cinquante d'envergure) en ferait en effet le plus grand insecte jamais observé sur les Rivages ou même sur le Continent. Une Reine n'apparaît aux hommes que dans le cas, dramatique pour elle, où elle aurait perdu la trace de sa colonie nourricière, censée l'assister tout au long de sa gestation. Un magicien peut, grâce à son Sens d'Art Étrange, percevoir la présence de loom rouge au sein de cette créature. Il perçoit néanmoins en même temps que la Reine n'est pas le véritable réceptacle de ce loom.

Pour accéder au loom, et donc pouvoir le lire ou le récolter, les Aventuriers doivent fournir à la Reine protection et nourriture jusqu'à sa ponte, qui survient 1D6 jours après qu'elle les ait rencontrés. La Reine pond alors un œuf unique, dont on peut extraire le loom, et qui donnera naissance 2D6 mois plus tard à une nouvelle Reine. La naissance d'une Reine ne peut avoir lieu en présence d'autres êtres vivants que ceux de son espèce, et il est donc illusoire d'imaginer pouvoir exploiter le loom des Reines sur plus d'une génération.

La Sulfureuse

La Sulfureuse est une sorte de fougère rouge vif. Les chimistes Venn'dys ont put déterminer, en étudiant durant des mois l'unique spécimen qui en avait rapporté du Continent, que la Sulfureuse était le siège d'une sorte de photosynthèse inversée. En effet, à la manière d'un animal, elle puise son énergie dans son environnement, et en diffuse la majeure partie sous forme d'une intense chaleur. Les petites poches d'oogonies que l'on trouvera sous les feuilles peuvent être récoltées sans grand dommage. Projetées sur un être vivant, elles lui occasionnent une brûlure légère, entraînant 1D6 + 2 points de dégâts. Le magicien qui désire récolter le loom rouge contenu dans la Sulfureuse doit y mettre le feu. La plante s'enflammera immédiatement, libérant ainsi toute l'énergie qu'elle contenait. Le magicien doit alors plonger sa main dans les flammes. Il ne subit aucun dommage au cours de cette opération. La lecture du loom ne nécessite aucune sorte de rituel.

Le Totem

Certains peuples autochtones du Continent ont pu développer, et intégrer à leur culture, une maîtrise des looms qui ne passe pas par l'initiation à un Art Étrange – au sens où l'entendent les natifs des Rivages. La magie qu'ils ont alors pu manipuler leur a notamment permis de façonner des objets dotés de propriétés surnaturelles. Le Totem Solaire en est un. Cette petite statuette, d'une trentaine de centimètres de longueur, semble être dédiée aux saisons noire et rouge, l'Été et l'Hiver. Un jet sous le Sens réussi permettra au magicien d'apprendre que le Totem contient deux points de loom rouge, et que leur récolte nécessite de briser la statuette avec un objet métallique. La lecture du sort qui y est écrit ne nécessite aucune forme de rituel. En revanche, le loom rouge recelé par le Totem peut être employé à un autre usage, si le magicien décide de ne pas le récolter ni de le lire. Cette utilisation du Totem lui est dévoilé lors d'une réussite de son jet sous le Sens. Le pouvoir du Totem solaire est tel que le magicien qui la brandira vers le ciel en prononçant les mots « Sol Invicti Vici » sera protégé durant une semaine de toute forme de magie, qu'elle relève des Arts Étranges des Rivages, ou des rituels pratiqués par les peuples autochtones.



L'Automne

L'ambiance de l'Automne

L'Automne du Continent est une saison paradoxale, qui mêlent des sentiments aussi opposés que la tristesse et le plaisir. La tristesse se traduit par l'acceptation de la décadence de toute chose qui doit irrémédiablement glisser vers la vieillesse, la perte et finalement la disparition. Les choses semblent gagnées par leurs mauvais travers, et apparaissent sous leur jour le plus chancelant. Ce n'est pas la sensation de quelque chose de définitif, au sens d'une cassure, mais au contraire d'une décadence qui dure, de la perception aiguë de la fuite du temps.

D'un autre côté, l'Automne inspire la joie et la légèreté. Les choses semblent douces, amicales et tranquilles. Les hommes sont paisibles et placides, prêts à faire des concessions, à conclure des pactes. Le mot d'ordre est la recherche de l'équilibre, comme si la saison de l'Automne désirait elle-même créer cet état de perfection simple qui est un mélange de frustration et de complétude.

Les deux aspects se résolvent dans une douce sérénité, un sentiment doux-amer, une sorte de nostalgie plaisante. Celui qui entreprend la quête du loom jaune s'expose à cette rêverie déliquescente. La maladie et sa troublante dérive ne sont pas loin.

L'Automne repose également sur la notion de science, de connaissance établie. Cette impression que les choses sont fixées, peut-être pour le mieux, induit la maîtrise possible sur l'environnement. Ainsi les phénomènes liés à l'Automne sont-ils l'apaisement d'une horde de bêtes furieuses, la préservation miraculeuse d'une forêt d'arbres vénérables, ou la tenue d'une assemblée inespérée de représentants de civilisations autochtones et de Maîtres de guildes.

Cette saison automnale se fonde aussi sur l'harmonie des composantes d'une chose. C'est en ce sens que la signification élémentaire de l'Art Sorcier des Venn'dys est une tentative inconsciente de s'approprier les puissances naturelles et de les manipuler. Entre l'air, la terre, l'eau et le feu, un équilibre doit être trouvé afin de permettre la perpétuation de l'ordre et de l'existence des choses.

La faune et la flore automnales sont plutôt âgées, rigides, paisibles, immobiles et au bord de la décadence.

Le domaine de l'Automne

Le corbeau sans pose

La Saison du loom jaune est parfois traversé, paraît-il, du vol d'un énorme corbeau solitaire, qui jamais ne se pose ni ne se repose. Cet énorme corbeau semble décrire, dans son vol, une figure assez simple. Quiconque lève les yeux au moins deux fois sur lui est plongé dans une torpeur quasi-hypnotique, et ce pendant une journée entière. Seul un magicien sera à même, au terme de cette journée, de discerner quelle forme est décrite par le vol du corbeau. Ce signe est le signe de l'infini, le huit à l'horizontale. Le magicien peut alors tenter de percevoir, et de récolter ou lire le loom. La distance n'est pas, ici, un obstacle à la réalisation de ces opérations Étranges.

Le Roux-Fuyant

Le Roux-Fuyant est l'un des rares animaux du Continent à évoquer les créatures des Rivages. En apparence du moins. Le Roux-Fuyant est une sorte de renard, très effilé et de petite taille (moins de vingt centimètres).

Un jet sous le Sens réussi apprendra au magicien que le roux-Fuyant est imprégné de loom jaune, et que sa récolte (ou sa lecture) nécessite d'en caresser le pelage. Or, le Roux-Fuyant ne se laisse approcher par aucune personne lancée à sa poursuite. Et sa vitesse, autant que son agilité, lui permettent de distancer toute créature du monde solaire dont il ne souhaiterait pas s'approcher. Très curieux, le Roux-Fuyant s'approchera en revanche de tout Aventurier qui s'assiéra à sa proximité et n'en bougera plus. L'attente peut durer 2D6 heures, au terme desquelles le Roux-Fuyant s'approche à portée de main des Aventuriers.

Les Tombantes

Certains grands arbres du Continent ne subissent pas l'influence de l'Automne à l'identique de leurs congénères. S'ils perdent, comme eux, l'intégralité de leur feuillure lorsque le loom jaune les envahit, jamais ces feuilles n'atteignent le sol. Elles se regroupent en effet en une sorte de nuage formant couronne autour du tronc, à sa mi-hauteur. Ces feuilles, les Tombantes comme les appelèrent les premiers Aventuriers ulmèques – amoureux de l'aphorisme et du paradoxe –, sont imprégnées de loom jaune. La seule manière, pour un magicien, de le récolter, consiste à récolter l'ensemble de ces feuilles volantes, et à les enfouir dans le sol au pied de l'arbre dont elles sont issues. Le magicien aura ainsi contraint le végétal à achever son cycle vital, et pourra alors récolter ou lire le loom contenu dans les feuilles.

L'Écume de soleil

L'Écume de Soleil est une plante qui fleurit peu après les derniers jours de l'été. De couleur ambre pâle, elle distille, du lever au coucher du soleil, une fragrance qui plonge les créatures animées dans un sommeil profond. Il

n'est pas rare de trouver, sur le pourtour d'un pied d'Écume, quelques animaux plongés dans un sommeil paisible. Le sommeil prend fin lorsque la nuit tombe. Le magicien qui désire récolter ou lire le loom jaune d'une Écume de Soleil doit s'exposer par deux fois à ses effluves somnifères : il s'endormira la première fois, mais résistera la seconde. En symbiose avec la fleur, il pourra, à l'issu de ce second contact, tenter de récolter le loom.

Le Quartz

D'aucuns ont rapporté la présence, incrustés à la surface des troncs de grands arbres du Continent, d'organismes fossilisés dans un éclat de quartz brun-jaune. La présence d'une telle entité au sein d'un organisme vivant, l'arbre, reste très mystérieuse : comment un fossile, dont la formation peut remonter à plusieurs siècles, peut-il se trouver incrusté dans un organisme dont l'origine, bien qu'inconnue, ne peut qu'être plus récente ? Les Kheyza philosophes voient dans ce phénomène la preuve flagrante de l'irrégularité de l'écoulement du temps sur le Continent.
Le fossile peut être extrait sans mal du tronc qui l'abritait. La perception, ainsi que la lecture ou la récolte du loom jaune qu'il contient ne nécessite aucune forme de méthode, excepté l'usage judicieux des compétences d'Art Étrange.



L'Hiver

L'ambiance de l'Hiver

L'Hiver du Continent est une saison funèbre où les choses et les êtres trouvent la mort. Dans les rigueurs du froid, dans la désolation des végétaux, la famine des animaux, cette saison affirme sa puissance de pétrification et de dénuement absolu.

L'Hiver est d'autre part le signe de la préservation contre toute attente. C'est l'hibernation qui confine les animaux dans un sommeil salvateur, l'enfouissement des racines sous la terre jusqu'à ce que le retour à la vie soit possible. Sous son manteau de neige, les paysages restent cachés jusqu'à ce que l'on vienne les redécouvrir. De même il semble que la mort n'ait pas emporté les âmes des créatures qui ont péri sous son souffle glacé.

Ceux qui ont traversé un territoire ou une période dominée par le loom noir n'en garde jamais un très bon souvenir. La recherche et l'exploitation du loom noir conduit le magicien à côtoyer des choses qu'il aurait certainement préféré éviter. L'Hiver est capable de créer des êtres et de motiver des actes contre nature.

Sur le plan magique, en effet, l'Hiver est une saison stupéfiante qui recèle aussi bien la mort que l'immortalité, car elle est aussi capable de tuer que de ramener à un nouvel état d'existence, qui n'est pas tout à fait la vie, mais une vie ralentie, manipulée, celle des zombies et des êtres sans conscience.

Les phénomènes liés à l'Hiver continental sont le réveil d'une population dont les âmes résident sur les lieux de leur extermination ou l'attaque de hordes de loups sanguinaires au sortir d'une forêt squelettique.

La faune et la flore de l'Hiver sont réduites à leur plus simple expression, ce qui veut parfois dire à l'essentiel. Elles sont laides, décharnées, pernicieuses et silencieuses.

Le domaine de l'Hiver

Le Vivant-mort

Le loom noir, lorsqu'il imprègne un être vivant, peut pervertir et vicier sa nature même. Sur le Continent, certains ont pu croiser ce qu'ils appelèrent le « Vivant-mort ». Cet être, qui fut autrefois un homme, peut-être un autochtone, a été envahi par le loom noir, qui a, littéralement, joué avec son hôte. Introduisant le chaos dans son système génétique, dans son anatomie, il en a fait la créature aberrante que vous pouvez rencontrer sur le Continent. Le Vivant-mort est un être informe, dont l'aspect ne rappelle que très vaguement celui d'un homme. De son corps ovale s'échappent des membres rachitiques, qui ne lui accordent qu'une capacité de déplacement et de préhension très réduite.

Son visage est de deux fois la taille d'un visage humain, percé de deux orifices au fond desquels semble luire un faible éclat blanchâtre. Sa bouche, qu'il ne peut jamais fermer, est énorme, cerclée d'une vingtaine de dents sur lesquelles pourrissent les restes des petits rongeurs qui constituent sa seule alimentation. De toutes les émotions humaines, le loom noir ne lui en a laissé qu'une, le désespoir. Le Vivant-mort est conscient de ce qu'il est, et surtout de ce qu'il aurait du être sans cette malédiction. Mettre fin à ses jours est la seule réaction humaine à adopter envers une telle créature, et c'est aussi la seule méthode permettant de récolter le loom noir qu'elle abrite. Elle ne se défendra pas.

La Mandragore

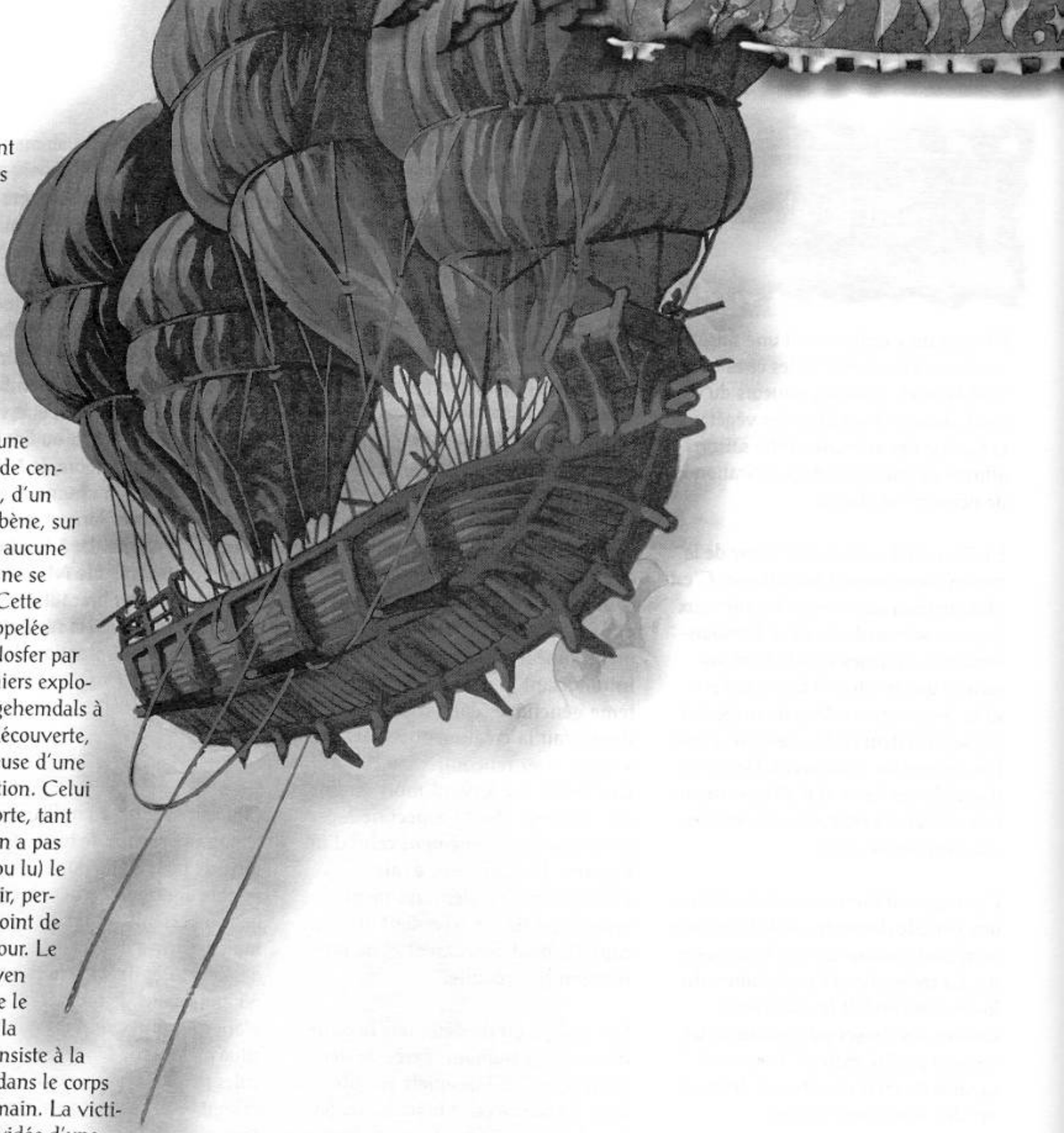
La Mandragore est une plante qui, d'après la légende ashragor, marque l'endroit où un être humain a été mis à mort. Sur le Continent, la Mandragore peut aussi marquer la place d'une mort à venir. La fleur de Mandragore a l'aspect d'une clochette d'un noir profond, qui semble tinter légèrement lorsqu'un être vivant l'approche. Pour sentir ou lire le loom noir d'une Mandragore, le Magicien doit sacrifier un être humain, natif des Rivages ou autochtone, à moins d'un mètre de la plante. La Mandragore peut être déplacée : le Magicien doit pour cela déterrer précautionneusement la plante, puis la replanter à l'endroit où il a l'intention de procéder au sacrifice. Le loom récolté peut atteindre 6 points.

La fosse

On peut trouver, au milieu d'un région imprégnée de loom noir, une sorte de petit étang dont la surface semble agitée de frémissements reptiliens incessants. Qui s'en approche à moins de cinq mètres peut y discerner des centaines de tentacules verdâtres ou rouge pâle, de toutes tailles, semblant tous provenir d'un même point, situé au fond de l'étang. Ces tentacules ne montrent aucune agressivité, et sont assez prestes pour esquiver tout contact, voire toute attaque. Le loom noir, contenu dans cette masse de liquide, ne peut être perçu, récolté et lu par le Magicien que s'il surmonte sa peur, voire sa répugnance, et qu'il immerge une partie de son corps dans l'eau, ce qui ne lui infligera aucun dégât physique ni magique. Le loom peut atteindre 3 points.

La Lame Nosfer

Certains Aventuriers rapportent avoir découvert, sur le Continent, des armes maléfiques, souvent en possession de tribus autochtones. Ces armes



semblent être plus ou moins identiques entre elles. Il s'agit d'une lame courte, une dizaine de centimètres, d'un noir d'ébène, sur laquelle aucune lumière ne se reflète. Cette lame, appelée Lame Nosfer par les premiers explorateurs gehemdals à l'avoir découverte, est porteuse d'une malédiction. Celui qui la porte, tant qu'il n'en a pas extrait (ou lu) le loom noir, perdra un point de vie par jour. Le seul moyen d'extraire le loom de la Lame consiste à la plonger dans le corps d'un humain. La victime sera vidée d'une partie de son sang, et perdra 2D6 + 3 points de vie.

Le Temps Sacré

L'ambiance du Temps Sacré

Le Temps sacré est le temps qui ne connaît pas de limite, celui qui sinue et s'immisce dans les autres saisons. C'est la saison la plus complexe à appréhender car elle ne se comprend dans la plupart des cas que par rapport aux autres. Il s'agit moins de déployer une ambiance propre que d'annihiler, ou de suspendre celle des autres saisons. Le Temps sacré est le moment où les cartes sont redistribuées, où les règles sont discutées et amendées, tandis que le jeu n'a plus cours et que l'on fait une pause pour remettre les pendules à l'heure. C'est le Temps du déplacement des astres au sein des Constellations : une sorte de petite éternité, ou de petite mort, au choix.

Le Temps sacré peut se traduire par une suspension de toutes les activités, au nom d'une célébration rituelle, du retour d'un événement mythique par exemple. Mais c'est aussi une occasion de progresser, de mettre les choses à plat, et de comprendre la réalité par un biais inhabituel, en marge de l'ordre établi.

Le Temps sacré développe des phénomènes de perception accrue, de révélation et de contemplation de l'essence cachée des choses, comme la levée d'une brouillard qui masquait tout un paysage ou un site précieux, ou l'apparition d'une créature inédite capable de traverser les saisons.

Temps du contact et de la diplomatie, le Temps sacré donne un regard différent sur l'ensemble des cycles étranges du Continent. La quête du loom violet peut conduire celui qui l'entreprend à côtoyer les autres Saisons, à appréhender d'autres philosophies loomiques. Il apprendra ainsi à connaître les forces et les faiblesses des autres domaines saisonniers et donc des looms divers.

Enfin, le Temps sacré correspond au moment que les peuples autochtones nomment l'éclipse, c'est-à-dire à la paralysie momentanée de toute vie sur le Continent, et l'arrivée de nouveaux peuples sur ces terres. Cet instant, que les peuples ne connaissent pas directement et dont ils ne voient que le résultat, est crucial et extrêmement secret. On peut dire que personne, ni chez les natifs ni chez les autochtones, ne le connaît.

La faune et la flore du Temps sacré représente le possible, la virginité, l'arbitrage, la diplomatie, l'observation.

Le domaine du Temps Sacré

La Fleur du Message

Les premières expéditions embarquées sur le Continent, du moins celles qui y restèrent assez longtemps, rapportèrent l'existence d'un être étrange, échappant à toutes les règles admises sur les Rivages concernant la classification des animaux ou des plantes.

Il s'agit, au départ, d'une sorte d'orchidée, beaucoup plus grande que celles rencontrées sur les Rivages, en particulier en ce qui concerne la fleur, dont le diamètre atteint près d'un mètre. Cette fleur présente un aspect déroutant : elle semble, pour qui l'observe dans son ensemble, revêtir la même simplicité qu'une simple fleur des champs, d'un blanc uniforme et resplendissant ; on n'y observe aucun des motifs colorés qui recouvrent les orchidées du Continent. Mais celui qui observera plus minutieusement chacun des organes de la fleur, son périanthe, son androcée ou encore son gynécée, verra se dévoiler une myriade de motifs complexes, se répétant à l'infini les uns à l'intérieur des autres.

La contemplation de ces motifs est la méthode à employer pour extraire le loom de la Fleur du Message.

Une Fleur du Message dont le loom a été récolté donne tout de même naissance à un Messager.

Le Messager

Le mode de reproduction de la Fleur n'est pas connu, mais il semblerait qu'elle se féconde elle-même. L'intérêt des naturalistes des Rivages, en particulier ceux de la Maison Felsin, s'est immédiatement porté sur le produit de cette fécondation, qui les a longtemps laissés incrédules. Ni une graine, ni un fruit, la Fleur du Message fait croître en son calice une entité qui a toutes les caractéristiques vitales d'un animal. Rares sont ceux qui eurent la chance de l'observer. Ils nous le décrivent comme une sorte de petit humanoïde, du même violet que la Fleur, à la tête ronde, doté de deux paires d'ailes rappelant fortement celles des grandes libellules qui peuplent l'Île de l'Astramance. Les naturalistes Felsins le nommèrent le Message, ou Messager. Sitôt éclos, le Messager prend son vol et se rend sur une région du Continent habitée par le Printemps. Personne n'a encore pu décrire le trajet suivi par le Messager, ni ce qu'il en advient lorsqu'il a atteint sa destination. Toujours est-il que, quelques semaines après qu'il se soit envolé, on y observe l'éclosion et la floraison d'une Fleur du Message strictement identique à celle du Temps sacré, à ceci près qu'elle est de couleur verte. Elle est également imprégnée de loom, mais de loom vert, qui peut être récolté de la même façon que le loom violet de la Fleur du Message. Elle donne également naissance à un Messager, qui, une fois éclos, va se mettre en quête d'un région habitée par l'Été. Le cycle se poursuit ainsi, une Fleur et un Messager se développant pour chaque loom du Continent, décrivant le cycle des saisons :

d'abord printemps, puis été, automne, hiver, pour enfin regagner le loom violet du Temps Sacré.
Le Messager est également imprégné de loom. La couleur de ce loom dépend de la saison dont il est issu. Deux méthodes seulement sont connues qui permettent de le percevoir et récolter. Les premiers guilders à avoir tenté l'opération, des Gehemdals, trouvèrent judicieux et amusant d'abattre le Messager en le transperçant d'un carreau d'arbalète. Celui qui tue le Messager peut en effet en récolter le loom. Mais ce faisant, il brise le cycle de la Fleur du Message, et perturbe ainsi le déroulement du Temps Sacré. Il plonge alors la région dans laquelle il se trouve dans l'Hiver perpétuel pour 2D6 mois ; si le jet donne un double 6, l'Aventurier qui a mis le Messager à mort est immédiatement envahi par le loom noir, et entame une transformation en Vivant-mort (voir ci-dessus la partie « L'Hiver »).
La deuxième méthode permettant de récolter le loom du Messager consiste à aider ce dernier à atteindre sa destination.

L'Aventurier qui, croisant un Messager, reconnaît la couleur du loom dont il est constitué (en effectuant un jet sous le Sens), et devine donc vers quelle Saison ce dernier se dirige, peut décider de l'aider à atteindre sa destination, et de le protéger. L'aventurier peut décider la direction à suivre. Arrivé à destination, l'Aventurier peut tenter de récolter ou de lire le loom de la créature, avec un bonus de 5 sur son jet.

La Chrysalide

Bien qu'aucun Aventurier n'ait jamais assisté à la transmutation du Messager en Fleur du Message, il a souvent été rapporté que, lorsqu'elle se réalisait, la créature abandonnait sur le sol une sorte de chrysalide, moulage fossile de sa forme animale. Une Chrysalide correspond forcément à une Fleur du Message, mais peut en être éloignée d'une distance très importante. La raison d'un tel décalage n'est pas encore connue avec précision, mais il semblerait que le Messager, une fois enfoui sous terre, soit susceptible de se déplacer sur de très grandes distances.
L'importance que les doctes Felsins accorde à cette créature, quant à son influence sur l'écoulement du temps et la cyclicité des saisons, est en grande partie justifiée par ce phénomène. La couleur du loom contenu par la Chrysalide doit être perçue par le magicien, grâce à un jet sous le Sens. Une fois ceci fait, la Chrysalide doit être emmenée dans une région imprégnée du loom de la même couleur ; le magicien peut alors y tenter de récolter ou de lire le loom.



Depuis sa découverte - sa Révélation, diraient les plus mystiques -, le Continent est une énigme. Chaque peuple rencontré semble connaître des éléments de sa signification mais leur partage semble impossible pour les natifs des Rivages. Étrangers dans ce nouveau monde, ils pensent venir là pour changer leur vie sans imaginer que leur arrivée puisse bouleverser à jamais ce qui peut tenir lieu d'équilibre sur cette terre bigarrée. La Quête des Origines n'en est qu'à ses balbutiements, le grand secret attend toujours les sages et les audacieux qui oseront se regarder dans le miroir...

En attendant, l'Aventurier en quête d'indices ou de légendes fabuleuses peut trouver matière à rester des heures suspendu aux lèvres de ses volubiles aînés ayant déjà bien bourlingué.



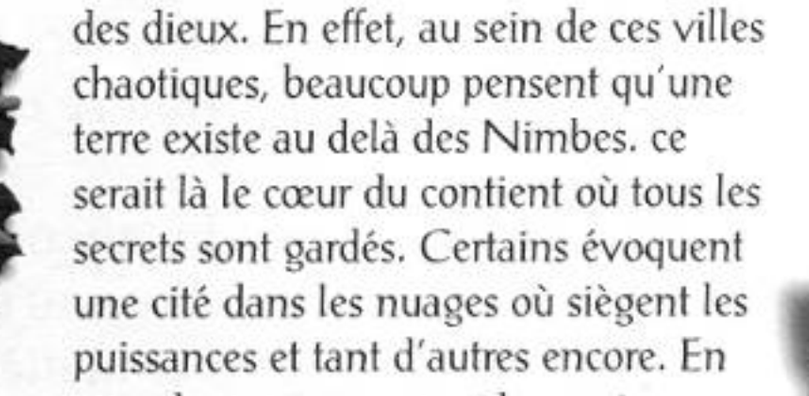
Loin, très loin, au cœur du continent, se trouve un gigantesque canyon inondé mais couvert d'une mangrove luxuriante. Là, dans ce véritable labyrinthe, des ruines s'étendent à perte de vue et forment un véritable chaos de monuments aux styles complètement étrangers. Comme jetés pêle-mêle par une main titanesque, des ziggourats fracassées côtoient des cathédrales élancées à moitié ensevelies en passant par des colosses de pierres inconnues. Tel un véritable cimetière de civilisations disparues, l'histoire d'un univers entier pourrait être imaginée et racontée avec un tel trésor. Personne ne sait ce que signifie cet endroit et quelle est son origine. Par contre, les légendes vont bon train et il n'est pas rare d'entendre telle ou telle version lors des fins de soirées embrumées par l'alcool dans les tavernes fréquentées par les vieux routards. Les plus imaginatifs parlent alors d'un brouillon de cet univers jeté au rebus par de grands artisans, Faiseurs de mondes...



Loin des routes arpentées par les caravanes des Guildes se trouve un petit territoire protégé par un climat glaciaire mortel. Derrière une véritable barrière de blizzard cachant des crevasses glacées, des ruines vierges de l'empreinte de l'homme parsèment une vallée autrefois luxuriante. Sur les flancs de la montagne, un véritable réseau de galeries abrite un des mystères du Continent : un gigantesque appareillage de tuyaux et de lourds cylindres de verre parcouru d'un fluide vert luminescent. Au cœur de cet enchevêtrement incompréhensible, une forme de vie inachevée flotte et palpite comme en attendant l'heure de la naissance. Personne n'a pu contemplé jusqu'à ce jour ou du moins, personne n'a pu en témoigner. Toutefois, certaines légendes autochtones parlent d'un lieu mythique qui ne serait autre que le berceau de la Vie même laissé là par des Puissances capables de modeler les créatures et les consciences.



Au cœur du continent, dans la direction qui semble être celle de son centre, se dérobe encore à la vue des Natifs des Rivages une énigme et un prodige. Aussi loin que porte le regard, toute terre finit en précipice comme si le Continent s'était effondré lors d'un cataclysme d'ampleur cosmique. Au delà, un véritable océan de nuages s'étend à perte de vue sans qu'on puisse une autre terre. A la limite de cet abîme, des pèlerins se rassemblent en communautés dans l'attente de signes des dieux. En effet, au sein de ces villes chaotiques, beaucoup pensent qu'une terre existe au delà des Nimbes. ce serait là le cœur du contient où tous les secrets sont gardés. Certains évoquent une cité dans les nuages où siègent les puissances et tant d'autres encore. En attendant, tous scrutent les nuages en quête de compréhension et rêvent de pouvoir voler.



Dans les terres cartographiées par les Guildes depuis deux cents ans, un mystérieux transient est apparu ces dernières semaines. Sorti d'on ne sait quelle forêt ancestrale, il va sans cesse d'un écrin à l'autre tel un prophète infatigable. Partout, il prêché l'arrivée d'une sixième saison qui bouleversera l'équilibre fragile du monde. Manœuvrant habilement pour être écouté des puissants à la tête des peuples autochtones, il prêche en insinuant que les natifs des Rivages apportent le malheur. Partout où il passe, il laisse au moins le doute sinon la méfiance voire l'hostilité envers les Guildes. Alors qu'il s'entoure maintenant de disciples qui prêchent aussi son message. Déjà de vieux pactes et des alliance du temps des Découvreurs sont foulés au pied et la guerre gronde.

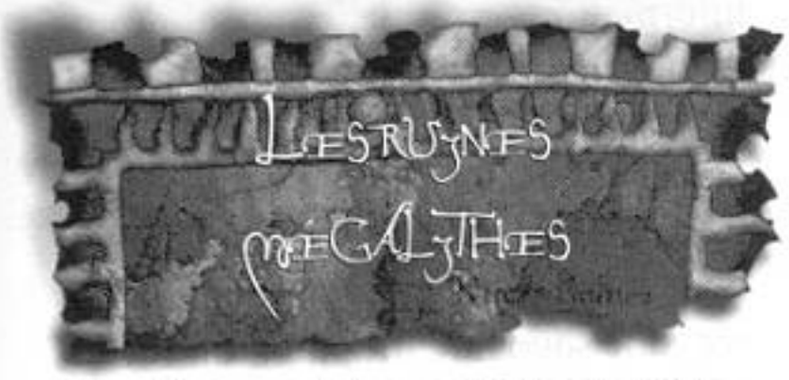
Encore inconscients de la menace, les guildes poussées par leur soif de connaissances et de découvertes, ne manquent pas de recueillir témoignages et légendes sur le mystère des saisons. Parmi cette masse invraisemblable de témoignages glanés au fil des décennies, aucun n'été capable de discerner le motif pourtant récurrent à l'apparition cataclysmique d'une sixième saison ! Certains ont entendu parler du mystérieux prophète mais ceux-là recueillent l'information avec une once de fierté sans en comprendre la réelle signification. Les Felsin, quant à eux, deviennent rêveurs et comme attentifs à une voix intérieure séductrice et sibylline. Mystère...



Dans toutes les mythologies des civilisations autochtones revient comme une obsession le thème du Centre du Continent, de son axe. Le Contienent est ainsi décrit comme un assemblages de fragments maintenu par l'énergie d'un formidable attracteur de nature dépassant l'entendement.

Étrangement, si on devait étudier toutes ces traditions, il apparaîtrait bien une sorte de contrée toujours au même endroit et qui pourrait être le pivot de cette terre fabuleuse. Personne n'a jamais pu rejoindre ce centre sacré mais tous savent que toutes les réponses se trouvent là-bas dont celle de l'insaisissable mystère des commencements.

Il est dit aussi que quiconque pénétrera dans ce lieu et en comprendra le message deviendra maître du Destin pour accéder à la divinité. Si un mythe apparaît comme aussi universel, peut-être l'idée que tous les autochtones viennent d'un même point n'est peut-être pas qu'une divagation de visionnaire.



Régulièrement, les expéditions d'exploration des Guildes relèvent la présence de ruines et de monuments mégalithiques et cyclopéens au fur et à mesure que l'on s'enfonce vers l'intérieur du Continent. Étrangement, si on trace une carte de ces vestiges, il apparaît comme un schéma cohérent dont les mégalithes seraient des bornes marquant des routes et des réseaux.

D'après les autochtones, une civilisation fabuleuse aurait jadis régné seule sur le Continent et aurait atteint une maîtrise du loom jamais égalée. On dit même qu'ils avaient la maîtrise des airs et que leur citadelle capitale, leur dernier bastion, est toujours caché au cœur d'une montagne.

Selon d'autres, il est possible que cette civilisation en soit pas complètement éteinte et qu'elle veille à la destinée du monde depuis sa retraite.



En marge des écrins qui abritent des peuples autochtones, les explorateurs du Continent ont découvert l'existence des Marches où séjournent les mystérieux transients mais aussi les territoires d'entités mythiques aux origines millénaires. Parmi les plus connus et dont l'existence est attestée, on notera le redouté Seigneur du Continent, la Mère des Douleurs, l'énigmatique Tava ou encore le Fils de l'Éclair.

Le Seigneur du Continent se vaut l'autarque suprême. Il a bâti à partir de rien un véritable empire dans une région inhospitalière, loin des influences. Toute sa vie est menée comme un défi permanent à toute puissance, entité ou divinité qui le revendiquerait comme agent d'un dessein qui lui échapperait. Convaincu que le Continent est sous l'emprise de consciences supérieures, il s'apprête à le libérer de gré ou de force grâce à ses légions meurtrières.

Au cœur des terres Gastes, Mère des Douleurs étend son territoire. D'après les hérétiques éonistes du Gwaelande voisin, Mère des Douleurs est l'incarnation vengeresse de la Grande Déesse abandonnée par son peuple au profit du Dieu Unique. Là, au delà des désolations, des brumes nauséabondes et des tourbillons de cendres, elle règne sur un monde qui donne corps à tous les regrets, à toutes les culpabilités de tous ceux qui n'ont cessé de tromper les autres et eux mêmes inconsciemment, un territoire de cauchemar où chacun peut rencontrer son enfer.

Tava, quant à lui, n'a pas de territoire fixe mais on recueille toujours les témoignages de ses apparitions dans les jungles. Sorte de chaman à la puissance inégalée, il apparaît comme le gardien des lieux sacrés et inviolés tapis au fond des forêts tropicales.

Là, il gouverne aux plantes et aux animaux et communique avec tous les esprits. Visiblement, la venue des natifs des Rivages sur ses domaines n'est pas appréciée. Les rares survivants de ces expéditions sont perdus dans le dédale de leurs visions cauchemardesques où Tava les pourchasse sans relâche dans le monde des Rêves.

Le Continent compte un nombre indéfini de ce type d'entités dont les motivations échappent toujours aux plus érudits des doctes. Certains des autochtones disent que ces créatures sont d'anciens dieux déchus ou les serviteurs de dieux morts. Une chose est sûre pourtant, ces êtres sont uniques et leurs traces se perdent dans les recoins des plus anciennes sagas et légendes répétant les mêmes desseins comme guidés par un archétype.



Il existe un écrin surprenant dans les hautes chaînes montagneuses qui bordent le pays de la grande Brèche. Sur un plateau incongru, une communauté wish s'est installée coupée du monde et a littéralement sculpté la montagne et le sol en de gigantesques glyphes dont le sens apparaît seulement à grande distance. Ici se sont regroupés ceux qui attendent le retour des Venus-d'Ailleurs. Partout ce ne sont que fresques représentant des êtres divins venus du ciel dans une nef de métal et les Wish ont construit leur culture autour de cette visite peut-être imaginaire. Pourtant, la connaissance des astres de ce peuple est renommée et parfois, certaines fresques comportent des signes d'un alphabet inconnu et incompréhensible.



Ce personnage énigmatique reste en marge des Maisons des Rivages, et se trouve en même temps au cœur de leurs intrigues et de leurs préoccupations. Aucune Maison ne peut l'ignorer, même les plus sceptiques comme les Venn'dys. Tous les natifs ont au moins une fois entendu parler d'elle, y compris les plus obscurs. Et il y a des chances que les Aventuriers aient accordé une grande importance à ses dires avant de s'embarquer vers le Continent. Quant aux autorités des guildes, elles considèrent l'Astramance comme une repère essentiel pour leurs campagnes et leur appréhension du Continent.
L'Astramance est le terme kheyza. Les Felsins l'appellent la Dame d'Antan, les autres Maisons la Diseuse.

L'Astramance est une femme mystérieuse, environnée d'énigmes et poursuivie par une légende immémoriale. A l'évidence, elle est immortelle, puisqu'elle est connue depuis le grand Cataclysme. A cette époque les Kheyza l'ont recueillie et ont compris qu'elle détenait un immense pouvoir : la prédiction de l'avenir. Ils en sont devenus les gardiens et l'ont escortée jusqu'à sa résidence. Elle réside sur une petite île qui porte son nom, située dans la Mer des Augures, à l'Ouest des Rivages. Le temple qui l'abrite est la seule bâtisse de l'île, à part les refuges des pèlerins échafaudés en contrebas, des baraques dont la modestie est voulue pour ne pas offenser la résidente des lieux.

L'Astramance vit dans son temple, n'en sort jamais, recluse et adulée, servie par une cohorte de vestales et de serviteurs qui dédient la moitié de leur existence à sa vénération et à sa protection. Ce sont des Kheyza. Ils organisent des pèlerinages vers l'île à partir des grands ports entourant la Mer des Augures. En effet les natifs se rendent périodiquement auprès de l'Astramance pour écouter ses prédictions que l'on appelle les augures. Ces augures sont rares mais se réalisent toujours. Ces paroles énigmatiques sont immédiatement interprétées par des doctes et des Maîtres Étranges. La plupart du temps les prédictions se manifestent sur le Continent, ce qui confirme l'intuition des guildes suivant laquelle l'avenir des natifs est là-bas, au-delà de l'Océane.

Mais au delà de cette situation que tous les natifs connaissent, l'Astramance est porteuse d'un immense secret dont le Continent détient la clé. Elle a le regard tourné vers cette terre depuis plus longtemps que les autres natifs, avant que le Continent n'apparaisse à l'horizon, car elle avait prévu son arrivée. De plus elle avait commencé à disperser des indices le concernant dans ses augures, donnant lieu à une littérature cryptée où les doctes et les Maîtres Étranges parviennent à discerner des informations essentielles pour la compréhension de ce nouveau monde.

Parmi ces éléments, on repère la question du loom invisible. L'Astramance l'évoque comme une éventualité réalisée, une soudaine irruption, un incontrôlé fertile, suivi d'une disparition apparente. Son absence sur le Continent s'oppose directement à sa présence dans l'étincelle de loom des Felsins. Comment cette cohérence est-elle brisée ?
Deuxièmement la question des Felsins semble plus complexe qu'ils ne le soupçonnent eux-mêmes. La Maison Felsin aurait une origine plus tardive que les autres Maisons, et sa présence sur le Continent plus urgente. Or rien n'a subsisté après le Cataclysme, et toutes ces interrogations chronologiques n'aboutissent à rien. Le problème demeure tout de même, aigu : comment les natifs sont-ils apparus sur Cosme ?
Dernier point : l'Astramance considère les Felsins comme « les derniers », « les benjamins », ce qui ne les flatte pas, dans l'optique d'une éventuelle hiérarchie des Maisons sur les Rivages, mais correspond sans doute à une vision de l'avenir. Ils seraient les plus récents, et en quelque sorte

les ambassadeurs de l'Astramance sur le Continent. Celle-ci ne serait donc pas passive, simple visionnaire éclairant les natifs, mais elle aurait un rôle à jouer, une place à prendre.





Les locus sont des éléments extrêmement mystérieux et capricieux. Disons « éléments » car un locus peut être un lieu, une architecture, une zone, un être vivant, un objet, voire même un moment de la journée…En théorie les formes de locus sont trop variées pour supporter d'être délimitées. Dans la pratique on peut distinguer plusieurs espèces de locus, et surtout les lois qui permettent de les définir.
Le terme « locus » a été inventé par un docte kheyza qui le premier a réussi à isoler la nature de ces lieux et objets par rapport aux autres secrets du Continent. Parler de locus consiste à émettre l'idée que sa localisation n'est pas passive mais active, c'est-à-dire que le locus est lui-même capable de concevoir sa localisation dans l'espace et dans le temps, qu'il peut agir et influer sur sa position.
Le premier point fondamental consiste à affirmer qu'un locus se déplace, qu'il s'agisse d'un temple, d'un gouffre ou d'un végétal, par exemple. Ce comportement est proche de celui d'un mirage. Certains peuples y sont habitués, et ont mis en place une sorte de calendrier cérémoniel, qui scande les moments de réapparition d'un locus. Ce qui veut dire qu'une certaine régularité énigmatique anime parfois les surgissements des locus. On comprendra donc aisément qu'il est rare d'assister à l'apparition d'un locus. D'abord parce qu'ils n'apparaissent que dans les régions reculées du Continent. Statistiquement, plus les guildes s'enfoncent dans les profondeurs du Continent, plus elles ont de chance de voir un locus. Le seul problème est que la plupart du temps les Aventuriers ne savent pas qu'il s'agit d'un de ces lieux qui risquent de disparaître, de se volatiliser à tout moment. Ensuite parce que les puissances qui sont à l'œuvre dans les locus ou qu'ils propagent par leur simple présence, sont suffisamment effrayantes pour à la fois dissuader les guildes et, bien sûr, les attirer…
En second lieu, cette capacité de déplacement inopiné affirme son caractère hautement magique. Un locus est toujours un réservoir de loom, dont l'exploitation est rendue d'autant plus complexe que les pouvoirs du locus sont puissants et imprévisibles. Les locus contiennent en général toutes les couleurs de loom, en quantités différentes. On a pu dire que cette quantité est fonction de la saison sous laquelle le locus a séjourné le plus longtemps. Or le locus semble repousser les saisons. Comme s'il ne se laissait pas happer par leur ambiance et les modifications matérielles et magiques qu'elles induisent sur l'environnement. Ainsi lorsqu'un locus se trouve sous l'emprise d'une saison, des effluves étranges sont clairement visibles dans le cadre d'une perception loomique type (compétence Sens). Ces effluves sont dégagés par le locus pour se frayer un passage dans la saison, et en quelque sorte se révolter contre sa tentative de l'envahir.

Enfin, les natifs les plus versés dans l'étude des légendes, et qui se vouent corps et âme à la résolution des grandes énigmes de leur Maison sont formels : les locus ne sont pas étrangers à la Quête des Origines qui préoccupe chacune des Maisons des Rivages. En effet, de même que les phylums loomiques représentent une sorte de puzzle, une bobine de fil dont le déroulement constitue la collecte d'informations magiques en vue de la résurgence d'un grand sortilège, les locus sont liés entre eux, et liés à une grande énigme.
Liés entre eux, car des points communs se manifestent d'un locus à l'autre, à la manière de coïncidences qui ne sont rien moins que fortuites. Il peut s'agir de la réapparition continuelle de deux locus à la suite l'un de l'autre, ou bien d'un locus qui évoque un lieu ou renseigne sur une zone qui se trouve eux-mêmes être des locus etc. On peut ainsi, lorsqu'on s'acharne à retrouver ces pistes, reconstituer un enchaînement de plusieurs locus. Chaque locus serait l'indice d'un autre, prescrivant une quête dont la motivation serait toujours ravivée. Finalement il s'avère que les locus sont liés à la Quête des Origines de chaque Maison. C'est-à-dire qu'ils mènent à un locus ultime qui est susceptible d'apporter la réponse ou le soulagement de ces Quêtes, à savoir le Royaume divin des Gehemdals, la Bibliothèque onirique des Ulmèques etc.

Les mines d'antiq

Ce locus est mobile. L'antiq est un métal est réputé pour être le plus précieux du Continent. Nombreuses sont les guildes qui ont monté des expéditions uniquement pour trouver un objet, un fragment, une pépite de ce métal. Alors que dire des mines dont sont extraits tous les morceaux d'antiq que l'on peut trouver (rechercher vainement ?) sur le Continent. Ces mines sont connues de quelques peuples qui ont quasiment disparu en laissant des traces de leur artisanat utilisant de l'antiq. Les écrins dont ces peuples étaient les occupants auraient

pu permettre de localiser les mines d'antiq. C'est dans ce but que les Aventuriers s'étant procuré des cartes au trésor mentionnant ces mines se sont précipités, sûrs de leur fait. Ils ne savaient pas qu'il s'agissait d'un locus et donc que ces mines se déplaçaient. Toujours est-il que les quelques exemplaires d'objets en antiq existant révèlent sa très haute teneur en loom, qui n'est pas récoltable, mais confère aux objets des pouvoirs étonnants, sans commune mesure avec les artefacts des Faiseurs des Rivages. L'antiq est parfois une monnaie d'échange exigée entre les civilisations autochtones et les guildes pour des pactes cruciaux.

Le Mirol

Ce locus est stable pour l'instant. Le Mirol est un arbre gigantesque qui se trouve dans la Forêt des Prismes. Il est beaucoup plus haut que les cimes de tous les arbres qui composent cette forêt, et son ombre s'étale sur une superficie où pourraient entrer des villages entiers. Les arbres refluent par rapport à sa localisation, et se courbent devant lui comme par vénération. Cette révérence manifeste le contrôle que le Mirol opère sur les végétaux, et sans doute les animaux, qui l'entourent.

Les feuilles dorées du Mirol rutilent sous les Feux-du-ciel comme du métal en fusion. Elles sont chargées de loom et procurent une influence bienfaisante sur les voyageurs qui s'arrête sous leur ombrage. Ces feuilles ne tombent pas régulièrement ni par hasard. Aussi faut-il beaucoup d'effort (de respect diraient les Kheyza) pour obtenir l'une de ces feuilles magiques. Jusqu'à présent on n'a pas vu le fabuleux Mirol se déplacer. Il demeure au cœur de la Forêt des Prismes, mais pour combien de temps ?

Le vagabond éternel

Ce locus est très particulier et parfaitement représentatif de la diversité des locus. Il s'agit en effet d'un individu répertorié dans les légendes Wish, qui passe son temps à voyager. Il conduit une roulotte qui parcourt le Continent selon une régularité surprenante. Son retour saisonnier semble lié à l'automne. Le problème est que son itinéraire n'a jamais pu être décrit avec précision. Le vagabond et sa roulotte se volatilisent au détour d'un chemin pour revenir à l'autre bout



de la contrée, dans l'instant qui suit, ou plusieurs mois plus tard. Pourtant ce n'est pas une illusion, il est possible de discuter avec le vagabond, qui bien sûr ne révélera que des indices sous forme de phrases sibyllines et de missions à accomplir. Loin d'être hostile, il lui est arrivé de porter secours à des Aventuriers en détresse. Cependant toute attaque portée contre lui échoue lamentablement : il disparaît ou provoque un accident bête sur la personne de l'attaquant. Et le vagabond a de la mémoire...

Phovéa

Ce locus est stable. C'est sans doute le secret par excellence des civilisations du Continent. Il s'agit d'une ville fabuleuse, dont la localisation légendaire coïncide assez bien avec le mythe du centre du Continent. Les doctes pensent que le tabou que la loi de l'interdit impose aux peuples, à savoir de ne pas chercher ce centre, est l'indication murmurée de la puissance de Phovéa. Cette cité pourrait être le siège de l'autorité des plus anciennes civilisations, celle qui édicte les lois continentales. Phovéa est, dit-on alors, la capitale du Continent.

Elle dresse ses remparts ocres au sortir d'une jungle inextricable aux feuilles d'émeraude. Des tourelles ornées d'oriflammes flottent dans la brise. En ces lieux se retrouvent les plus grandes figures du Continent, ainsi que des ouvrages et des trésors inimaginables.

Phovéa représente le savoir que les peuples autochtones ont amassé sur leur propre Continent. La seule question est de savoir pourquoi les peuples ont confié ce savoir à un locus, dont ils devinent l'instabilité. Sans doute pour le protéger.



L'heure bleue

Ce locus est mobile, et très étrange car il n'est pas matériel. Il s'agit d'une heure, un moment exceptionnel qui prend place dans une journée, mais ne revient pas quotidiennement, loin s'en faut. Cet instant est perceptible par une sensation de nostalgie qu'éprouvent les humains, un calme intense qui s'impose aux animaux, et une coloration de l'air ambiant qui prend des tons pastels et bleutés, d'où son nom. Les animaux sont très sensibles à ce phénomène, à tel point qu'ils ressentent des modifications physiques.

Il semble qu'une influence magique les modifie et leur confère une intelligence anormale pour peu de temps. Ils se mettent à parler, à saisir des objets, même à lire. Cette influence n'est pas liée aux looms de couleur trouvables sur le Continent, et ce locus est significatif des bouleversements que les locus peuvent induire dans le cours des saisons.

Les puits de la connaissance

Ce locus est stable. Immenses labyrinthes situés dans des montagnes difficilement accessibles, les puits de la connaissance sont composés de galeries profondes menant à un enfer rougeoyant.

Cet enfer est gardé par un énorme lion à tête de chien et aux pattes de cheval. Il crache du feu et réduit en pierre ses adversaires d'un seul regard. Il faut alors le défaire pour pénétrer dans un lieu calme et serein ou vit un peuple de fantômes qui paraît disposé à enseigner certains des secrets les plus importants du Continent. L'un de ces secrets est l'apprentissage de l'intuition de l'endroit où se trouve un locus mobile.

La clepsydre d'Hypagore

Ce locus est mobile en fonction de son détenteur. Immense horloge à loom, fixé dans une dalle de basalte, ce locus possède le pouvoir de prévoir les variations des Saisons à l'endroit où l'on se trouve. Cette prévisions peut s'établir à plusieurs semaines dans l'avenir et elles sont toujours vraies. Animer cette clepsydre est relativement simple mais les conséquences sont particulièrement insidieuses. Ainsi, il suffit de sacrifier une toute petite quantité de loom de la Saison pour connaître la variation de la Saison. Plus la quantité de loom sacrifiée est importante, plus la prédiction est lointaine. En revanche, chaque sacrifice a pour conséquence de rendre dépendant l'utilisateur par rapport à la clepsydre. Il devient de plus en plus difficile d'y résister. Lorsque l'on a sacrifié tout le loom d'une couleur, il apparaît que la clepsydre se nourrit de l'étincelle loomique du quêteur. Celui-ci devient alors incapable de manier ce loom.

La terre sacrée de l'enfant-loup

Ce locus est mobile. C'est une terre étrange où l'on pénètre sans s'en rendre compte et sans y prendre garde. Les jours raccourcissent et les nuits rallongent fortement. Les distances deviennent difficile à mesurer et les plantes se transforment petit à petit. Des marais apparaissent de chaque coté du chemin que suivent les Aventuriers, des immenses joncs se dressent, pliant sous le souffle d'une bise glaciale. La terre devient noire et le ciel déjà sombre se couvre d'une nuée rouge. Quelques temps après être rentrés dans cet étrange endroit, les quêteurs entendront les hurlements d'un jeune loup et se sentiront comme coupé en deux par une lame de métal très froide. La sensation dure peu de temps mais lorsqu'ils se relèvent, ils se trouveront face à face avec un double fantomatique d'eux-mêmes. Ils devront le combattre en combat singulier personnel et le défaire. Si ce combat est une réussite, le vainqueur sortira avec la capacité de plus jamais connaître la peur. En revanche, si le combat est perdu, le perdant se retrouve affligé d'une phobie profonde des loups.

Le gouffre de la douleur

Ce locus est mobile. Il est composé d'une immense créature bestiale, à demi enterrée dans le sol du continent et fossilisée. Pourtant, elle vit encore, subissant les affres d'une agonie multiséculaire. Il est très difficile de reconnaître quand l'on marche sur cette créature tant le paysage s'est adapté à cette verrue. Ainsi, une forêts a poussé sur son dos. Des animaux sauvages et des petits transients vivent à l'abri de ses écailles. La douleur immense de la bête a aussi modifiée les terres à proximité, attirant souvent des créatures liées au loom noir ou bien des transients des marais et des ruines sans qu'ils sachent exactement pourquoi. Il est possible de rentrer à l'intérieur de la bête par sa gueule grande ouverte. À partir de ce moment, une quête très sombre s'engage dans les boyaux intérieurs de la bête dont le but final est de la débarrasser à tout jamais de sa douleur. Les épreuves sont nombreuses tant du point de vue physique que du point de vue mental. En effet, le quêteur devra affronter les peurs et les douleurs matérialisées de la bête et aussi les créatures malsaines qui ont déjà pénétré à l'intérieur. Si cette première quête est réussie, la bête sera libérée de son asservissement et se « défossilisera ». Les quêteurs devront alors la maîtriser. Cette opération extrêmement dangereuse et complexe peut déboucher sur le contrôle de l'immense monstre aussi grand qu'une montagne. Ceci pourra

conférer aux quêteurs la possibilité de contrôler plus ou moins l'ensemble des transients des montagnes L'échec amène la disparition des quêteurs de la surface de Cosme et le déplacement de cette montagne vivante vers un nouvel état de douleur permanente.

Le pic des traîtres

Ce locus mobile est un lieu extraordinaire. En effet, on ne peut le trouver que sur un pic élevé souvent solitaire. Là, les quêteurs doivent répondre à des énigmes posées par un à plusieurs pendus. Si chacune des réponses est correcte, les quêteurs gagneront le pouvoir de toujours deviner quand quelqu'un ment. De plus tout serment prononcé sur le pic des traîtres sera indéfectible. Quoi qu'il arrive. En revanche, si les réponses aux énigmes sont mauvaises, les donneurs des mauvaises réponses se retrouveront à la place des pendus, jusqu'à ce quelqu'un les délivre par une bonne réponse. Pendant tout le temps de la pendaison, le pendu restera conscient et le locus aura tendance à se diriger petit à petit vers l'endroit d'origine de celui-ci, sans jamais pour autant quitter le Continent. S'il y a plusieurs pendus, le locus prend un malin plaisir à organiser des duels d'énigmes entre les pendus pour déterminer sa direction.

La salle de la transposition

La fédération Urbande de la contrée de la Corne de Sagesse détient un vestige d'une valeur incommensurable derrière les murs du palais de la cité-état de Fever. Ainsi, ces savants Arkhè ont étudié avec acharnement la signification des ruines mégalithes qui parsèment leur territoire. Au bout de décennies de recherche, ils ont pu déterminer le centre tellurique de leur écrin. En effet, les constructeurs de ces monuments étaient les maîtres des lignes ley et les Arkhè ont pu enfin exhumé leur secret. Aujourd'hui, un cristal palpitant siège en lévitation au milieu de la fameuse Salle des Transpositions. Quiconque pénètre en son aura d'énergie peut se trouver téléporté dans tout lieu de sa connaissance. Malheureusement, le cristal ne permet pas de transports répétés alors qu'il lui faut plusieurs heures pour se recharger.

La taverne de l'oubli

Parmi les locus nomades, la taverne de l'oubli est un de ceux qui délient le plus les langues des routards. Apparaissant sans prévenir, cet étrange établissement attend dans les brumes. Répondant peut-être à un appel impérieux, rapidement, des individus solitaires et brisés par la vie s'y rendent. Lorsque la taverne est pleine, une veillée est organisée par le tenancier cagoulé au visage invisible. Alors les hôtes se rassemblent autour d'une longue table dressée de noir et de rouge et chacun se lance dans le récit de ses malheurs. Une fois leurs regrets, leurs fautes partagées, abreuvés de vins capiteux, ils se laissent aller à un sommeil sans rêves. Lorsque le dernier convive s'endort à son tour, l'énigmatique tenancier éteint une à une les chandelles et la taverne de l'oubli disparaît ainsi que ses hôtes mais, quant à eux, pour toujours. Ceux qui s'arrêtent là-bas par hasard, s'ils ne veulent pas tomber dans l'oubli comme les autres, doivent survivre à une quête onirique qui les emmène dans les souvenirs de leurs compagnons de salle. Ceux qui en sont revenus pour témoigner semblent changés à jamais et ils sont peu avares de confidences.

La cité des torturés

En marge de la Désolation de Soufre, la cité des torturés s'étend comme un cancer sur les flancs d'un volcan aux nombreuses fumerolles corrosives. Gouvernée par une caste sanguinaire, la ville s'est engagée dans une spirale de folie qui mène à la catastrophe. Du fait des ressources rares de la région, les Bouchers dirigeants ont proclamé l'anthropophagie comme unique credo. Recréant une pyramide de prédation, les sous-sols de la ville sont grouillants de bétail humain rendu glabre et diaphane par l'obscurité. La surface est quant à elle occupée par de gigantesques abattoirs dominées par les tours-miradors de la caste des Bouchers.

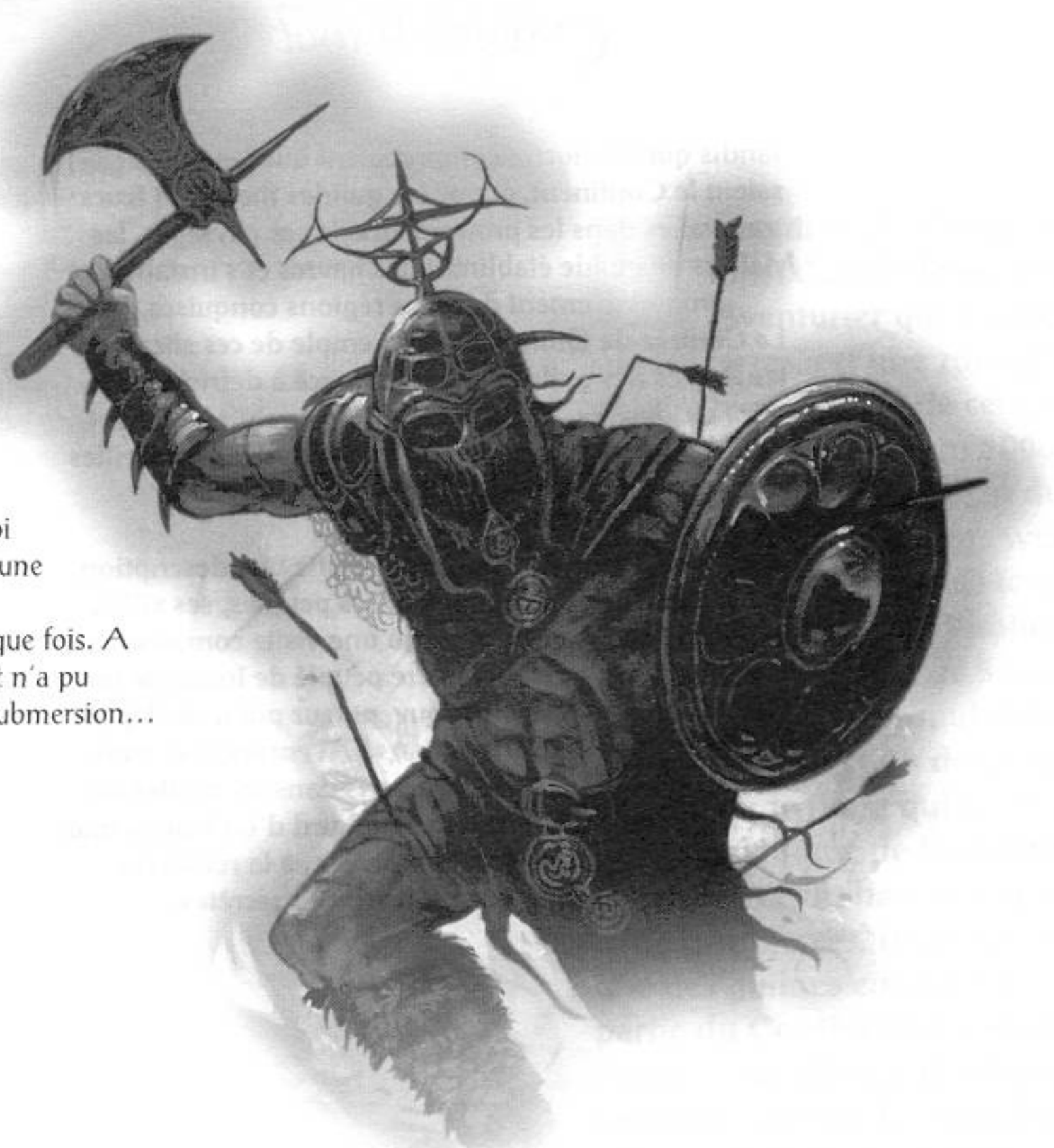
Persuadés que leur cheptel devient faible en énergie vitale, ces fous ont instauré la caste des Bourreaux en extrayant certains spécimens de leur troupeau. Ces misérables trop heureux d'échapper à un sort ignoble ont vendu leur âme et se livrent aux pires exactions avec la bénédiction de leurs maîtres. Car selon eux, la viande est meilleure lorsque le bétail souffre longtemps avant de mourir…

Les pierres de deuil

Quelque part au bord de la Grande Brèche qui déchire le Continent, une immense masse de pierre cristalline donne sur l'abîme qui domine l'océan de nuages. Périodiquement, des blocs s'en détachent et lévitent dans les airs comme emportés par un courant loomique. Ce lieu insolite excite la curiosité des érudits autochtones qui pensent que les Puissances qui gouvernent le Continent ont signé la fin de ce monde. Pour eux, chaque bloc qui se détache est une partie de l'essence du Continent qui se dirige vers le néant. D'autres quant à eux espèrent trouver un moyen pour s'accrocher à un des monolithes lévitant. En suivant leur dérive, il devrait ainsi être possible d'accéder au cœur même du Continent.

La cité des nouveaux conquérants

Jadis, la cité des nouveaux conquérants était l'orgueil de la civilisation Urbis. Malheureusement ce joyau d'architecture, cette mosaïque resplendissante de culture bâtie comme un défi à l'Océane fut englouti lors d'un cataclysme déclenché par une fracture au sein de l'arrogante population. Pourtant, la cité des nouveaux conquérants n'est pas détruite, elle réapparaît même périodiquement émergeant près de rivages déserts. Le Roi mort attend alors l'heure de sa libération qui devra lui être donnée par un nouveau conquérant lors d'un duel à mort. Cela fait, la cité revit pour son nouveau roi le temps d'un cycle mais une malédiction semble faire bégayer la légende à chaque fois. A ce jour, aucun conquérant n'a pu empêcher une nouvelle submersion…



Carnet de route

Tandis que les doctes comprenaient quelles lois régissaient le Continent, et que les guildes menaient leurs caravanes dans les profondeurs de ses paysages, les Maîtres de guilde établirent des havres et s'installèrent progressivement dans les régions conquises.
La Contrée de Gillian est un exemple de ces sites que les Routes des guildes ont commencé à défricher, plaçant des havres, construisant des comptoirs, prenant contact avec les peuples et en découvrant les merveilles et les monstruosités animales et végétales.

Vous trouverez donc dans cette partie une description de la Contrée de Gillian, avec ses peuples, ses villes, ses lieux fantastiques, ainsi qu'une visite complète de Port MacKaer, le célèbre havre peuplé de loups de mer dont les Aventuriers font souvent leur point de départ.
Enfin vous vous lancerez dans l'Aventure avec trois scénarios, qui vous emmèneront dans les ruelles de Port MacKaer et de Port Givre, à bord d'un bateau mal famé ou dans une forêt immergée, à la recherche d'oiseaux magiques et de ruines secrètes...



La contrée de Gillian, nommée ainsi d'après le premier Aventurier qui a posé le pied sur ces terres, est une zone géographique bien connue de certaines guildes. Faisant environ 1000 km d'Est en Ouest sur 500 km du Nord au Sud ; En son sein, les Aventuriers pourront rencontrer trois territoires appartenant à trois civilisations différentes ainsi que plus de 5 routes. Sa grande densité en population diverse ainsi que sa fonction de débouché à la grande route noire qui mène jusqu'à la ville mythique de Jonril font de cette contrée un haut lieu d'aventures et de commerces. Il est très commun que des guildes envoient sur cette partie du Continent des jeunes Aventuriers afin qu'ils y fassent leur premières armes. En effet, bien que la contrée de Gillian soit bien connue, les terres qui l'entourent recèlent encore de nombreux mystères non explorés. Peut-être que la présence pesante de l'immense Empire du Noir-Couchant effraye toujours les explorateurs.



La région fut abordée la première fois par un élève des capitaines stellaires, un Ulmeq appelé Gillian. Celui-ci était obsédé par les légendes d'une ville fantastique nommée Jonril, capitale du Continent. Il ne resta que peu de temps dans la contrée et avec ses compagnons de route, il ouvrit la route noire puis la route des mille peuples. Il reste célèbre pour sa tolérance et sa facilité à apprendre les langues étrangères. C'est ainsi que depuis sa venue, les autres Aventuriers ont toujours respecté les peuples de la contrée.



Le temps des saisons est assez stable dans la contrée même. La variation climatique se fait doucement, tempérée toujours par les pluies en provenance de l'océan. Des poches marquées existent tout de même. Ainsi, l'Hiver domine dans la région des Dynasties fantômes. L'Été et le Printemps sont très présents dans la partie orientale de la contrée. Les mille cascades forment vraiment la barrière des saisons. Ainsi à l'occident de la contrée, ce sont le Printemps et l'Automne qui dominent.





Le royaume de Djil

Petite entité politique, le pays de Djil est un royaume sans roi, où les gens semblent vivre en harmonie avec le milieu qui les entoure. Toujours en lutte avec les Dynasties fantômes, le royaume de Djil paye rançon à l'empire du Noir-Couchant et a accueilli avec beaucoup d'espoir l'arrivée en masse des guildes dans cette partie du Continent.

Djilsaï

Vraie oasis aux portes du désert Sable, Djilsaï offre la paix et la sérénité à ses visiteurs. Les Djilsaïliens sont accueillants, bien éduqués et très discrets. Ils semblent vivre en parfaite harmonie avec la nature qui les entoure, écoutant mystiquement le bruit d'une pierre qui craque sous la chaleur, l'eau qui glougloute dans le puits, le sifflement des feuilles caressées par le vent. Cela est peut-être dû à la manière dont le pouvoir est exercé. En effet, chaque individu de ce peuple wish est éduqué dans des écoles de beaux-arts et d'arts martiaux dont les maîtres sont les gouvernants secrets et amicaux. Il semble qu'une partie du pouvoir s'exerce par les œuvres d'arts magiques et des kata ritualisés. Ils pratiquent une magie basée sur le loom jaune.

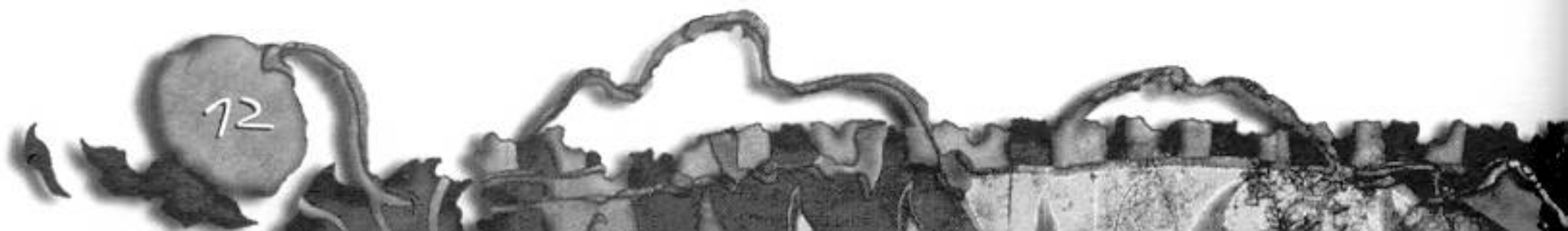
La halte des transhumances

Traversant le terrible désert sable, en provenance de l'occident, le peuple Oorish de la civilisation drak vient commercer avec les sujets du royaume. Ils apportent des tissus aux teintures changeantes et des armes pensantes liées empathiquement avec leur utilisateur. Le seul prix qu'ils demandent est que l'acheteur participe à une étrange cérémonie orgiaque à la fin du marché. Ces nomades ne s'arrêtent qu'à cet endroit et y restent qu'une saison (généralement l'Été). Aucune route guildienne n'a été pour l'instant ouverte avec ces nomades.

Les portes du désert

Monument mégalithique en cristal très dur, circulaire, aux colonnes cyclopéennes dont on ignore par qui il a été construit. La seule chose connue est qu'à chaque couché des Feux-du-ciel, il se met à briller intensément pendant plusieurs minutes.

Rumeurs	
2D6	Rumeur
2	L'Empire du Noir-Couchant prépare une invasion
3	Des espions des Dynasties Fantômes parcourent la contrée
4	Le dragon rouge a attaqué une caravane d'une petite guilde
5	Des Aventuriers ont découvert un nouveau filon de Rubisque
6	Une tribu de monstres est sortie de la terra incognita d'Ildir
7	Les hommes de la Scabare ont pris d'assaut Port Blizzard
8	Les Ministres de Jaad interdiraient bientôt les comptoirs guildiens
9	La route des cascades serait déficitaire
10	Rask est un nid de voleurs et d'assassins dirigés par un potentat de l'empire du Noir-Couchant
11	Nouvelle vague mystique à Phaleen, on y aurait vu un Esprit-dieu
12	Un filon d'un métal inconnu a été trouvé dans les Terrasses brumeuses



Le désert Sable
Immense désert aride, au sable à la couleur très sombre, fuligineuse. On le dit hanté par les spectres d'une ancienne civilisation depuis disparue dans une effroyable tempête de feu, il y a de cela 2000 ans.

Les Dynasties fantômes

Ce terrible pays wish est aux mains d'une confrérie de moines tueurs faisant régner la terreur par la force et la magie la plus noire. Partagés en plusieurs dynasties, ces moines s'affrontent par le biais de fantômes loomiques très puissants. Il est dangereux de passer par ces terres.

La dorsale du Saurien
Îles désertiques, repaires de monstres marins et de membres à demi-fous de la Scabare, pirates à la petite semaine. Cette partie de la contrée est vraiment dangereuse du fait de ses récifs. La légende plus courante raconte que les pierres aiguisées qui sortent de la mer et qui fendent les coques des bateaux ne sont que les écailles tranchantes d'un immense monstre amphibien qui se réveillera un jour prochain. Il serait un gardien assoupi du Continent.

Les Mangroves
Immenses forêts aquatiques, où les arbres tortueux et déformés plongent leurs racines dans les eaux saumâtres. Le climat est sous l'influence permanente de l'Été et les moustiques, les crabes géants et les poissons électriques sont pléthores dans cette région.

Les Nécrophages
Fruits des expériences interdites des magiciens noirs des Dynasties fantômes, les Nécrophages forment un horrible peuple insecte qui dévorent les morts et se nourrissent de cadavres. Pilleurs de tombes, destructeurs de sépultures, ils sont extrêmement dangereux.

La bête du dessous
Rumeur ou réalité, les ennemis des Dynasties fantômes racontent qu'une terrible créature, ver monstrueux rôde dans des galeries gigantesques. Cette créature chercherait à se venger des méfaits des dynasties Fantômes.

Le temple des marais
Seuls, face aux Dynasties fantômes, une partie du peuple essaye de résister à la tyrannie. Ils s'entraînent dans les marais de ce temple et ont découvert des plantes curatives et empoisonnées très fortes.

Les mines de la clairvoyance
Un étrange métal semi-vivant se cristallise dans ces mines. Les cristaux obtenus permettent aux plus forts d'entre les mineurs d'apercevoir l'avenir. Ce métal a aussi la curieuse propriété de rendre fou environ 90 % de ceux qui s'en approche. Métal irradiant, à très gros potentiel de danger, il est appelé Noo par les habitants des Dynasties fantômes.

Rask la ville des voleurs
Rask est un peu comme une verrue supplémentaire sur les terres sinistres des dynasties fantômes. A l'écart des conflits dynastiques, la ville est devenue le refuge de toute la racaille de la contrée et même du lointain empire du Noir-couchant. On dit même que le prince de la ville baptisé « le Chaton » pour ses mœurs hors normes serait un noble banni de l'empire. Des guildes et des confréries de voleurs et d'assassins vivraient en toute impunité dans cette ville, célèbre aussi pour être un enfer du jeu. Un dicton dynastien dit que pour 1 guilder d'écume échangé dans la contrée de Gillian, 1 guilder de sable atterrit dans les poches des malfrats de cette ville.

L'empire de Phaleen

Ce petit empire vit tranquillement de magie et d'érotisme. En effet, les sujets (qui s'appellent entre eux les joueurs) vivent dans des villes ou des villages monastères, vrais dédales de cours intérieures, de jardins et de maisons aux toits plats. Ils pratiquent en rituel un érotisme sacré, une magie sexuelle très puissante et amenant à l'élévation de l'âme et à une pratique plus fine des arts étranges du loom. En paix avec tous ses voisins malgré la présence des Dynasties fantômes, les joueurs de Phaleen prospèrent lentement mais sûrement. Il est de connaissance notoire que les phaleenii communiquent secrètement en faisant l'amour. Il semble même qu'ils aient développés des techniques permettant l'asservissement et l'imprégnation de ceux qui se soumettent à leurs jeux sexuels.

Phaleen
Ville de plaisir et de sérénité, Phaleen s'articule autours de grands monastères, sortes de villes interdites ou chaque famille de l'empire pratique ses rites en compagnie d'une clientèle pauvre et asservie mais heureuse.

La cité des Nymphes
Cette cité est le repaire de houris sacrées, aux talents particulièrement développés. Elles forment une caste très spécifiques au sein de la société phaleen. Animées de plans à très long terme, elles semblent sélectionner des enfants et organiser des croisements. D'après certains sages guildiens, elles chercheraient à produire un roi du monde, un seigneur du Continent.

L'éternel vagabond
C'est un étrange personnage, toujours vêtu d'une grande cape et d'un chapeau à large bord. Il circule dans une roulotte. À chaque apparition, il propose une nouvelle forme de divination et de magie. Aux voyageurs chanceux ou bien intrépides de saisir l'occasion. Souvent, avant ses miracles, il aime raconter sa triste histoire. Celui d'un conteur ayant perdu

son inspiration, à la recherche de sa troupe de comédiens, de sa caravane de baladins volée par un immense dragon avide de plaisir et habité d'un immense orgueil.

Les Urbis

La cité-État de Jaad

Vous pourrez trouver une description complète de la cité-État de Jaad dans la description de la civilisation Urbis. On peut noter que Jaad maintient un trafic commercial très important avec l'ensemble des guildes présentes dans le secteur, à tel point que la ville abrite maintenant depuis plus de 100 ans un havre dans l'un de ses quartiers. Ce havre regroupe plus de 6 comptoirs. Il est clair aussi que les ministres s'enrichissent sur le dos des guildes. Mais le commerce c'est aussi çà...La ville a toujours menée une politique de neutralité bienveillante envers tous ses voisins (même envers les Dynasties fantômes). Elle maintient aussi des postes avancés jusqu'aux Ruines sacrées assurant ainsi une certaine sécurité pour les caravanes guildiennes et les autres.

Les ruines cachées
Un immense champ de ruines marque la frontière entre Jaad et l'empire de Phaleen. Les légendes racontent que ces ruines marquent la fin de l'hégémonie de Phaleen sur l'ensemble du territoire wish. En effet, les puissants prêtres-guerriers de Phaleen ont joué avec le feu et le feu les a puni.

Les repaires fatidiques
Lieu étrange où les vagues du temps viennent s'échouer lentement. Lorsque l'on pénètre dans cette zone, l'on sent son destin s'étirer vers d'autres mondes, vers d'autres horizons. Les visions sont nombreuses souvent incohérentes. Certains Aventuriers pensent que les guilders constellés peuvent être changés au point de vue du loom et de leur gravure.

Le Sphinx
Cette immense statue marque la fin des Ruines cachées. Construite en briques rouge et noire, elle figure un léonidé cyclopéen aux yeux énigmatiquement fermés. Il est possible d'interroger indirectement l'étrange figure assoupie. En effet, dans cette statue, demeure un personnage étonnant portant une large coiffe pointue et des fines moustaches de métal. Avant toute question, il défie l'un des questionneurs en combat singulier et le tue. Il n'a pour l'instant jamais été battu. Une fois le duel fini, il écoute attentivement la question et plusieurs semaines plus tard, alors qu'il avait disparu dans les entrailles de la statue, il revient apportant une réponse souvent mystérieuse. Chaque année, Jaad envoie en cet endroit de sapience et de mort, deux champions et une question.

Les Lore

La principauté de Mirol

Dirigés par un prince farouche, entouré de sorciers loomiques très puissants, vivant avec un très grand harem, les habitants de Mirol sont des bûcherons et des travailleurs de la mer. L'ensemble des terres appartient au prince qui les a redistribuées en fief à des chevaliers-sorciers gardiens de l'héritage sorcier. Chaque chevalier-sorcier est obligé de se marier avec une fille du prince. Tous les enfants mâles hormis celui portant la marque d'une feuille sur le front de la dynastie princière sont sacrifiés à Kzudarht, immense créature écailleuse vivant dans les entrailles de la forêt des Prismes. En effet, ces sacrifices permettent aux chevaliers-guerriers de Mirol de pouvoir utiliser le loom continental. Le prince et sa cour mène une vie nomade, voyageant dans une grande caravane rutilante, dans laquelle on peut trouver de vrais palais sur roues. Cela fait depuis longtemps que la principauté est aussi devenue une annexe des Rivages. Les guildes considèrent le prince et ces chevaliers-sorciers comme des exécutants de leur volonté. Il n'est pas certain que cet état demeure toujours ainsi.

La forêt des Prismes
Cette très vieille forêt est célèbre pour les nombreux mystères qu'elle abrite. Que cela soit le Kzudarht, les brusques changements de saisons, ces arbres de cristal et surtout le Mirol, immense arbre aux feuilles dorées jouant de la musique, au tronc vénérable chargé de loom. Il contrôle les autres arbres de la forêt. Certains sages de la principauté de Mirol pensent que Kzudarht est un peu comme le ver dans la pomme.

Le désert bleu
Ceci est le reste d'un déchaînement de colère du Kzudarht après qu'un des princes du pays ait refusé de donner son fils à l'immonde créature. Malgré cette destruction, certains chevaliers-sorciers se sont installé en l'endroit et essayent de redonner vie à ce désert de pierre et de sel, non sans peine.

Fort des Strankars
Fort construit par les premiers Venn'dys découvreurs de la contrée. Il a été abandonné après l'invasion des rapaces continentaux, les strankars.

Baie albâtre
Vaste baie très accueillante pour la navigation. Elle a connu son heure de gloire il y a plus de 100 ans, alors que Port Mac Kear se construisait. Mais depuis la construction du nouveau havre, la baie est en déclin certain et de nouveau les pêcheurs Miroliens ont repris possession de leurs criques et de leurs calanques pour de nouveau exploiter la mer.

Les Maisons de Lonedal

Vous pourrez trouver la description complète des Maisons de Lonedal dans les exemples des peuples de la civilisation Lore dans le chapitre 2 de ce livre.

Du fait de leurs luttes intestines, les Maisons de Lonedal sont incapables d'offrir une résistance aux incursions récurrentes des chevaliers errants et des bandes de pillards du royaume d'Orzar. Le roi, tout occupé à sauver son royaume des turpitudes du fils renégat et de la peste noire ne peut trouver un allié face aux guerriers d'Orzar.

Les plaines argentées

Terres d'habitat des lonedalians, elles étaient jusqu'à peu bien cultivées et douces à vivres, succession de collines, de champs et de forêts ; paysage monotone mais reposant, scandé par les belles demeures fortifiées des nobles et des duc royaux.

Les terrasses brumeuses

Ici commencent une formation géologique extraordinaire, composée de vastes bassins de calcaire et de grès, formant des immenses cercles concentriques dans lesquels une brume opaque s'élève en permanence. Ces terrasses conduisent vers l'est fabuleux où de nouvelles cultures, peuples, races et routes attendent les explorateurs et les Aventuriers.

La cité des lépreux

L'ancienne capitale du duché est maintenant devenue une ville malade en proie à la mort et à la frayeur. Ses habitants se terrent chez eux, écoutant avec effroi le son des crécelles et les grincements des roues des chariots mortuaires.

La nécropole

Grand tumulus de pierre et de terre, la nécropole abrite les restes d'un très ancien peuple. Les forêts autours sont les domaines de transient particulièrement bien intégrés à leur milieu végétal.

Le golem des trois ors

Dans un palais composé de trois ors différents vit une immense créature faite de métal, de terre et de loom. Ce gardien d'un temple aux divinités mortes ou bien disparues détient des secrets importants sur l'arrivée du Continent sur Cosme. Il porte la marque frontale d'une licorne. Son manoir recèle des créatures épouvantables, vivantes et mortes à la fois.

La forteresse des espions

Perchée au sommet des terrasses brumeuses, un grand bâtiment fortifié et sombre abrite une école de magie noire, spécialisée dans l'espionnage et la diplomatie. On raconte que le sorcier noir qui guide de ses mauvais conseils le fils maudit de la famille royale aurait été éduqué dans cette forteresse imprenable.

Les Fanaux des naufrageurs

Depuis longtemps, des Lonedalians pratiquent le naufrage à la lanterne dans cette région difficile à la navigation. Depuis peu, ils servent les intérêts du fils rebelle et du sorcier noir, formant une bande de forbans et de pirates redoutables.

Les tombeaux émergés

Depuis environ une cinquantaine d'années, des événements mystérieux se produisent dans ce dédale d'îles et de chenaux. Des grandes tombes de pierres et de métal ressurgissent du fond de la mer, la plupart sont couverts d'une fine couche d'Écume, faisant de cet endroit une mine à ciel ouvert. Les quelques mineurs s'étant risqués dans cette région ont tous rapporté la présence de spectres et d'esprits très puissants défendant leurs sépultures séculaires.

Île des glyphes

Cette île inhabitée a été entièrement recouverte, sculptée dans le roc et le stuc de glyphes et de signes d'écritures apparemment illisibles et incompréhensibles. Une mission Venn'dys, travaillant à partir d'un Aérostat flottant dans les airs de manière permanente s'emploie à retranscrire ces signes étranges, persuadés d'y trouver une partie de la réponse à la Langueur.



Le royaume d'Orzar

Alternance de plaines, de forêts giboyeuses, de landes et de collines âpres, le royaume d'Orzar est dirigé d'une main de fer par un roi féodal très puissant, Lothar II. Célèbre dans la contrée pour sa cour fastueuse où magiciens, jongleurs, trouvères se pressent, le roi essaye d'élargir l'audience de son royaume. Il se lance donc dans une politique de conquêtes et d'agressions qui va même jusqu'à rançonner certaines caravane et expéditions guildiennes.

Sveltlana

Capitale du royaume, Sveltana est une magnifique ville fortifiée et lacustre, où les flèches des palais s'élancent gracieusement vers le ciel, où l'activité est incessante. Jusqu'à maintenant, aucune guilde n'a pu installé un comptoir dans cette ville pourtant très riche. Certaines d'entre elles pensent à une action de force de masse. Mais ce ne serait sans compter sur les troupes aguerries du roi Lothar II et son unité d'arbalétriers d'élite.

Le lac aux Veilleurs

Le lac aux Veilleurs sert de meilleure défense à la capitale du royaume. Une unité d'arbalétriers veille en permanence à la sécurité des sujets du royaume.

Les domaines cristallins

Ce sont les ruines d'un très ancien palais de cristal et de verre dans lequel serait caché un trésor très ancien dans lequel on peut trouver le cœur empaillé de la plus belle femme de l'univers.

Le Maître-tour

Un immense géant vivrait sous les ruines de cette grande tour dont tout le monde a oublié l'usage. Il est certain que ce bâtiment n'offre aucune entrée à ses visiteurs.

Les montagnes dorsales

Grande chaîne montagneuse, les montagnes dorsales sont le repaire d'un peuple sauvage et farouche à peine soumis par les chevaliers Orzariens. Vêtus de pagnes et de kilts au décor riche et compliqué, rasés, le corps protégés par de lourdes armures de pierres et de chitine, ce peuple excelle dans la guerre d'escarmouche et d'embuscade. Certains Orzariens pensent qu'ils sont une race très étrange de Transients.



Les guildes sont implantées depuis plus de cent cinquante années sur ces terres. Les premiers explorateurs ont respectés les usages et les pouvoirs locaux évitant une implantation colonialiste comme il y a pu avoir dans certaines autres parties du Continent. En soi, l'endroit bien que très peuplé n'est par débordant de richesse et de mystère, mais c'est aussi l'un des accès les plus directs des routes qui mènent au plus fabuleux des havres, Jonril, la cité à la croisée des chemins. Ainsi, les guildes aiment à commercer dans cette région car les nombreux biens en provenance des hautes terres de Jonril passent en partie par cet endroit. C'est aussi un lieu de rivalité économique et guerrier. Comme à son habitude, le sénat de la Constellation a résolu les problèmes par la manipulation et la ruse. En effet, il favorise l'implantation de petites guildes dans la région (incapables de se livrer de vraies guerres désastreuses pour tout le monde) et fait tout son possible pour brider le développement de grandes guildes qui souvent ne peuvent que posséder 1 ou 2 comptoirs ou bien qui ne peuvent monter que des expéditions restreintes.



La description complète de la guilde peut se trouver dans le troisième livret de la pochette « Les Rivages ».



La description complète de la guilde peut se trouver dans le troisième livret de la pochette « Les Rivages ».



Spécialisée dans le commerce des peaux, des cuirs et des animaux, cette jeune guilde est très dynamique et s'implante sur les routes de la contrée.



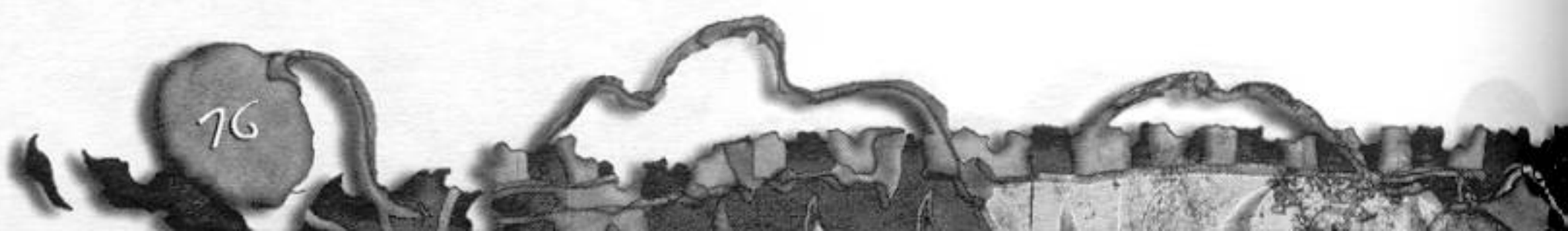
Pour la description de cette guilde reportez-vous au premier scénario.



Pour la description de cette guilde reportez-vous au premier scénario.



Toute nouvelle, encore embryonnaire, elle est dirigée par le célèbre Maître Leweln, grand baroudeur Gehemdal. Pour l'instant, elle essaye de remettre sur pied la vieille route de Bragance. Déjà, dans les auberges et les bouges de port Mac Kear, on murmure que son Maître recherche quelque chose de plus important, une vieille relique du passé. Gageons que le futur nous apportera des éclaircissements.



Les Havres

Port Mac Kear

Vous pourrez trouver la description de Port Mc Kear dans le chapitre suivant de ce livre.

Les comptoirs
Port Mc Kear abrite autant de comptoirs qu'il y a de guildes dans la contrée, c'est-à-dire 5. De plus, plus de 10 comptoirs sont partagés par les guildes de passages ou les nouveaux arrivants.

Port Lilian

Jeune havre installé en cet endroit depuis moins de 20 ans, il est le lieu de départ de nombreuses expéditions qui souhaitent explorer les richesses minérales des Terrasses brumeuses.

Les comptoirs
La guilde de Rubisque, la guilde albâtre ainsi que la guilde des Boréales éternelles y possèdent 1 comptoir

Jaad

C'est un havre depuis longtemps installé dans la grande cité par le Sénat de la Constellation. Il ne tient vraiment que parce que les guildes acceptent de payer des pots de vin très importants aux différents ministres de la ville ainsi qu'au monarque. Il n'est pas certain que cette situation puisse encore durer longtemps d'un coté comme de l'autre. D'autre part, la Scabare, alliée aux voleurs de Rask essaye de mettre en coupe claire l'ensemble des commerces et des comptoirs du havre.

Les comptoirs
Il existe dans cette ville très riche et travailleuse plus de 25 comptoirs. La guilde de Rubisque en possède à elle seule 5, chacun spécialisé dans une activité bien précise. À certaines époques de l'année, plus de guildes sont présentes en Jaad.

Théom

Dernier havre installé dans la contrée de Gillian, Thêom est une ouverture vers les terres du grand Empire du Noir-Couchant, célèbre pour son régime très dur mais aussi pour ses minerais et ses pierres précieuses. C'est ici que se préparent les expéditions souvent difficiles et mortelles en direction du lointain empire.
Le havre est dirigé par un conseil d'aubergistes-recruteurs appartenant à la guilde Océane. Ces aubergistes ont pour tâche de réunir entre eux les Aventuriers compétents et de les informer des dangers de la route des Mangroves. En échange de ces conseils, ils demandent une part des bénéfices.

Les comptoirs
Seules les guildes Océane et de Rubisque possèdent un comptoir dans ce havre.

Snake

Snake est un vieux havre construit voilà plus de 150 ans alors que la contrée n'était qu'une terre de légende sur les Rivages. C'est une ville solide, enfermée dans des murailles gehemdales, dirigée par un conseil de Compagnons de guildes. Snake est la première étape de l'immense route des Mille peuples qui mène jusqu'au havre fabuleux de Jonril, située aux pieds des Terres englouties, célèbre Terra incognita.

Les comptoirs
Le havre possède 4 comptoirs, 2 pour la guilde de Rubisque, 1 pour la guilde Océane et 1 pour la guilde des peaux.

La Porte noire

Cet immense havre, fait de tentes kheyza, de baraques en bois et en torchis est une ville champignon installée à cet endroit depuis maintenant 50 années. Les bagarres, les disputes, les conflits, les duels y sont très fréquents et personne n'arrive vraiment à faire régner l'ordre dans ce havre.

Les comptoirs
La guilde de Rubisque et la guilde des peaux possèdent chacune 2 comptoirs fortifiés ainsi que de nombreux entrepôts.

Port Blizzard

Ce havre est maintenant quasi-abandonné. Il est certain que la population mirolienne est particulièrement hostile aux guildiens dans cette région. Port Blizzard est en train de devenir une ville fantôme.

Les comptoirs
Hormis la guilde des Boréales éternelles, plus aucune guilde ne possède de comptoir permanent dans cette cet endroit. Ce ne sont plus que maisons branlantes, poussière dans les rues, visages fermés et pauvreté.

Les routes

La route des mangroves

Cette grande route particulièrement dangereuse l'est moins que de passer par les terres maudites des Dynasties fantômes. Les Aventuriers sont perpétuellement assaillis par les moustiques, les crocodiles, les crabes géants et autres animaux terrifiants. Mais c'est l'une des seules voix qui peut amener aux richesses de l'empire du Noir-Couchant ou bien aux artisanats précieux du royaume de Djil.La route est ouverte à toutes les guildes assez courageuses pour l'emprunter.

La route des Cascades

Principale route de la région, la route des Cascades a été découverte par un Venn'dys Giacome et exploitée au début par la guilde des Boréales éternelles. Mais cette guilde a subi un dur revers et la route, véritable poumon économique de la contrée, est maintenant exploitée par la guilde de Rubisque. Les principaux biens transportés sont les pierres précieuses appelées le Rubisque ainsi que quantités de biens artisanats en provenance de Phaleen et de Jaad. Cette route continue vers le grand lac, mer intérieure sur laquelle vivent de tribus nomades. Ce lac regorgent aussi de richesses que les guildes comme la guilde Océane ou bien la guilde des peaux aiment à exploiter et à commercer.

La route de Bragance

Cette vieille route, maintenant inexploitée se voulait une exploration des richesses de la forêt des prismes. Mais devant l'étrangeté de celle-ci, la route fut abandonnée. Peut-être que des Aventuriers courageux pourraient la remettre en service, à moins que Leweln Maître de la guilde pourpre puisse lui-même le faire.

La route noire

Cette route fut ouverte en premier par Gillian lui-même. Elle mène à la célèbre route des mille peuples qui elle-même mène à Jonril, la ville stellaire. Son commerce est important et des biens comme des peaux, des animaux dressés, de la nourriture circulent avec beaucoup d'aisance sur cette route bien balisée où l'on peut trouver de nombreux comptoirs fortifiés protégeant les voyageurs et les Aventuriers. C'est l'une des routes des plus employées par la guilde des Peaux et la guilde de Rubisque.

La route des terrasses brumeuses

Cette route est très prometteuse. On y commerce des matière premières et des biens manufacturés produit par des transients. Ce qui vaut très cher sur les Rivages. La guilde des Boréales éternelles y est majoritaire.



Port MacKaer est né un peu plus d'un siècle auparavant au lieu-dit de l'An-brun. Il fut fondé par des pionniers de la Maison Venn'dys qui appartenaient pour la plupart à l'Ordre du Compas. Constitué à l'origine de quelques masures, le port s'agrandît au fil des années, accueillant de plus en plus d'Aventuriers prêts à tenter leur chance sur le Continent. Les guildes vont se succéder et développer au fur et à mesure des relations commerciales entre les Rivages et le Continent. Elles créeront des comptoirs et du même coup, attireront jusqu'à Port MacKaer une population bigarrée de marchands, de contrebandiers et de pirates. Riche de toutes ses influences, Port MacKaer a aujourd'hui toutes les caractéristiques d'un havre d'où les Aventuriers pourront partir à la découverte du Continent.

Vu du large, Port MacKaer a la forme d'un gros serpent qui s'étend du port proprement dit, à l'extrême ouest, jusqu'au piton rocheux surmonté de l'ambassade Venn'dys à l'extrême est. Entre les deux, on ne distingue qu'un entrelacs de ruelles tortueuses, une masse sombre et hétéroclite de vieilles bâtisses usées par les vents.

Port MacKaer n'a pas à proprement parler de quartier défini hormis celui des Vieilles Colères, un quartier résidentiel et calme au beau milieu de la ville où se sont installés les vieux loups de mer de la région. Le port fait corps avec la vieille ville où apparaissent encore les poutres des pins cendrés dont les pionniers Venn'dys firent leurs premières maisons. La vieille ville s'étend ainsi jusqu'à la capitainerie où siège le bourgmestre. Plus bas, on trouve les bas-quartiers, cette partie de la ville où traînent assassins, colporteurs et baladins en quête de fortune. Les bas-quartiers sont prolongés le long des quais par une volée de pontons vermoulus auxquels sont amarrés à jamais des navires reconvertis en taverne ou en échoppe. Les quais s'achèvent sur un rempart naturel de gros rochers noirs au-delà desquels on trouvera quelques navires échoués sur une plage de sable eux aussi transformés en taverne.

Port MacKaer tient donc surtout d'une série de petits « îlots » de coutumes et de traditions qui étoilent la ville sur toute sa longueur. On retrouvera souvent le comptoir d'une guilde tenue par une majorité d'Ashragors au côté d'une hôtellerie tenue par un homme de la même Maison.

Port MacKaer est dirigé par le bourgmestre Longhade qui se charge d'administrer la ville au quotidien. Habile conciliateur, il s'efforce de préserver l'équilibre précaire qui règne à Port MacKaer. Il intervient souvent entre marchands et contrebandiers et entre les différentes guildes pour éviter les drames ; il reçoit aussi les Aventuriers décidés à s'enfoncer dans les terres. Longhade est largement respecté par les habitants de Port MacKaer. Le jour, il est installé dans la capitainerie, une grande demeure qui domine la ville. Par contre, une fois la nuit venue, monté sur une chaise à porteur, il sillonne les rues de la ville comme un véritable roitelet, faisant escale dans la plupart des tavernes pour écouter et échanger quelques mots avec les nouveaux arrivants et les vieux loups de mer.

Atmosphère et Trucs de Port MacKaer

Port MacKaer fait un lien typique entre les Rivages et le Continent. Chaque jour, de nouveaux natifs arrivent en ville, avec leurs espoirs et leurs rêves, impatients de partir à la découverte du Continent. Ils envahissent les tavernes, s'approvisionnent auprès des comptoirs et déposent certains biens chez les receleurs. On peut ainsi croiser de nombreux membres de guildes achetant ici et là l'équipement nécessaire à leurs expéditions. Mais Port MacKaer, c'est aussi ceux qui ont tenté leur chance sur le Continent et qui sont revenus plus pauvres et plus vieux qu'ils n'étaient partis. Ce sont eux qui font le quotidien de la ville, qui tiennent la plupart des échoppes et des tavernes.

Les rues de Port MacKaer ne présentent pas de réel danger durant la journée. L'ambiance y est toujours un peu échauffée, entre les odeurs de viande que préparent des marchands ambulants pour les guildes en partance et les vociférations des Maîtres de guilde aux prises avec des Aventuriers sans argent. On achète et on vend à presque tous les coins de rue. On se fraye un passage entre les immondices qui jalonnent les rues pour aller quérir une monture auprès d'un palefrenier, pour aller trouver un forgeron susceptible de vous fournir quelques armes utiles etc.
La nuit révèle un autre visage de Port MacKaer. Les échoppes se ferment et cèdent le pas aux tavernes. De sombres individus se glissent le long des murs, des cortèges furtifs portant de lourds ballots descendent vers la vieille ville. Il n'est jamais très prudent de s'aventurer seul dans les rues lorsque la nuit est venue. En particulier à l'est de la ville, peu avant le chemin qui serpente jusqu'à l'ambassade venn'dyse. Cette partie là de la ville, livrée à l'obscurité, recèle des pièges dangereux, notamment ses venelles qui s'interrompent brusquement au bord du vide et précipiteront les imprudents quelques cents mètres plus bas.

La rue des proues

Cette petite rue qui monte jusqu'à la capitainerie résume sans doute l'une des histoires les plus sombres de Port MacKaer. Elle remonte au temps où la ville dut subir le diktat sanglant d'un pirate, Damn'der, qui fit main basse sur le port pendant près d'un an. Son règne prit fin lors du débarquement d'une troupe nombreuse de la guilde des Mercenaires de l'Hermine, louée pour l'occasion par des marchands dont les comptoirs à Port MacKaer avaient été pillés. Les mercenaires coulèrent la flottille, capturèrent de nombreux pirates et les enfermèrent dans des geôles sinistres le long de cette rue. Pour clore la leçon et en guise d'exemple pour les autres boucaniers, ils fixèrent au-dessus de chaque porte de ces geôles la proue des navires pirates coulés par leurs soins. Aujourd'hui, certains murmurent que les âmes des pirates s'y seraient réfugiées en attendant l'heure de se venger. D'autres préten-

dent que le jour d'hiver, les proues en vis-à-vis s'accouplent dans l'obscurité de la tempête, donnant naissance à des monstres de chair et de bois.

Les comptoirs

Les comptoirs sont tenus par les guildes ou par des hommes indépendants reconvertis dans le négoce. Les comptoirs servent de relais commerciaux entre les Rivages et le Continent. Ils sont le symbole permanent et cosmopolite de tous ceux qui ont franchi la mer pour aborder le Continent. Pour les natifs, la présence d'un comptoir, c'est l'assurance de trouver de l'aide pour plonger à l'intérieur des terres. Les Maîtres de guilde sont là pour les accueillir et leur fournir l'ensemble de l'équipement nécessaire à leur départ, du harnois jusqu'aux armes.
Seulement, sous le couvert de ces comptoirs se trament de véritables guerres commerciales entre les guildes. Lorsqu'une rumeur se confirme, qu'une expédition s'apprête à partir, les guildes concurrentes n'hésitent pas à retarder le départ du voisin ou, plus rarement, à saboter ladite expédition en payant quelques assassins bien choisis.

Le comptoir de la guilde de Rubisque

Ce comptoir, tenu par Maître Feron, s'adresse tout particulièrement aux doctes. Dans une vieille bâtisse annoncée par une enseigne représentant deux plumes blanches entrecroisées, on trouvera l'ensemble de l'équipement utile aux doctes désireux de participer à une expédition. On y vend de précieuses écritoires en fer forgé, des plumes et des encres, des parchemins et des codex de toutes les tailles et à tous les prix. La bâtisse en elle-même est un grand capharnaüm où traînent nuit et jour de grands escogriffes aux cheveux ébouriffés qui conseillent les Aventuriers. Les membres de la guilde ne sont pas très faciles à appréhender. Victimes des émanations de certaines encres à l'origine douteuse, ils sont souvent sujets à des rêves éveillés qui les jettent sur le premier parchemin venu où ils écrivent fiévreusement des lignes dans des langues inconnues. Certains magiciens ont plusieurs fois prétendu que des encres, cachées dans les sous-sols de la bâtisse, seraient imprégnées du loom de plusieurs régions du Continent.

Les hôtelleries

Un havre digne de ce nom dispose toujours de nombreuses hôtelleries où les membres de guilde sont susceptibles de trouver refuge avant de partir en expédition. À Port MacKaer, la plupart offre un maigre confort. Les greniers servent souvent de dortoirs tandis que les quelques chambres disponibles brillent surtout par leur saleté. Il faut gagner les abords du quartier des Vieilles Colères pour trouver des hôtelleries plus confortables, tenues par des vieux loups de mer à la parole facile. Souvent, on remarquera, au-dessus de la cheminée, le guilder soigneusement entretenu de l'hôtelier.

L'hôtellerie des Moindres

Cette petite hôtellerie est souvent conseillée par des Maîtres de guilde avisés qui connaissent la valeur de l'accueil prodigué par Baltephuse. L'homme est un ancien Aventurier qui a perdu ses deux jambes lors de sa première expédition sur le Continent. Sauvé par miracle, Baltephuse le cul-de-jatte s'emploie désormais comme un père à recevoir les Aventuriers pour mieux les préparer aux réalités du Continent. Compassion ou cynisme, Baltephuse n'emploie chez lui que des estropiés, des unijambistes et autres victimes d'expéditions malchanceuses. Une compagnie sinistre qui fait souvent réfléchir les plus ambitieux ! Les clopinements répétés des jambes de bois martelant les planchers de l'hôtellerie sont là pour en témoigner.
Baltephuse et ses gens ont souvent tendance à exagérer mais ils peuvent devenir d'utiles conseillers si l'on prête l'oreille. On apprendra par exemple à se méfier de certains receleurs dont les boutiques se vident rapidement après le départ d'une expédition, ou encore de deux ou trois comptoirs indépendants dont l'équipement porte souvent des traces d'usure habilement dissimulées.

Les tavernes

Elles sont sans doute l'âme de Port MacKaer. La ville se nourrit des conversations et des bruits qui circulent dans les tavernes. Un havre ne vit que par les promesses d'aventure qu'il livre par l'entremise de ces tavernes.
À Port MacKaer, elles sont le plus souvent tenues par d'anciens marins. On retrouve partout le témoignage d'une vie consacrée à la mer : une ancre dressée fièrement au milieu de la salle principale, des voilures suspendues au plafond, des vieux filets chez les anciens pêcheurs.

Les taverniers sont âgés, parfois à l'aube de la sénilité. Les jeunes natifs sont des proies de choix pour raconter les souvenirs et parler du temps où il fallait se frayer un passage à travers des monstres marins pour parvenir jusqu'à Port MacKaer.

Les tavernes sont fréquentées par d'étranges individus. Lorsque le soleil a disparu, les portes des tavernes s'entrouvrent toute la nuit pour laisser passer des hommes à la mine sinistre et au regard froid. Certains sont des assassins, d'autres des contrebandiers. Port MacKaer ne représente qu'une escale pour ces gens là. Ils viennent chercher du travail ou se divertir avant de repartir en mer. S'ils peuvent

être curieux et attentifs aux jeunes natifs fortunés sans grande expérience dans l'idée de les détrousser, ils n'aiment guère que l'on s'intéresse à eux de trop près…

La taverne de Lascareigne
Cette grande taverne se trouve au-delà de la vieille ville, amarrée aux pontons. Lascareigne tient deux navires joints entre eux par une série de passerelles. Sa taverne est très largement fréquentée par les Maîtres de guilde. Lascareigne tient en effet six salles au décor et à la cuisine spécifique à chacune des Maisons des Rivages. Que l'on soit ulmèque, ashragor ou gehemdal, on trouvera toujours une sorte d'ambassade culinaire de sa Maison tenue par des cuisiniers légendaires. En effet, il est d'usage que chaque soirée dans la taverne de Lascareigne soit l'occasion pour chaque Maison de briller, d'être la plus convaincante. Maîtres d'œuvres tonitruants, les cuisiniers, secondés par des bateleurs et des danseuses, donnent un spectacle inoubliable, parfois grotesque qui enchantent ceux qui sont en mesure de payer leur place chez Lascareigne.
Ce tavernier organise de surcroît, lorsque l'aube pointe et que les esprits se brouillent, un concours de rumeur…La grande roue du gouvernail, reconverti en boulier, tourne ainsi pendant près d'une heure dans un sens ou d'un autre selon que telle ou telle rumeur soit plus réaliste ou plus attrayante. Les deux camps s'affrontent ainsi jusqu'à ce que le vainqueur désigné soit en droit d'exiger du perdant qu'il parte en expédition sur l'une de ses rumeurs…

Les receleurs

Ils sont nombreux à Port MacKaer. Leurs boutiques, reconnaissables à de lourdes portes bardées de fer, servent aux membres de guilde désireux de déposer, d'échanger ou de vendre un objet. Les contrebandiers et quelques pirates ont largement recours aux services des receleurs. Il n'est pas rare d'ailleurs que certains d'entre eux soient en mesure de proposer des objets forts étranges venant du Continent. Les receleurs sont extrêmement prudents quant il s'agit de recevoir des inconnus. Certains entretiennent ainsi à grand frais les services d'un mercenaire ou d'un assassin pour se protéger.

La boutique d'Eloise Myme
Cette receleuse tient une boutique dans une véritable petite tour carrée. Eloise Myme ne vend que « du vivant » comme elle aime le dire pour évoquer la multitude de petits animaux qu'elle abrite dans sa boutique. En échange d'objets traditionnels (qu'elle conserve au dernier étage de sa tour), Eloise Myme tient à la disposition de ses clients un étrange panel de petites créatures vivant exclusivement sur le Continent. La plupart viennent des régions côtières mais d'autres espèces sont issues de régions plus reculées à l'intérieur du Continent que des Aventuriers lui confièrent à leur retour à Port MacKaer. On pourra par exemple faire l'acquisition d'un petit singe dont, toujours selon Eloise, le pelage noir vire au gris lorsqu'il est à proximité de loom noir…On trouvera également des mulrets, de curieuses petites bêtes ressemblant à des renards affreusement maigres dont la particularité est de se nourrir de poisons contenus dans certaines plantes du Continent. Certains assassins n'hésitent pas d'ailleurs à chasser le mulret pour mettre à jour ces terribles poisons.

Des lieux particuliers

L'hospice
Cette grande bâtisse aux murs lisses et aux fenêtres condamnées recueille les Aventuriers qui arrivent parfois les bras ballants et les yeux hagards aux abords de la ville. Fous à lier ou prostrés, ils sont emmenés jusqu'à l'hospice où officient les membres de la guilde des Hospitaliers. Cette guilde tient plusieurs hospices comme d'autres des comptoirs où elle s'occupe de tous ceux qui ont été victimes des maladies et des sortilèges inconnus du Continent. En réalité, sous couvert d'altruisme, la guilde s'emploie à consigner méthodiquement les récits de ces pauvres ères afin de préparer de

nouvelles expéditions.
Les membres de la guilde installés à l'hospice sont en majorité des doctes. Par contre, une dizaine d'hommes d'arme sont disséminés dans la ville, déguisés en marchands de rue ou en bateleurs. La guilde ne s'en servira que lorsqu'une expédition suffisamment intéressante se justifiera.

L'ambassade venn'dyse

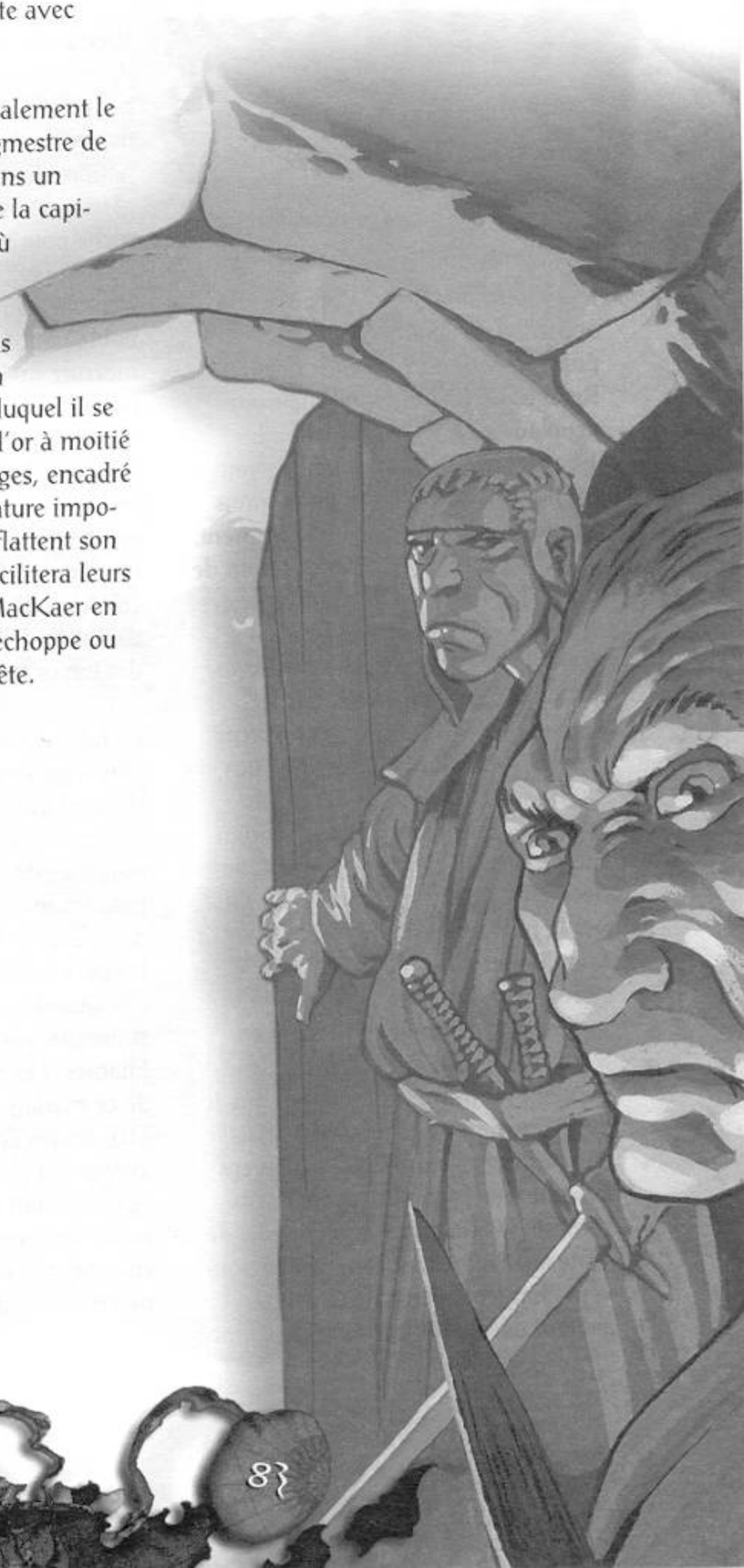
L'imposant bâtiment qui surplombe la falaise à l'est de Port MacKaer tient du palais et de la forteresse. Aux grandes et hautes fenêtres, aux frises et aux balcons répondent ici et là des tourelles grises et impénétrables.
Louis d'Orell de Jeophar est l'ambassadeur officiel de la République Venn'dys. Avec ses gens, ils représentent la Constellation dans cette région du Continent. On ne les voit guère à l'intérieur de Port MacKaer. Ils se contentent de suivre attentivement le départ des guildes grâce à un réseau d'informateurs bien choisis. Il arrive d'ailleurs qu'ils interviennent lorsqu'une expédition est jugée importante. Ils ont ainsi fait leur apparition récemment pour rencontrer la guilde Pourpre.

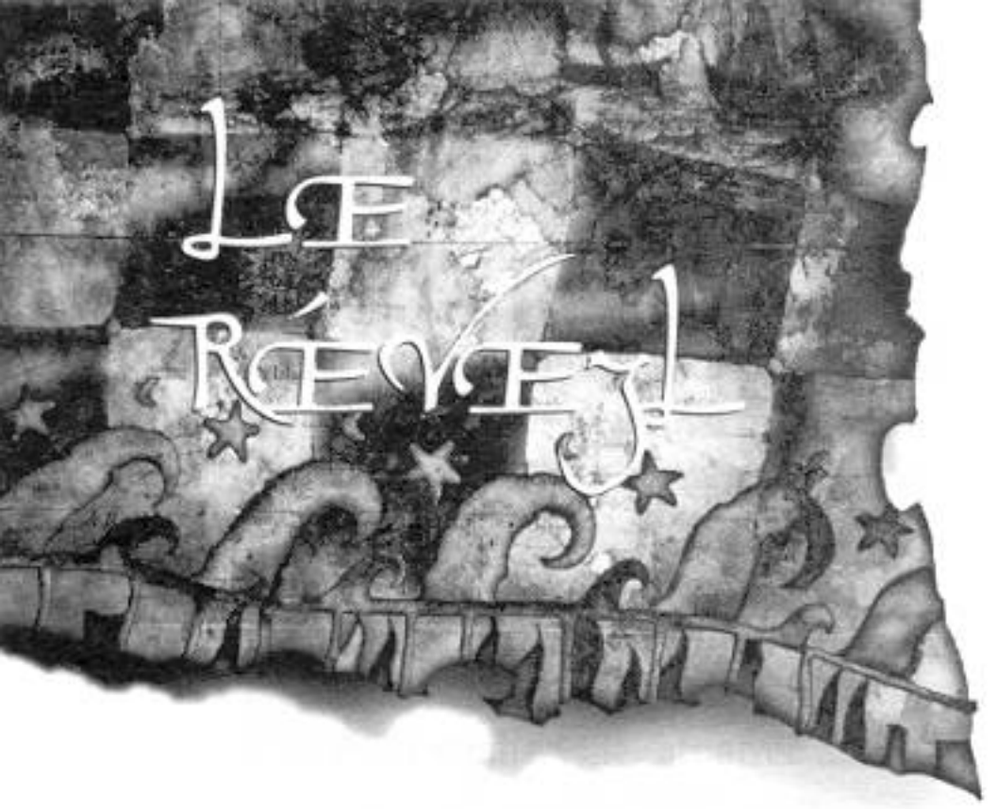
Notez que l'ambassade donne parfois d'élégantes réceptions où il n'est pas très difficile de se glisser si l'on porte les habits requis. Une fois à l'intérieur, même si les invités sont cantonnés dans les salons, il est facile de tendre l'oreille à des conciliabules et de saisir çà et là d'utiles informations et autres rumeurs.

La capitainerie

Au bout du long escalier de la rue des Proues se trouve la capitainerie de Port MacKaer, une grande bâtisse délabrée où les capitaines de navire rendent compte au bourgmestre de la nature de leur voyage et des marchandises qu'ils débarquent.
Dans une grande salle, derrière des tables de fortune, des miliciens lettrés accueillent les nouveaux arrivants et notent à la plume sur d'imposants registres, les déclarations des capitaines de navire. Il faut souvent hurler pour se faire entendre. Des enfants, contre quelques pièces, se proposent alors de se frayer un passage jusqu'aux miliciens pour leur glisser à l'oreille les informations attendues. Aux heures les plus fréquentées, la capitainerie devient une foire d'empoigne où enfants, miliciens et membres de guilde tentent de s'imposer pour en finir au plus vite avec cette besogne.

Mais la capitainerie est également le fief de Longhade, le bourgmestre de Port MacKaer. Il reçoit dans un bureau au dernier étage de la capitainerie, un lieu étrange où il expose les « petits cadeaux » de ses amis contrebandiers, marchands et membres de guilde. Un décor baroque au milieu duquel il se tient assis dans un trône d'or à moitié recouvert par des coquillages, encadré par deux miliciens à la stature imposante. Si les Aventuriers flattent son orgueil, nul doute qu'il facilitera leurs premiers pas dans Port MacKaer en leur recommandant une échoppe ou un comptoir réputé honnête.







Il y a fort longtemps, alors que son apparition n'était encore qu'un futur possible pour les habitants des Rivages, le Continent abritait une peuplade robuste et farouche : les Twegs. Cette nation nomade avait élu domicile dans l'une des régions les plus inhospitalières du Continent, un désert aride connu sous le nom de Tahl-lak dans la langue gutturale des Twegs. Les Twegs avait appris à respecter le désert et à pactiser avec ses hôtes les plus dangereux, tels les redoutables Sthakanes, des serpents couleur sable dont la morsure vous emplissait d'une étrange torpeur avant de vous plonger dans un sommeil mortel. Les Twegs avaient découvert que le seul moyen de sauver la malheureuse victime était de la faire danser au son d'une musique rythmée et dynamique pendant des heures. La victime entrait alors en transes, et sous l'effet de la danse exsudait les humeurs malignes que le Sthakane lui avait inoculées. Mais le danger le plus mortel que les Twegs avaient réussi à maîtriser était sans conteste la Stourme, cette tempête de sable aux humeurs changeantes, souvent chargée de loom. Les Twegs avaient découvert une étrange science du tissage qui leur avait permis de créer une étoffe bleue, souple comme le satin et résistante comme le cuir le plus épais. Cette étoffe, le khastourm, leur permettait de marcher dans la tempête, sans craindre les assauts du sable furieux. Les Twegs la portaient en permanence, et sa teinture bleue laissait une trace indélébile sur leur peau. Pour cette raison, les peuplades voisines appelaient les Twegs les hommes bleus.

Rien ne semblait pouvoir venir à bout de cette farouche nation guerrière. Et pourtant, elle rencontra un jour son destin, en la personne des Ellantes. La nation Ellante vivait sur un lointain glacier, mais sans que personne ne sache pourquoi, ils décidèrent de quitter leur contrée d'origine, pour venir s'établir dans la région la plus improbable pour un peuple si habitué à la morsure du froid : le désert de Tahl-lak. Leur détermination n'avait d'égale que la puissance de leur magie. Les Mages Ellantes étaient parvenus à une maîtrise du loom noir rarement égalée depuis. Comme les Ashragors, ils commandaient à toutes sortes de créatures démoniaques, mais ils possédaient également un parfait contrôle des forces élémentaires du froid.

La lutte entre les deux peuples dura plus d'un siècle. Au départ, les chances des Ellantes semblaient bien minces, tant la chaleur du désert leur infligeait de souffrances. Mais un jour, un mage Ellante, Allènne le noir, fit une découverte qui renversa le cours de l'histoire. Il parvint à allier une race de démons à des animaux simiesques originaires des glaciers Ellantes. Les Shantis furent le résultat de ce mariage contre-nature. Les Ellantes les dressèrent à tuer les Twegs, ou plus exactement à tuer tout ce qui portait du bleu. Le rapport de force s'en trouva irrémédiablement changé et le peuple Tweg fut exterminé en moins de vingt ans.

La dernière bataille de cette guerre sans merci, fut livrée autour de l'oasis de Tahal. Les Ellantes avaient conquis la quasi-totalité du désert et avaient utilisé l'Art Étrange pour le transformer en un pays glacial, plus à leur convenance. Mais ce faisant, ils n'avaient fait que repousser vers le centre le loom rouge, qui constituait la substance de Tahl-lak. Les forces magiques du désert se retrouvèrent donc concentrées autour de l'oasis de Tahal, situé en son centre. Là, les derniers survivants de la nation Tweg, sous le commandement du prince Arkhol, livrèrent leur dernier combat. Les Ellantes avaient conquis la quasi-totalité du désert et avaient utilisé l'Art Étrange pour le transformer en un pays glacial, plus à leur convenance. Mais ce faisant, ils n'avaient fait que repousser vers le centre le loom rouge, qui constituait la substance de Tahl-lak. Les forces magiques du désert se retrouvèrent donc concentrées autour de l'oasis de Tahal, situé en son centre. Là, les derniers survivants de la nation Tweg, sous le commandement du prince Arkhol, livrèrent leur dernier combat. Ils disposaient d'une réserve quasi-inépuisable de loom, qui leur permit de soutenir le siège des Ellantes pendant sept années. Hélas, le rapport des forces était vraiment trop inégal et, un jour, une conjonction favorable des astres vont donner aux Ellantes le supplément de magie dont ils avaient besoin pour triompher. L'oasis finit par tomber.

Après la victoire, Allène le noir décida de parachever la construction de la toile magique qui avait transformé le désert en contrée glaciale. Mais la concentration de loom rouge dans l'oasis était trop forte pour que la magie du froid puisse exercer son emprise.

Alors, voyant qu'il ne pouvait pas annihiler le désert, Allène le noir décida de le contenir. Il apposa un sceau très puissant, pour que les forces

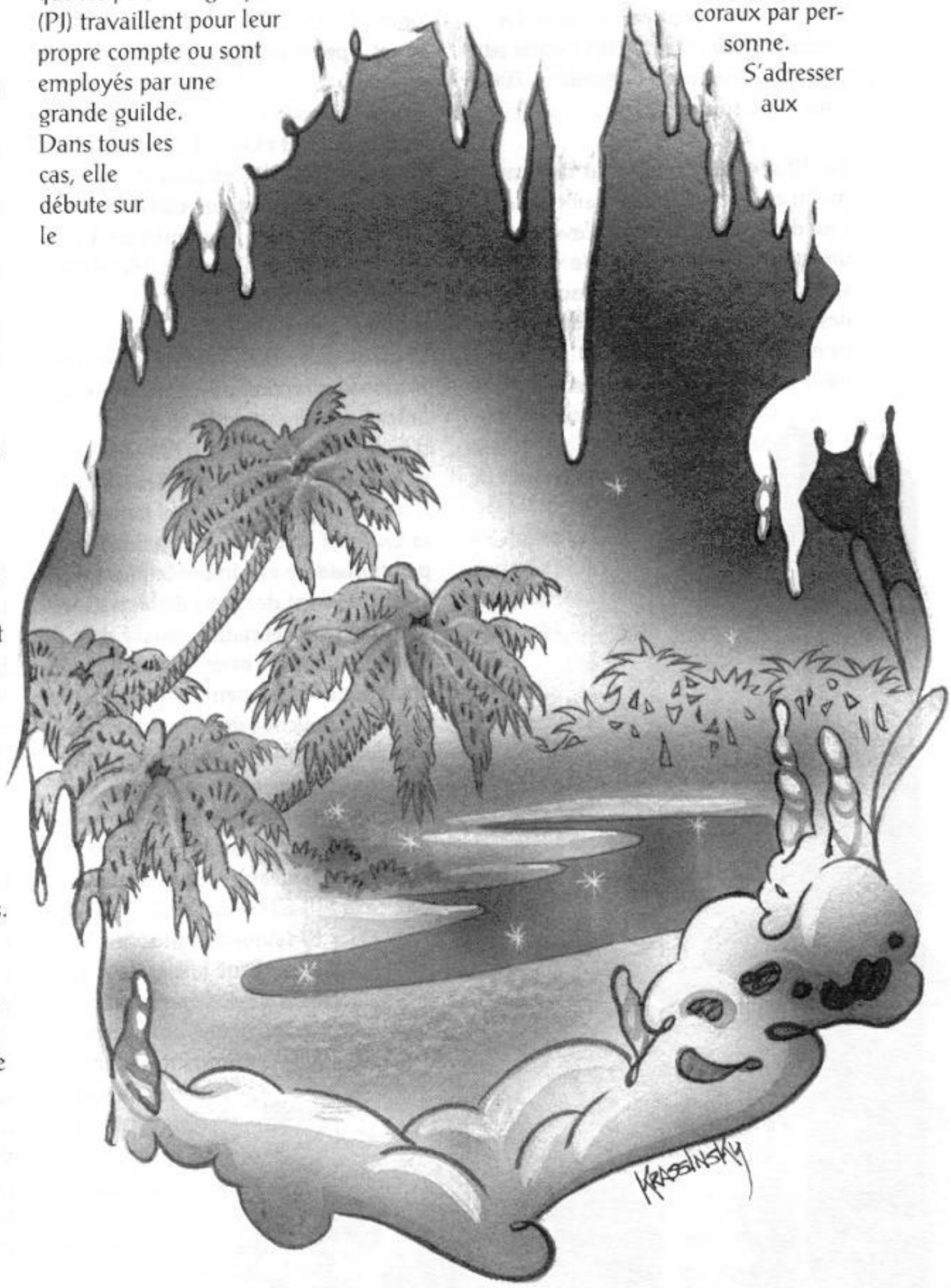
magiques du désert ne puissent pas s'échapper. Pour plus de sécurité, il enferma l'oasis sous une montagne de glace.

Puis les siècles passèrent. Les Ellantes fondèrent un empire florissant et prospère. Mais nulle nation n'est éternelle et les Ellantes ne firent pas exception à cette règle. Cinq cent ans après la bataille de Tahal, un événement aux conséquences redoutables se produisit : la fin du pacte qui unissait les démons aux grands singes blancs. Les Ellantes étaient tellement habitués à la présence des Shantis, qui leur servaient maintenant d'esclaves, qu'ils avaient oublié que la durée du pacte passé par Allène le noir n'était pas infinie. Le jour où les démons regagnèrent leur plan d'origine, les Shantis, dépourvus de tout contrôle, se retournèrent contre les Ellantes et les massacrèrent jusqu'au dernier.

Le temps passa encore. La race Shanti diminua en nombre, mais continua à survivre dans le désert glacé. Sous la montagne de glace, les puissances de Tahl-lak, dormaient, paralysées par le sceau d'Allène le noir. Mais elles n'étaient pas mortes. Elles attendaient patiemment le moment opportun qui sonnerait l'heure de leur éveil. Deux siècles après l'apparition du Continent au large des Rivages, ce moment est enfin venu.
C'est l'un de ces moments magiques où le destin retient son souffle, où le cours de l'histoire peut basculer dans deux directions totalement différentes. Un de ces moments où les conséquences les plus monumentales peuvent résulter des événements les plus insignifiants, comme par exemple, la venue d'une poignée d'hommes et de femmes, fermement décidés à ouvrir une nouvelle route dans une hostile contrée glaciale...



L'aventure débute différemment selon que les personnages-joueurs (PJ) travaillent pour leur propre compte ou sont employés par une grande guilde. Dans tous les cas, elle débute sur le Continent, à Port MacKaer.
Si les PJ possèdent leur propre guilde, ou si le contrat qui les lie à leur guilde est de type filiation, partenariat ou association, ils ne manqueront pas d'être attirés par une annonce, placardée dans toutes les tavernes de la ville : Recherchons guilde jeune et dynamique pour organisation d'une exploration dans contrée sauvage.
Rétribution 1000 coraux par personne.
S'adresser aux



bureau de la Guilde Océane, en face de l'auberge des trois étoiles.

Si les PJ travaillent pour une grande guilde, avec un contrat de type engagement ou mission, ils sont avisés par celle-ci qu'un accord vient d'être passé entre elle et un marchand venn'dys nommé Girardelli. La guilde s'est engagée à lui prêter une poignée de ses membres pour monter une expédition dans une contrée éloignée. La rémunération est de 1200 coraux par personne (500 pour la guilde et 700 pour la personne).

Les PJ se rendent donc par un beau matin ensoleillé aux bureaux de la Guilde Océane, non sans avoir payé une courte mais revigorante visite aux spécialités liquoreuses de l'auberge des trois étoiles. La façade de l'échoppe de la Guilde Océane est surmontée d'un panneau en bois, sur lequel est inscrit en lettres peintes :

GUILDE OCÉANE - CABOTAGE - TRANSPORTS EN TOUS GENRES
V. Girardelli propriétaire

Les PJ qui réussissent un jet d'OBSERVATEUR de difficulté FACILE remarquent que les lettres sont assez écaillées, ce qui signifie qu'elles sont peintes depuis longtemps, à l'exception des lettres du nom « V. Girardelli », dont la peinture est à peine sèche.

Rappel de règles : Un jet d'OBSERVATEUR est un jet de caractéristique. Il s'effectue en multipliant la caractéristique OBSERVATEUR par 2 et en ajoutant 2d6. Le résultat du jet se lit sur la table, dans la ligne FACILE.

Si un ou plusieurs PJ exercent des professions en rapport avec le commerce, faites leur faire un jet d'OBSERVATEUR + CONTACTS de difficulté NORMAL. En cas de réussite, ils auront entendu parler de la Guilde Océane. Cette guilde fort peu florissante et composée presque exclusivement de natifs de la maison Venn'dys, se spécialise dans le commerce de denrées rares (fourrures, bijoux, etc.). Elle vient d'être rachetée pour une bouchée de pain par un marchand venn'dys fraîchement débarqué sur le continent, qui se nomme Vittorio Girardelli. Il a la réputation de disposer de richesses non négligeables. Si la réussite est SPÉCIALE ou CRITIQUE, les PJ sauront de plus que la guilde océane fait également commerce de l'écume, ce matériau aux propriétés étonnantes, dont on fait les guilders.

Rappel de règles : un jet d'OBSERVATEUR + CONTACTS est un jet de compétence. Il s'effectue en ajoutant une caractéristique (OBSERVATEUR), une compétence (CONTACTS) et 2d6. Si le PJ ne possède pas la compétence CONTACTS, le jet devient OBSERVATEUR + MALUS + 2d6. Le malus représente la pénalité associée à la non-possession de la compétence. C'est toujours un chiffre négatif ou nul. Dans le cas de la compétence CONTACTS, le malus est 0, c'est le cas le plus favorable. Le résultat du jet se lit sur la table, dans la ligne NORMAL.

Les bureaux de la Guilde Océane comportent deux pièces. La plus grande donne sur la rue, l'autre constitue une arrière-salle. Si les PJ parviennent à jeter un coup d'œil dans l'arrière-salle, il verront une pièce quasiment vide, meublée d'une simple table d'osier et de quelques chaises. Les PJ seront accueillis par Vittorio Girardelli lui-même. C'est un petit homme chauve et rondouillard, plutôt sympathique et extrêmement bavard. Il est richement vêtu et porte de nombreuses bagues. Ce matin là, il n'y a personne d'autre que lui dans les bureaux. Girardelli fait s'asseoir les PJ dans de confortables fauteuils et leur offre à boire avant d'en venir au vif du sujet. Le mobilier de la pièce est composé d'un vaste bureau, posé sur un splendide tapis Kheyza aux motifs complexes, de deux armoires, d'une table basse et d'une armoire à thé Ulmèque auprès de laquelle Girardelli s'active pour honorer ses hôtes d'un breuvage goûteux et revigorant.

N.B. L'armoire à thé Ulmèque constitue certainement l'outil le plus noble jamais consacré à la préparation du thé, mais également le plus onéreux, car elle est aussi rare que chère. Elle fait à peu près deux mètres de haut et est souvent construite en métal plaqué d'or ou d'argent. Elle comporte un

réservoir d'eau, placé au dessus d'une cavité où l'on fait lentement se consumer de la tourbe. La chaleur dégagée entretient l'eau à la bonne température. Lorsqu'on veut faire du thé, il suffit d'introduire les feuilles dans un réservoir intermédiaire. On tourne un premier robinet pour amener l'eau chaude dans le réservoir intermédiaire, puis un second pour verser dans la tasse, une fois le thé infusé. La qualité d'une armoire à thé se juge à sa capacité à maintenir l'eau à la température idéale pendant toute une journée, en se contentant d'une charge de tourbe le matin. Celle de Girardelli est d'excellente qualité. Elle a dû lui coûter une fortune, sans parler de son transport sur le Continent.

Après avoir servi les PJ, Girardelli leur expose son affaire.

Mes amis, je vous remercie d'avoir répondu à mon invitation. Je commençais à désespérer de trouver des personnes assez courageuses pour monter cette expédition. De nos jours, les gens viennent sur le Continent pour faire du commerce et oublient la première raison de notre présence ici : l'exploration et l'aventure. Mais je vois bien que vous êtes faits d'un bois plus coriace ! Croyez-moi, si vous recherchez l'aventure, vous n'allez pas être déçus.

Mais je m'égare. Revenons à nos moutons. Figurez-vous que la Guilde Océane possède des parts dans un comptoir situé sur la côte, à une semaine de navigation d'ici. Les autres propriétaires du comptoir sont la Guilde des Peaux, dont le personnel est en grande majorité Gehemdal, et la Guilde Albâtre, qui appartient aux frères Zork, des marchands ashragors. Ce comptoir se nomme Port Givre. L'endroit n'a jamais pu se développer véritablement, en raison des terribles conditions climatiques qui y règnent. C'est une contrée stérile et glaciale, qui vit un perpétuel hiver. Le demi-millier d'habitants de Port Givre, ne peut survivre que grâce aux vivres que leur amène régulièrement le capitaine Surcouf et son navire, le Fend-la-bise. Le capitaine Surcouf nous rejoindra tout à l'heure, il travaille pour la Guilde Océane, qui est la propriétaire du Fend-la-bise. Il s'y rend une fois par mois, et revient chargé des productions locales, principalement des fourrures.

Je viens de racheter la Guilde Océane. Les précédents propriétaires l'ont quasiment conduite à la ruine par leur inaction et leur incompétence. Mais je crois qu'elle peut se redresser, pour peu qu'on lui insuffle un peu d'air pur. Un air amené par des projets ambitieux et novateurs. Le premier d'entre eux est de développer Port Givre et de lui redonner l'importance qu'il mérite. Pour ce faire, le moyen le plus simple est d'y ouvrir une route. Elle attirera à terme des hordes de marchands et d'aventuriers, qui redonneront au comptoir le dynamisme qui lui fait défaut. Je me propose donc de vous engager pour ouvrir cette route. Les conditions sont les suivantes : vous voyagerez à bord du Fend-la-bise jusqu'à Port Givre. Vous y monterez une expédition vers l'intérieur des terres d'une durée minimum de trois semaines. Je donnerai l'ordre à mon agent sur place de vous donner le matériel nécessaire. Vous repartirez ensuite pour Port MacKaer. Et vous viendrez me faire votre rapport et me remettre la carte de votre route. Je vous paierai alors, et seulement alors, la solde prévue au contrat que nous allons établir d'ici quelques minutes, lorsque maître Ushel, de la guilde notariale sera arrivé.

Je suis maintenant prêt à répondre à vos questions. »

Laissez ensuite les PJ lui poser des questions. Pour y répondre, inspirez-vous des informations qui figurent dans la description de Port Givre, que vous trouverez plus bas. Girardelli connaît à peu près toutes les informations suivantes :

- identité des trois représentants à Port Givre de la Guilde Océane, de la Guilde des Peaux et de la Guilde Albâtre,

- conditions climatiques régnant à Port Givre,

- nature de l'activité des trois guildes (à l'exception des activités illicites de la Guilde Albâtre),

- composition de la population,

Quand la séance de questions est terminée, faites entrer dans la boutique les deux personnages suivants :

- le capitaine Surcouf, un vieux loup de mer à la peau desséchée par le sel et aux muscles noueux. Il parle très peu et toujours par des formules cinglantes comme les alizés,

- Maître Ushel, digne représentant de la Guilde Notariale. C'est un petit homme chauve et malingre qui porte une paire de lorgnons sur le bout du nez.

Les membres de la Guilde Notariale de Port MacKaer, exercent la profession de maître de loi, une sorte d'intermédiaire entre l'huissier, l'avocat et le notaire. Leur présence est requise pour l'établissement de papiers officiels.

Après avoir fait les présentations, Girardelli passe à l'élaboration des papiers. Il établit avec maître Ushel le contrat qui le lie aux PJ. Rappelez-vous que la rétribution varie selon qu'ils forment une guilde indépendante ou selon le type de contrat qui les lie à la guilde qui les emploie. Le voyage aller et retour entre Port MacKaer et Port Givre est à la charge de la Guilde Océane.

Ensuite, Girardelli rédige et remet aux PJ le document suivant, en leur demandant de le remettre à Luke Steamwell, le représentant de la Guilde Océane à Port Givre.

« Je soussigné Vittorio Girardelli, exerçant acte de propriété sur la Guilde Océane, comme le prouve le fac-similé du procès verbal de cession de guilde ci-joint, établi en la présence honorable de maître Ushel, membre dûment assermenté de la Guilde Notariale de Port MacKaer, avoir mandaté les personnes dont les noms suivent :

NOM DES PJ

Appartenant à la guilde X (guilde des PJ),pour organiser, préparer et effectuer une mission exploratoire dans l'arrière-pays de la localité connue sous le nom de Port Givre. Je demande, par la présente, aux agents de la Guilde Océane en poste à Port Givre de bien vouloir aider de leur mieux les mandatés en particulier en leur fournissant le matériel nécessaire à la mission, à concurrence d'une valeur de cinq cents coraux par personne mandatée. Cette fourniture s'apparente à un don et non à un prêt.

V. Girardelli

Je soussigné Ludovic Surcouf, agissant pour le compte de la Guilde Océane, capitaine du navire « le Fend-la-bise », certifie avoir été présent lors de la signature du texte ci-dessus, avoir rencontré les mandatés, et me porte garant de leur identité dans le cadre du présent mandat.

L. Surcouf

Le texte est rédigé à l'encre noire, mais, comme la coutume l'exige, la signature doit être apposée à l'encre rouge. Girardelli utilise donc un nouvel encrier pour signer. Au moment de l'ouverture de l'encrier, un PJ très observateur (jet TRÈS DIFFICILE d'OBSERVER) peut remarquer un nuage de vapeur rouge qui s'échappe du récipient et se sépare en plusieurs filaments brumeux. Il y a autant de filaments que de PJ et chaque filament est immédiatement absorbé par le Guilders d'un PJ. Si le PJ observateur mentionne le fait à Girardelli, celui-ci prétendra n'avoir rien remarqué et changera rapidement de sujet.

Avant que tout le monde ne se sépare, le capitaine Surcouf donne rendez-vous aux PJ le lendemain matin à l'aube, pour le départ. Ils disposent donc d'une journée pour se préparer.

S'ils traînent dans des endroits propices à la propagation des rumeurs, vous pouvez leur communiquer celles qui suivent :

• Il paraît que le Continent est en fait une tortue géante.

• A ce qu'on dit, Port MacKaer a été construit sur le site d'un ancien volcan qui peut se rallumer à tout moment.

• La capitainerie du port dit que la météo va se détraquer dans les jours qui viennent (*).

• Un type a dérobé la robe de mariée de la fille du chef de la guilde des mille vertus.

• Un autre type a dérobé la fille.

• Un événement astronomique de première importance se prépare (*).

• Une caravane Kheyza a été vue non loin de Port MacKaer.

Les rumeurs marquées d'une étoile sont véridiques et ont un rapport avec le scénario. Les autres n'ont pas de rapport avec le scénario. À vous de déterminer leur degré de véracité.

Si les PJ se rendent à la capitainerie pour vérifier la rumeur relative à la météo, ils obtiendront une confirmation sans équivoque. Un PJ réussissant un jet DIFFICILE de OBSERVATEUR + MÉTÉO aboutit aux mêmes conclusions.

En réussissant à discuter avec un astronome (jet NORMAL de CHARMEUR + CONTACTS), les PJ pourront apprendre que l'événement astronomique dont il est question est une conjonction entre les feux du ciel et la constellation de la Croix du Sud. La date exacte n'est pas connue, mais elle se situe de façon certaine dans les 4 semaines à venir. Là encore, un jet DIFFICILE de SAVANT + ASTRONOMIE aboutit aux mêmes conclusions, à condition de disposer du matériel nécessaire (a minima une lunette d'observation).

Une enquête sur Girardelli ne donnera pas grand chose. Personne ne semble le connaître vraiment. Il est arrivé sur le Continent il y a 2 mois et a racheté la guilde Océane pour la somme ridicule de 30 000 coraux. Les PJ peuvent obtenir une entrevue avec le précédent propriétaire, Mattolo Buonaguidi, qui leur révélera que Girardelli a payé le prix demandé sans chercher à marchander. En fait Buonaguidi aurait accepté de vendre pour la moitié de cette somme.



Le Fend-la-bise n'est pas un très gros navire. Il ne comporte qu'un seul mat et son équipage de dix personnes suffit amplement pour le manœuvrer. Un tel navire ne saurait se risquer à affron-

ter les dangers des traversées entre les Rivages et le Continent. L'essentiel de son activité se limite donc au cabotage, c'est à dire la navigation le long des côtes. Il lui arrive également parfois de remonter les fleuves, pour aller livrer des marchandises dans des avant-postes reculés. La relativement bonne réputation du Fend-la-bise et de son capitaine ne réside pas tant dans le respect des délais ou le volume de cargaison transportée, que dans sa capacité à se rendre là où personne d'autre ne veut aller.

Son aller-retour mensuel vers Port Givre en est le plus brillant exemple. Ne doutons pas, cependant, que le fait que la Guilde Océane soit à la fois le propriétaire du navire et l'une des trois guildes qui exploitent le comptoir n'est pas étranger au choix du capitaine Surcouf pour assurer cette mission. L'équipage comprend le capitaine Surcouf, Monsieur Jones, son second, un quartier maître nommé Maggio, un cuisinier et six hommes d'équipage. Tous sont des Venn'dys.

Lorsque les PJ embarquent sur le navire, le capitaine est en train de donner ses derniers ordres pour charger les vivres à destination de Port Givre. Les cales du navires sont pleines de nourriture, d'outils, de vêtements...Bref de tous les produits de première nécessité indispensables à la survie des habitants de Port Givre. Une petite place a été aménagée dans la cale pour que les PJ puissent dormir. Elle serait parfaite, si les marins n'avaient pas eu la mauvaise idée d'installer cet espace à côté de la réserve de navets...Gageons qu'à l'issue du voyage les PJ auront banni à tout jamais ce légume de leur ordinaire.

Deux PJ peuvent dormir à même le sol sur des paillasses, les autres doivent s'installer dans des hamacs. Il est recommander de confier les hamacs au plus agiles pour éviter les incidents. L'équipage dort dans un local situé à l'avant du navire, la cabine du capitaine se trouve à l'arrière.

Outre les PJ, deux passagers ont embarqué à bord du Fend-la-bise. Il s'agit de mesdemoiselles Kira et Zira, deux prostituées ulmèques, récemment recrutées par la Guilde des peaux pour venir grossir les rangs de l'établissement de Dame Frida (voir la description de Port Givre). Ne reculant devant aucun sacrifice, le capitaine a généreusement proposé aux deux jeunes femmes de les loger dans sa cabine...Tant de dévouement fait plaisir à voir, même si le capitaine a cru bon de rester lui aussi dans la cabine.

La traversée dure une semaine et n'a rien d'une croisière, en grande partie à cause d'une météo désastreuse. Les alizés, ces vents qui tournent autour du Continent, se déchaînent jour et nuit, ne ménageant que de rares accalmies. Si vous souhaitez corser la difficulté, infligez aux PJ l'un ou l'autre des deux événements suivants (voire les deux) :

1) Un marin a eu un geste « offensant » envers mademoiselle Zira. Le capitaine le gifle publiquement et menace de le faire enfermer jusqu'à l'arrivée à Port Givre. Le ton monte. Les PJ devront calmer le jeu s'ils veulent arriver à bon port.

2) Des têtes de rats morts sont découvertes à bord. Les marins, superstitieux, accusent à demi-mot les PJ d'être plus ou moins responsables, surtout s'il y a un ou plusieurs Ashragors parmi eux. Les PJ devront prouver leur innocence. En vérité, les rats qui vont avec les têtes ont été servis par le cuisinier deux jours plus tôt sous la dénomination de « Civet de Lapin ». Le cuisinier a préféré se mettre dans la poche l'argent que le second lui avait confié pour acheter des lapins.

Par ailleurs, les PJ ne manqueront pas d'observer un curieux phénomène. Chaque matin, une zone d'ombre apparaît au milieu des grandes écharpes de lumière que les deux soleils ne cessent de s'échanger. Le premier jour, elle ne persiste que quelques minutes mais, petit à petit, son temps de présence augmente, pour arriver à trois heures lorsque le Fend-la-bise entre dans Port Givre. Si les PJ sont munis d'une lunette astronomique, ils constatent qu'on aperçoit les étoiles dans cette zone d'ombre. Si de plus ils réussissent un jet FACILE d'OBSERVATEUR + ASTRONOMIE, ils parviennent à identifier les étoiles aperçues. Elles appartiennent à la constellation de la Croix du Sud. Chaque jour, le centre de la constellation s'approche un peu plus du centre de la zone d'ombre.

Aucun autre incident ne vient émailler la traversée, et le Fend-la-bise finit par arriver à destination, le matin du huitième jour de son voyage.



En pénétrant dans la baie Marmoréenne (**voir carte n°1**), le Fend-la-bise échappe enfin à la fureur de la mer. La météo a été mauvaise pendant tout le voyage, mais le jour de leur arrivée, elle s'est révélée particulièrement désastreuse. À plusieurs reprises, les PJ ont entendu de grands craquements dans la coque et ont cru leur dernière heure arrivée. La baie offre un abri relatif et permet au navire de s'amarrer à son quai de stationnement (**voir carte n°2**) sans trop de difficulté.



La partie du scénario se déroulant entre l'arrivée des PJ à Port Givre et leur départ vers les terres inconnues, n'est pas linéaire. Les éléments communiqués dans les paragraphes qui suivent devraient vous permettre de gérer l'ensemble des activités des PJ durant leur séjour en ville. Lorsqu'ils la quittent, passez au chapitre suivant, intitulé « la route ».



Port Givre est plongé dans un perpétuel hiver. Il y règne en permanence les conditions climatiques d'un mois de décembre en Alaska. Partout, les PJ trouveront sous leurs pieds la neige et la boue qui rendent les déplacements difficiles et dangereux. Ils ont intérêt à se procurer rapidement des raquettes, des bâtons de marche et des vêtements chauds, s'ils veulent pouvoir se déplacer sans mourir gelés. Ils peuvent se procurer tous ces ustensiles dans l'unique échoppe du comptoir, le « Paradis du trappeur ». Si les PJ ne se montrent pas prudents dans ce domaine, n'hésitez pas à leur infliger les dégâts dus au froid, tels qu'ils sont prévus dans les règles. Cela devrait rapidement les amener à plus de sagesse.

Pour corser le tout, depuis une quinzaine de jours, les conditions météorologiques sont encore plus désastreuses que d'habitude. En particulier, le vent qui s'engouffre dans le couloir naturel formé par la Passe Haute et la Baie Marmoréenne est particulièrement pénible. De fréquentes bourrasques de neige viendront cingler le visage des PJ durant tout leur séjour.



(1) La Baie Marmoréenne

Les trois principales particularités géographiques qui entourent Port Givre ont été nommées, de façon fort peu originale, comme chacune des trois guildes qui exploitent le comptoir. La Baie Marmoréenne forme une rade naturelle qui aurait pu faire de Port Givre un point d'accueil idéal pour les navires en provenance des Rivages. Sans son climat dissuasif, Port Givre avait tous les atouts pour devenir un centre important de la colonisation native.

(2) Les Collines Océanes

Ces collines, perpétuellement couvertes de neige, assurent une relative protection contre les intempéries en provenance de l'ouest. La plus haute colline, le Dôme, domine ses sœurs à une hauteur d'environ 200 mètres. Une charmante fleur appelée « Edelweiss bleu » parvient à survivre malgré les rigueurs de l'hiver. Cette fleur est récoltée dans le plus grand secret par la Guilde Albâtre qui en tire une drogue très puissante : le rêve bleu. Cette substance aphrodisiaque génère une forte accoutumance et provoque des accidents cardiaques, ce qui explique que la plupart des Guildes et des Maisons en interdisent la vente.

(3) La Passe Haute

Cette passe constitue la seule voie d'accès vers les terres inconnues. Pour ouvrir leur route, les PJ devront forcément la franchir.

(4) Les Monts des Peaux

Ces pics, qui s'étendent sur une vingtaine de kilomètres, ne sont pas plus hauts que les Collines Océanes, mais leur aspect déchiqueté et leurs angles vifs leur confèrent une apparence plus « montagnarde », d'où leur désignation sous le terme de monts. Les abondantes forêts de sapins qui ornent les flancs des Monts des Peaux constituent l'habitat privilégié des Shantis, l'équivalent local du Yeti tibétain. Ces créatures simiesques sont chassées par la Guilde des Peaux, qui fait commerce de leur fourrure, fort prisée dans les froids donjons gehemdals.

(5) Les Rives Ecumières

Ce rivage découpé et rocailleux, constitue une sorte de piège naturel pour l'Écume. Les hommes de la Guilde Albâtre la récoltent chaque jour.

(6) Les Terres Inconnues

Personne ne sait ce qui se trouve au-delà de la Passe Haute. Aux PJ de le découvrir !



Tous les bâtiments sont construits en bois. La matière première ne manque pas, il suffit d'aller se servir dans les Monts des Peaux. Une sorte de chaussée, faite de planches fixées sur des troncs d'arbres posés sur le sol, relie les principaux bâtiments. Port Givre abrite environ 500 habitants, qui se décomposent environ en 200 Gehemdals, 200 Venn'dys et 100 Ashragors. Les hommes et les femmes valides de ces trois maisons travaillent respectivement pour la Guilde des Peaux, la Guilde Océane et la Guilde Albâtre.

(1) La capitainerie

Cet imposant bâtiment d'un étage, contient les bureaux de la Guilde Océane. La Guilde se charge du conditionnement et du transport (par le Fend-la-bise) des marchandises produites à Port Givre : les peaux et l'écume. Le représentant local de la guilde, Luke Steamwell est un grand homme maigre, qui ne s'est jamais vraiment habitué aux conditions climatiques locales. Il semble toujours en train de grelotter. Steamwell adore la routine. Il essaye toujours de s'arranger pour que chaque jour ressemble le plus possible au précédent. Rien ne le met de plus mauvaise humeur que l'imprévu. Inutile de dire que la nouvelle du rachat de la guilde par Girardelli et ses velléités d'ouvrir une route ne le feront probablement pas hurler de joie. Ceci étant, une fois que les PJ lui auront prouvé leurs dires, en lui montrant les documents que Girardelli leur a confiés, et au besoin en faisant confirmer leur identité par le capitaine Surcouf, Steamwell les aidera à monter leur expédition. Il leur ouvrira une ligne de crédit à son nom au Paradis du Trappeur, dans la limite des sommes mentionnées dans le document de Girardelli. Si les PJ le lui demandent, il acceptera même de les loger dans les locaux de la guilde. Le Fend-la-bise restera à quai trois jours, le temps d'être déchargé de ses vivres, puis chargé de marchandises. Il repartira ensuite vers les cieux plus cléments de Port MacKaer.

(2) Les entrepôts

Les peaux et les tonnelets d'Écume sont stockés dans ces deux bâtiments, qui sont gérés en commun par les trois guildes.

(3) Le comptoir de la Guilde des Peaux

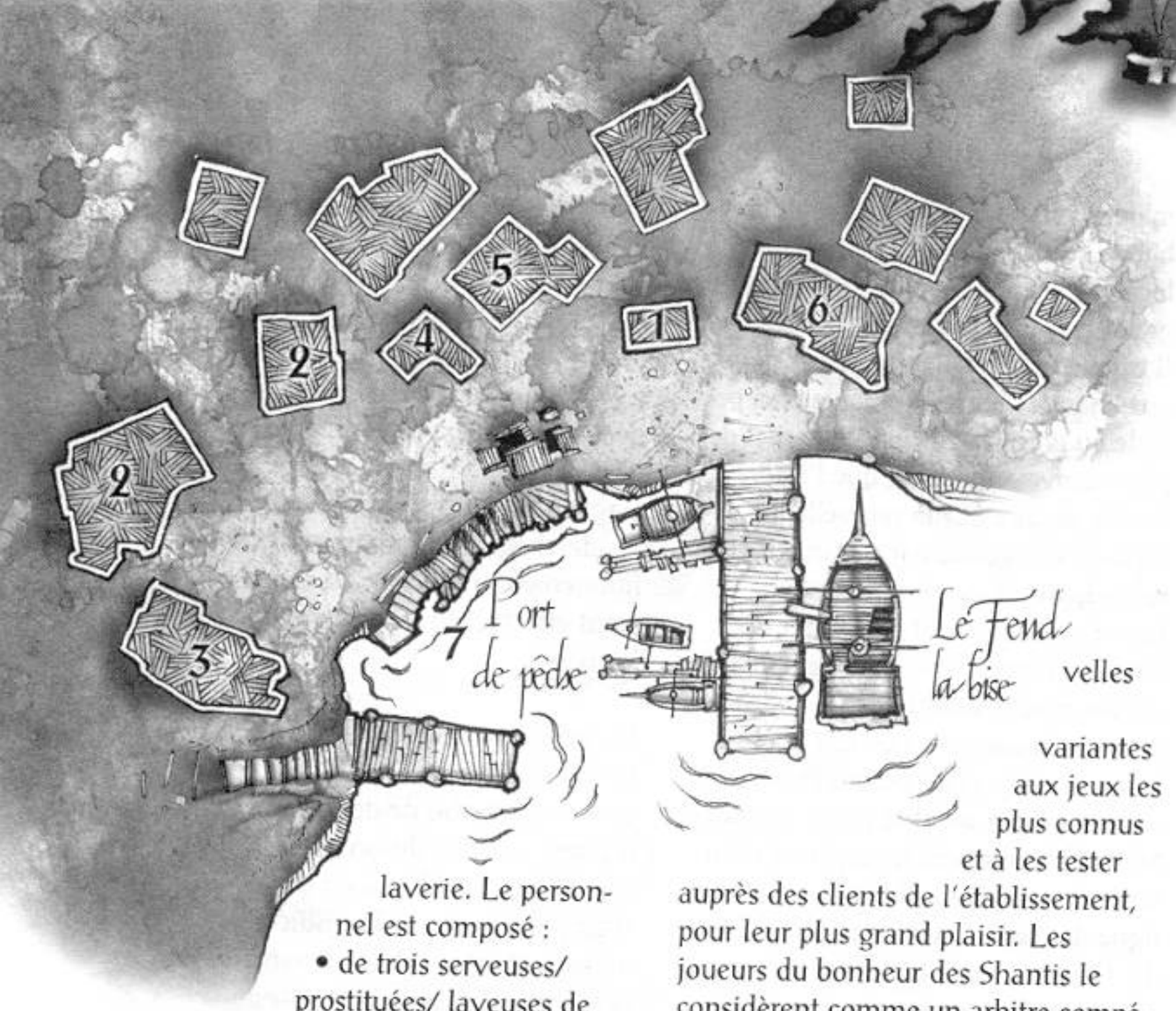
Le comptoir est le lieu le plus fréquenté par les trappeurs gehemdals de Port Givre. Il sert à la fois de base de départ à leurs expéditions et de point d'arrivée. Le bâtiment comporte un étage, où se trouvent les bureaux. Le rez-de-chaussée est consacré au conditionnement des peaux, le dépeçage étant effectué sur les lieux mêmes de la chasse.

Le représentant local de la Guilde des Peaux se nomme Olof Blücke. C'est un colosse barbu de deux mètres dix. Il serait capable, dit-on, de gueuler plus fort qu'un Shanti en rut, ce qui n'est pas peu dire. Olof Blücke est marié à Dame Frida, la tenancière de la taverne. Les mauvaises langues disent qu'il n'a pas besoin de mettre son casque pour porter des cornes...Cette rumeur parviendra certainement aux oreilles des PJ, qui seraient fort mal avisés de venir la répéter à Olof.

En revanche, celui-ci pourra se révéler de bon conseil, si les PJ viennent le consulter pour préparer leur expédition.

(4) Au bonheur des Shantis

Cet établissement, tenu par Dame Frida, une gironde Gehemdale aux poumons opulents, tient lieu de taverne, d'auberge, de maison de jeux, de bordel et de



laverie. Le personnel est composé :

• de trois serveuses/ prostituées/ laveuses de linge, qui ont depuis longtemps appris à se faire respecter des rudes trappeurs (il n'est pas impossible que Kira et Zira, les deux nouvelles recrues de l'établissement, éprouvent quelques difficultés dans un premier temps),

• de Till Blücke, le jeune fils d'Olof et Frida.

Till, un rouquin pur souche au visage constellé de taches de rousseur, a la responsabilité de la tenue des jeux dans l'établissement. Malgré son jeune âge (11 ans), il s'acquitte très bien de sa tâche. Ne manquez pas de provoquer une rencontre entre Till et les PJ. Il les prendra tout de suite sous son aile protectrice et leur servira de guide dans le comptoir. Pendant les quelques jours où ils le côtoieront, les PJ apprendront à mieux le connaître. En fait, Till est un gamin surdoué. Décrivez-le à vos joueurs comme un mélange de Gavroche et de Sherlock Holmes. Comme le jeu est son activité principale, c'est dans ce domaine qu'il exerce ses talents. Les dés et les cartes n'ont aucun secret pour lui. Il passe son temps à inventer de nouvelles variantes aux jeux les plus connus et à les tester auprès des clients de l'établissement, pour leur plus grand plaisir. Les joueurs du bonheur des Shantis le considèrent comme un arbitre compétent et impartial et font souvent appel à lui pour juger telle ou telle querelle, si bien que Till exerce, de façon tout à fait informelle, les fonctions de juge de paix. Un PJ de formation savante, pourra trouver dommage qu'un tel talent soit gâché dans un trou à rats comme Port Givre, mais Till ne semble pas si malheureux que ça et n'acceptera en aucun cas de quitter sa famille.

(5) Le comptoir de la Guilde Albâtre

La Guilde Albâtre est la seule guilde purement locale. Entendez par là qu'elle ne comporte pas de membres à l'extérieur de Port Givre. Elle est dirigée par Zoltan et Talek Zork, deux marchands ashragors. Zoltan, l'aîné, dirige la seule activité connue de la guilde : la récolte de l'Écume. Officiellement, Talek est chargé de seconder son frère, mais en vérité il supervise une autre activité, tout à fait illégale et beaucoup plus lucrative que la précédente : le trafic de rêve bleu. Le capitaine Surcouf est leur principal complice. Il assure le transport de la drogue au nez et à la barbe de la Guilde Océane, son employeur. Si Luke Steamwell venait à l'apprendre, il risquerait d'y avoir du grabuge…

Bien entendu, les frères Zork ne sont guère enchantés du projet de Girardelli de relancer l'activité du comptoir en ouvrant une route. En effet, leur principale devise est « Pour vivre heureux, vivons cachés ! ». On imagine aisément que leur petit trafic s'accommode assez bien du fait que Port Givre soit si peu peuplé et donc si peu surveillé par les guildes et les maisons. Dès qu'ils auront vent du projet des PJ, ils tenteront tout pour le faire capoter. Dans un premier temps ils iront trouver Steamwell et Blücke pour tenter de les convaincre d'interdire ce projet, mais ils n'obtiendront pas gain de cause : Steamwell se doit d'obéir aux directives de son nouveau patron, et Blücke estime que l'ouverture d'une route est tout à fait autorisée par le contrat qui lie les trois guildes à Port Givre.

Les frères Zork tenteront ensuite d'intimider les PJ. Voici quelques exemples :

• ils feront déclencher par un de leurs hommes une rixe à la taverne, en tentant d'en faire rejeter la responsabilité sur les PJ,

• ils enverront aux PJ des lettres de menaces anonymes,

• ils leur offriront des vêtements bleus (comptant ainsi faire de l'expédition une cible de choix pour les Shantis),

Finalement, ils vont monter un petit commando, dirigé par Talek lui-même, dont la mission sera de suivre l'expédition et d'en massacrer les membres à la première occasion favorable (vous trouverez de plus amples renseignements sur ce commando au chapitre « la route »).

(6) Au paradis du trappeur

Le paradis du trappeur est l'unique boutique du comptoir. C'est un gigantesque capharnaüm dont le système de classement dépasse l'entendement humain. Le digne propriétaire de cet établissement, maître Kopf, ne s'y retrouve pas plus que ses clients. Néanmoins, si les PJ lui laissent assez de temps pour chercher dans son bric-à-brac, Kopf devrait pouvoir leur dénicher à peu près n'importe quoi, et à des prix tout à fait raisonnables. Kopf appartient à la Guilde des Peaux et s'entend très bien avec Olof Blücke (et encore mieux avec Frida Blücke si l'on en croit les rumeurs). En revanche, il déteste cordialement Luke Steamwell, suite à un pari stupide qui lui a coûté six bouteilles de son meilleur vin.

(7) Le port

Outre deux quais de stationnement pour des gros bateaux, dont un est destiné au Fend-la-bise, le port abrite quelques barques de pêches, appartenant principalement à la communauté gehemdale.



Avec les renseignements qui précèdent, vous devriez pouvoir gérer les actions des PJ sans trop de difficulté. Essayez de dépeindre une ambiance mitigée, alternant entre le glauque et le chaleureux. N'hésitez pas à improviser une foule de petits détails « qui font vrai », comme par exemple un concours d'absorption d'eau de vie entre un PJ et dame Frida, une partie de cartes endiablée avec Till Blücke, etc. Bref, lâchez-vous !

Tout en profitant des joies champêtres de la vie à Port Givre, les PJ ne doivent pas oublier qu'ils sont là pour préparer une expédition dans des contrées inconnues. Rappelez leur au besoin. Les PJ penseront certainement à se procurer des vivres (le plus simple est de puiser dans les réserves amenées à bord du Fend-la-bise, à l'exception probable des navets...), ainsi que des vêtements chauds et des équipements glaciers (raquettes, piolets, skis, peaux de phoques, etc.), qu'on trouve aisément au Paradis du Trappeur. Mais peut-être ne penseront-ils pas à acquérir le bien le plus précieux pour une expédition de ce type : la connaissance nécessaire à la survie dans un environnement hostile. Dans ce domaine, la source d'information la plus fiable est sans conteste la Guilde des Peaux. Les trappeurs sont les plus qualifiés pour enseigner aux PJ les quelques connaissances de bases dont ils auront besoin.

Parmi les renseignements que les trappeurs peuvent communiquer, deux sont essentiels pour la survie des PJ :

• pouvoir créer des conditions propices au sommeil dans le froid et le blizzard,

• éviter de se faire attaquer par les Shantis.

La seule technique valable pour dormir en extérieur sans craindre le gel est de construire un igloo et d'y dormir sous d'épaisses fourrures, serrés les uns contre les autres, entièrement nus afin de faciliter la propagation de la chaleur humaine. Coucher sous une tente serait très aléatoire, elle risquerait d'être balayée par le vent ou disloquée par le gel.
En ce qui concerne les Shantis, la principale règle à suivre est de ne rien porter sur soi qui puisse évoquer de près ou de loin la couleur bleue. Si vous vous sentez d'humeur particulièrement retorse, vous pouvez provoquer une rencontre entre les PJ et un membre de la Guilde Albâtre qui tentera de leur vendre à un pris très intéressant une splendide Parka bleue (il s'agit bien entendu d'une machination des frères Zork). La connaissance du fait que les Shantis attaquent ce qui est bleu est loin d'être répandue en ville. À quelques exceptions près (dont les frères Zork) seuls les trappeurs, qui sont quotidiennement confrontés à ce danger, sont au courant.

L'idéal pour les PJ serait d'accompagner les trappeurs pendant une ou deux journées dans les Monts des Peaux pour apprendre leurs techniques et les mettre en pratique.

Afin de simuler en termes de jeu l'efficacité de la préparation des PJ, nous allons créer une compétence provisoire, qui ne servira que pour ce scénario (vos personnages ne la conserveront pas ensuite). La compétence n'est pas attribuée à chaque PJ individuellement, mais au groupe tout entier (une seule valeur pour tout le groupe). Nous allons appeler cette compétence « Organisation ». Elle peut varier entre 1 et 6.
Pour la déterminer, effectuez les deux étapes suivantes.

Première étape
Déterminez tout d'abord le « potentiel » de préparation des PJ. La valeur de base de ce potentiel est de 2. À chaque fois que les PJ remplissent une des conditions suivantes, ajoutez le bonus associé.

• les PJ se sont procuré du matériel (raquettes, piolets, skis, peaux de phoques...) : + 1

• les PJ ne portent pas de bleu : + 1

• les PJ savent comment construire un igloo, et savent qu'il faut y dormir nu sous des fourrures : + 1

• les PJ ont passé une journée dans les Monts des Peaux avec les trappeurs : + 1
Vous obtiendrez donc une valeur du potentiel comprise entre 2 et 6

Seconde étape
Il va de soi que la possession de la compétence de SURVIE est un avantage pour les PJ. Ceci se traduit par la règle suivante : chaque joueur dont le PJ possède au moins un point dans cette compétence fait un jet NORMAL d'OBSERVATEUR + SURVIE. Appelons X la valeur la plus élevée de la compétence SURVIE des PJ qui ont réussi ce jet. Si le potentiel de préparation, évalué lors de l'étape précédente, est supérieur à X, alors la valeur de la compétence « Organisation » du groupe est égale au potentiel de préparation. Si le potentiel de préparation est inférieur à X alors la valeur de la compétence « Organisation » du groupe est égale à X.
Exemple : parmi un groupe de 6 PJ, seuls 4 ont la compétence SURVIE. Leurs scores dans cette compétence sont : 2 pour Albert, 3 pour Barnabé, 1 pour Colette et 4 pour Didier.

Chacun effectue son jet NORMAL d'OBSERVATEUR + SURVIE. Seuls Albert et Barnabé réussissent leur jet. La « valeur la plus élevée de la compétence SURVIE des PJ qui ont réussi le jet » est celle de Barnabé, c'est à dire 3. Donc X = 3. Supposons que leur potentiel de préparation soit égal à 2. Cette valeur est inférieure à X. La compétence « organisation » de leur groupe est donc égale à X, à savoir 3.

L'achat de vivres et de vêtements chauds n'apporte aucun bonus, car c'est une condition impérative pour pouvoir partir. Dans le cas extrêmement improbable où les PJ n'y penseraient pas, une bonne âme de Port Givre (Luke Steamwell par exemple) leur en fera la remarque.

Une précision importante : personne à Port Givre n'acceptera d'accompagner les PJ au-delà de la passe haute. L'argument le plus souvent utilisé est que les rares personnes qui se sont aventurées par là ne sont jamais revenues.

Autre précision importante : il n'existe aucun animal de bât à Port Givre (pas même des chiens de traîneaux).



Les PJ ont pu constater à bord du Fend-la-bise, l'apparition quotidienne d'une zone d'ombre entre les deux soleils et la présence de la constellation de la Croix du Sud dans cette zone d'ombre. Dans toute la suite du scénario, nous désignerons ce phénomène sous le terme de conjonction. La conjonction continue tout le long de leur séjour à Port Givre. Sa durée augmente chaque jour. Elle passe de trois heures, le jour de l'arrivée des PJ au port, à 6 heures, le jour de leur départ pour les terres inconnues.

En discutant avec les autochtones, les PJ apprendront que ce phénomène est observable depuis environ une semaine et que la dégradation de la météo date du même moment. Depuis une semaine également, la plupart des habitants de Port Givre sont la proie de rêves étranges. Ils rêvent de deux peuples inconnus qui s'affrontent sans cesse (il s'agit en fait des Twegs et des Ellantes).

Les PJ vont eux-mêmes expérimenter quelques-uns de ces rêves. En voici quelques exemples :

(1) « Tu te trouves dans une sorte de laboratoire de sorcellerie. La salle est jonchée de fioles, d'alambics, de bocaux contenant des matières diverses et avariées…Au centre de cette salle, un magicien habillé de noir s'affaire autour d'une grande table. Une créature simiesque au poil blanc y est attachée. Le magicien dessine un pentacle sur la poitrine de l'animal et commence l'invocation d'un terrible démon…»

Note au MJ : il s'agit de la création de la race des Shantis par Allène le noir.

(2) « Une forteresse se dresse fièrement dans une oasis, en plein milieu du désert. Des troupes innombrables de guerriers à la peau blanche et vêtus d'armures noires donnent l'assaut contre ses murs. Ces attaques sont vaillamment repoussées par les occupants de la forteresse : des hommes fiers, aux vêtements et à la peau bleus, rassemblés derrière la bannière de leur prince…»

Note au MJ : il s'agit d'une des nombreuses batailles du siège de l'oasis de Tahal.

(3) « Dans une grande maison, un homme, une femme et leurs enfants sont massacrés par des singes blancs habillés comme des domestiques. »

Note au MJ, il s'agit de la destruction de la race ellante, suite au départ des démons qui contrôlaient les Shantis.
etc.

Multipliez ainsi les visions inspirées par le récit qui figure en prologue de ce scénario. L'idée est que si les PJ gardent leurs rêves pour eux, ils n'y comprendront rien. Mais si ils mettent leurs visions en commun, ils devraient pouvoir reconstituer les grandes lignes du prologue. Quoiqu'il arrive, ne leur donnez aucun rêve décrivant la chute de Tahal et les opérations magiques qui sont arrivées

ensuite (paralysie des forces magiques du désert par le sceau d'Allène et enfermement de l'oasis dans la montagne de glace). En revanche, donnez à un PJ la vision d'une petite fille se faisant mordre par un Stakhane, ainsi que les premiers symptômes de la torpeur qui s'ensuit. Et donnez à un autre PJ la vision de cette même petite fille dansant au son des instruments des Twegs, jusqu'à sa guérison. Si les PJ mettent en commun ces deux rêves, ils devraient être capables de faire face aux conséquences d'une morsure de Stakhane (voir le chapitre intitulé « La montagne de glace »).



Les PJ sont maintenant prêts à accomplir leur mission. Ils ont quitté Port Givre et se trouvent à présent au sommet de la Passe Haute, après trois bonnes heures de marche. Ils jettent un ultime regard vers la vallée et se lancent dans les Terres Inconnues.

Le voyage des PJ va durer trois jours. Le matin du quatrième jour, une grande tempête se lèvera. Les PJ n'auront alors pas d'autre choix que de tenter de se diriger dans la direction où le vent souffle le moins fort. Ceci les amènera au cœur même de la bourrasque, aux pieds d'une montagne de glace. Tout ce qui se passe alors est décrit dans le chapitre « La montagne de glace ». Le propos du présent chapitre est de gérer les trois premiers jours du voyage. Bien entendu, les PJ ne savent rien du temps

Trois types de dangers menacent les PJ durant ces trois jours :

• les obstacles de la nature (ravins, congères, etc.),

• une attaque du groupe par des Shantis,

• une attaque du groupe par le commando que les frères Zork ont lancé à leurs trousses.

Pour déterminer si les PJ seront oui ou non confrontés à ces menaces. Je vous propose d'utiliser le système de gestion des caravanes qui se trouve dans les règles de Guildes. Ce sera l'occasion pour vous de voir comment on peut appliquer ce système à un cas concret. Il m'arrivera parfois de m'écarter légèrement de ces règles pour coller d'un peu plus prêt au scénario. Ce genre de pratique n'a rien d'iconoclaste. Je vous conseille d'ailleurs d'en faire autant pour vos propres scénarios.
Considérons donc notre groupe de PJ comme une caravane. Chaque caravane est décrite par quatre « moyens », une caractéristique et des « investissements ». Les « moyens » sont l'effectif, le mouvement, l'organisation et le moral. La caractéristique est la mobilité. La mobilité est égale à la somme du moyen « mouvement » et du bonus/malus dû à l'effectif. Parmi les différents « investissements » évoqués dans les règles, le seul qui s'applique au groupe que forment les PJ est l'investissement « exploration ».

Effectif
Il n'y a aucun PNJ (personnage non joueur) dans la caravane, puisque personne à Port Givre n'a accepté d'accompagner les PJ. La caravane, uniquement réduite aux PJ, comporte donc moins de 10 membres. Il s'agit donc d'un « groupe ». La valeur du moyen « effectif » est donc de 1. Et le groupe bénéficie d'un bonus de + 1 à sa caractéristique de mobilité.

Mouvement
Le groupe se déplace à pieds. La valeur de son moyen « mouvement » est donc de 1.

Organisation
Pour déterminer la valeur de ce moyen n'utilisez pas la méthode prévue dans les règles de Guildes, mais substituez-lui la technique décrite un peu plus haut dans ce scénario (voir le chapitre « Port Givre »).

Moral
Attribuez au groupe un moral compris entre 2 et 5 en fonction de la « pêche » des PJ. Pour vous aider, utilisez l'échelle suivante, inspirée de celle décrite dans les règles de Guildes et adaptée au cas d'un groupe ne comprenant pas de PNJ :

les PJ sont résignés : moral = 2
les PJ ne savent pas trop quoi penser de tout ça : moral = 3
Les PJ sont motivés : moral = 4
Les PJ sont déterminés : moral = 5

Mobilité
Le score en « mouvement » du groupe formé par les PJ est égal à 1. L'effectif apporte un bonus de + 1. La caractéristique « mobilité » est donc égale à 2.

Exploration
Normalement, on répartit la somme des 4 moyens entre les différents « investissements ». Comme dans notre cas, il n'y a qu'un seul « investissement » (l'exploration). Sa valeur est égale à la somme des 4 moyens, à savoir 1 + 1 + organisation + moral, sans toutefois dépasser 6.

En résumé, la caravane des PJ se décrit comme suit :

Effectif = 1
Mouvement = 1
Organisation = (valeur déterminée au chapitre « Port Givre » du présent scénario)
Moral = (valeur déterminée par le maître de jeu en fonction de la « pêche » des PJ)
Mobilité = 2

Exploration = 2 + organisation + moral (si ce nombre est supérieur à 6, considérez qu'il est égal à 6)

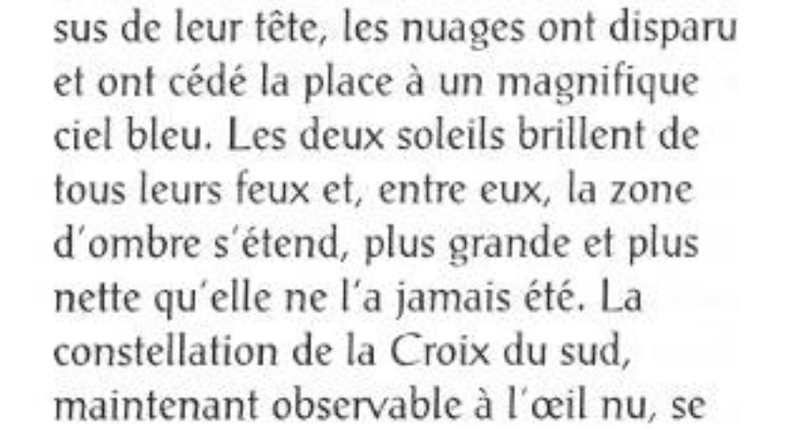
Pour chacun des trois jours du voyage, vous effectuez un jet « EXTRÊME » d'organisation + exploration + 2d6. Le jet est « EXTRÊME », en raison de l'environnement particulièrement hostile que les PJ doivent affronter.

Si le jet est réussi, rien de particulièrement grave ne se passe ce jour là.

Si le jet est un échec normal, les PJ rencontrent un obstacle. Appliquez les règles relatives aux obstacles telles qu'elles sont décrites dans la partie de Guildes consacrée à la gestion des caravanes.

Si le jet est un échec spécial, les PJ sont attaqués par le commando des frères Zork, dont les caractéristiques figurent en fin de scénario. S'ils sont déjà tombés sur ce groupe, remplacez-le par un groupe de Shantis.

Si le jet est un échec critique, les PJ sont attaqués par un groupe de Shantis (voir caractéristiques en fin de scénario).
Bien entendu le commando est plus facile à battre que les Shantis.



Le quatrième jour, au fur et à mesure que les PJ, sans le savoir, se rapprochent de la montagne de glace, la tempête s'amenuise et devient de plus en plus supportable. Lorsqu'ils arrivent enfin en vue de la montagne, la neige a cessé de tomber et le vent n'est plus qu'une légère brise. Au dessus de leur tête, les nuages ont disparu et ont cédé la place à un magnifique ciel bleu. Les deux soleils brillent de tous leurs feux et, entre eux, la zone d'ombre s'étend, plus grande et plus nette qu'elle ne l'a jamais été. La constellation de la Croix du sud, maintenant observable à l'œil nu, se trouve rigoureusement en son centre.
La conjonction arrive enfin à son terme.

Décrivez tout d'abord à vos joueurs les splendeurs de la montagne de glace : sa blancheur immaculée, ses arêtes vives, tranchantes comme le rasoir, qui brillent de mille éclats à la lueur des Feux du ciel. Faites leur bien sentir la majesté de l'édifice. Faites leur bien comprendre qu'une telle merveille est étrangère aux simples lois de l'univers physique, qu'elle n'a pu naître que de la cristallisation du loom. En termes de jeu, la contemplation de la montagne peut apporter aux PJ un point de loom noir (appliquer les règles de Guildes relatives à l'art étrange, pour savoir si les PJ peuvent capter ce loom, et ce qu'ils peuvent en faire).

Interrompez soudain votre description et indiquez à vos joueurs qu'un phénomène étrange est en train de se produire. Une sorte de rayon de lumière rouge part de la zone d'ombre et vient illuminer un lieu bien précis, situé à la base de la montagne. Pour être plus précis, ce rayon semble trouver sa source dans la constellation de la Croix du sud. Le reflet de cette lumière rouge sur la glace est à la limite du supportable. L'intensité du rayon lumineux est si forte que la glace commence à fondre au pied de la montagne. Là encore, la contemplation de cette manifestation primitive des énergies magiques donne aux PJ la possibilité de gagner un point de



loom, mais cette fois-ci, il s'agit de loom rouge. Le phénomène se poursuit pendant 5 minutes, puis cesse aussi vite qu'il était apparu. Les PJ peuvent alors découvrir que la fonte de la glace, à l'endroit éclairé par le rayon rouge, a découvert l'entrée d'un tunnel. Les PJ réalisent ainsi que cette montagne n'est pas entièrement composée de glace. Il s'agit en fait d'une montagne de roc, recouverte de glace. Il ne leur reste plus qu'à explorer ce tunnel.

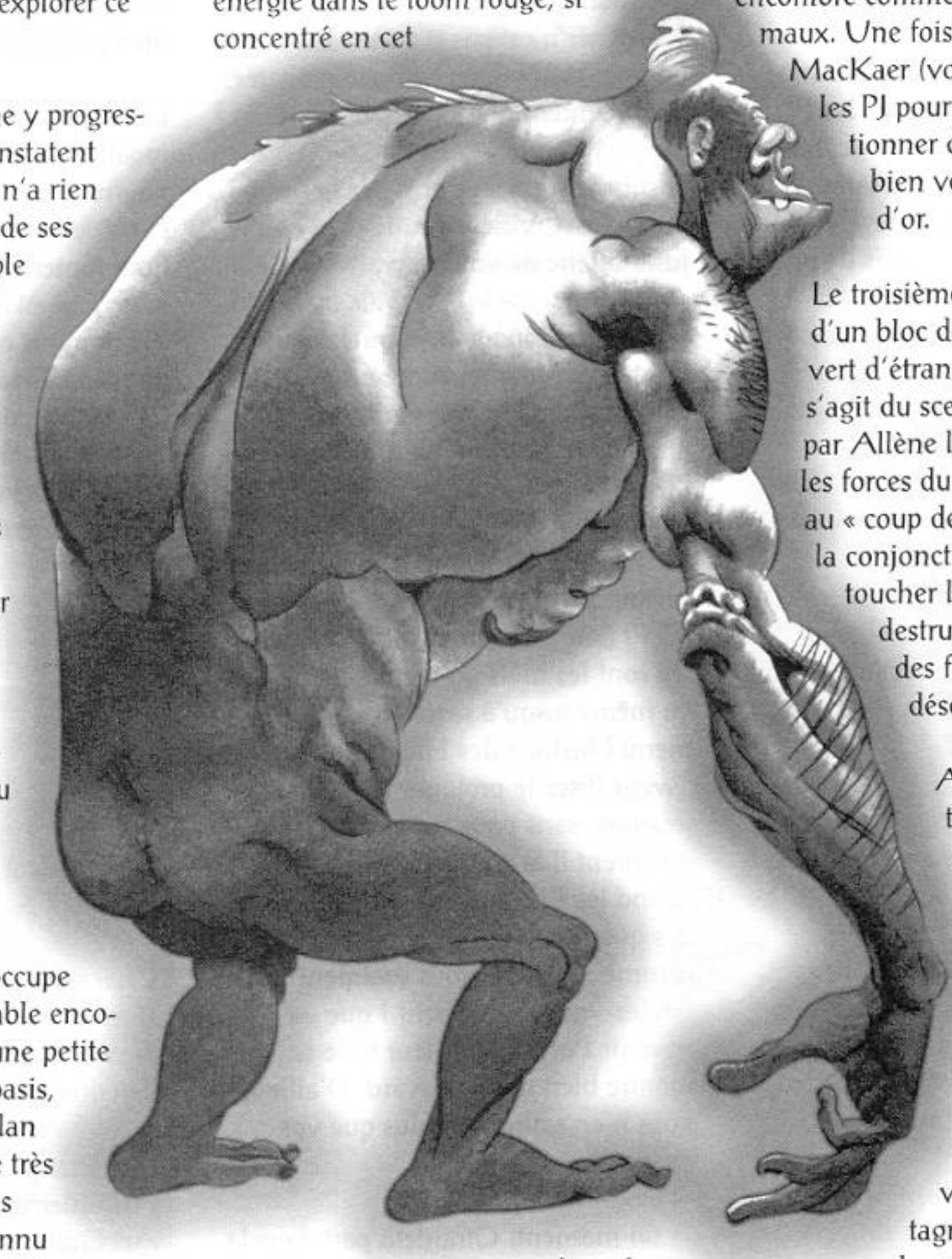
Les PJ peuvent sans peine y progresser à cinq de front. Ils constatent sans peine que le tunnel n'a rien de naturel. La régularité de ses parois en est le plus simple témoignage. Ces parois sont ici et là ornées de fresques, toutes en noir et blanc, qui décrivent la dernière bataille, celle qui a vu la chute du peuple Tweg à l'oasis de Tahal. Inspirez-vous du récit du prologue pour les décrire aux PJ.

Après avoir cheminé, pendant un quart d'heure, les PJ sortent enfin du tunnel. Ils découvrent alors, ébahis, que la montagne est creuse, qu'une caverne aux dimensions inouïes en occupe le centre. Et plus incroyable encore, cette caverne abrite une petite portion de désert : une oasis, avec ses palmiers, son plan d'eau et les ruines d'une très ancienne forteresse (vous aurez bien entendu reconnu l'oasis de Tahal).

Une fois remis de leurs émotions, les PJ peuvent explorer ce désert. En associant les rêves qu'ils ont fait et les fresques du tunnel, ils devraient être en mesure de comprendre à peu près ce qui s'est passé en cet endroit. Ils souhaiteront certainement explorer l'oasis. Ne les en découragez pas. Bien au contraire !

Cette exploration peut provoquer trois événements notables.

Le premier d'entre eux est la morsure d'un des PJ par un serpent Stakhane. En effet, ces créatures redoutables ont réussi à survivre, en puisant leur énergie dans le loom rouge, si concentré en cet endroit. Les caractéristiques des Stakhanes, les effets de leur venin, ainsi que la façon de dissiper ces effets, sont décrits en fin de scénario. Le personnage mordu, s'il survit grâce au rituel de la danse, pourra retirer un point de loom rouge de cette étrange expérience.



Le deuxième événement est la découverte, au milieu des ruines, d'un grand coffre contenant deux rouleaux d'un tissu bleu. Ce tissu est le Khastourme (voir prologue). Les PJ pourront facilement constater qu'il possède la robustesse du cuir le plus épais, sans en avoir le caractère encombrant. En termes de jeu, un vêtement de Khastourme protège comme une armure de cuir rigide et encombre comme des vêtements normaux. Une fois de retour à Port MacKaer (voir chapitre suivant), les PJ pourront se faire confectionner de telles armures, ou bien vendre ce tissu à prix d'or.

Le troisième est la découverte d'un bloc de pierre noire, couvert d'étranges inscriptions. Il s'agit du sceau magique apposé par Allène le noir pour contenir les forces du loom rouge. Grâce au « coup de pouce » apporté par la conjonction, le simple fait de toucher le sceau provoque sa destruction et la libération des forces vives du désert.

Au moment où un PJ touche la pierre, celle-ci se dissipe en une fumée noire. Un geyser de sable d'une puissance incroyable jaillit alors. Les PJ n'ont qu'une attitude à adopter : la fuite. En effet, le geyser va pulvériser la montagne de glace en quelques minutes. Il est investi de toute l'énergie du loom rouge emmagasinée en ces lieux. Avec l'aide de la conjonction, rien ne peut lui résister. L'heure du réveil a enfin sonné pour les forces du désert. Les PJ étaient présents au bon endroit et au bon moment : ils ont fait défini-

tivement pencher le plateau de la balance.Les PJ s'enfuient à toutes jambes en slalomant entre les blocs de roc et de glace qui tombent de toutes part. Ne lésinez pas sur les effets spéciaux apocalyptiques dans vos descriptions. Par exemple, débrouillez-vous pour qu'un PJ se retrouve coincé dans le tunnel sous un bloc de glace. Ses camarades devront le sortir de là avant que le tunnel ne soit entièrement envahi par le sable.

Une fois en sécurité, à une distance respectable de la montagne, les PJ peuvent observer à loisir le geyser. Il a maintenant grandi en puissance et s'élève à plusieurs centaines de mètres dans le ciel. Le vent a repris de plus belle, et les PJ devraient assez vite découvrir quel rôle le destin a confié à cette tempête. En effet, au fur et à mesure que le geyser produit du sable, la tempête, semblable à l'antique Stourme, l'étale de plus en plus loin. Les PJ voient donc le désert reprendre petit à petit le terrain qui lui a été dérobé il y a si longtemps par les Ellantes et leur magie. Sa victoire sera-t-elle totale ? Le comptoir de port Givre va-t-il être atteint par le désert rampant ?

Les PJ n'obtiendront malheureusement pas la réponse à ces intéressantes questions, en tous cas pas dans l'immédiat. En effet, alors qu'ils contemplent le geyser en s'interrogeant sur les incertitudes de l'avenir et en comprenant qu'ils viennent de déclencher quelque chose d'important, les PJ constatent soudain qu'une brume rouge s'échappe de leurs guilders (rappelez-vous la brume qui les avait investi à l'ouverture de l'encrier rouge de Girardelli). En quelques secondes, ils sont entourés par cette brume. Lorsqu'elle se dissipe, les PJ se retrouvent, avec tout leur équipement (y compris les deux rouleaux de Khastourme s'ils les ont emporté), dans l'arrière boutique des locaux de la Guilde Océane, à port MacKaer…

Retournez à Port MacKaer, ne passez pas par la case Port Givre, mais touchez 1000 coraux…

Girardelli est assis sur une chaise, des boissons fraîches sont disposées sur la table basse en osier.

« Ah, chers amis, vous voilà ! Mais asseyez-vous donc, vous devez être bien fatigués. Et débarrassez-vous de vos fourrures, le climat de Port MacKaer n'est pas si rude ! Je vous en prie, ces boissons ont été préparées à votre intention, faites leur honneur !

Je suis heureux de constater que vous avez réussi. Voici comme convenu le juste salaire de votre travail. »

Il leur remet alors une bourse contenant les émoluments prévus au contrat. Bien évidemment, les PJ auront compris que Girardelli en sait beaucoup plus qu'il ne le laissait paraître lorsqu'il les a engagé. Il ne nie pas que la mission d'exploration n'était qu'un prétexte pour envoyer les PJ faire « ce qui devait être fait » (ce sont les mots qu'il emploiera). Il va même jusqu'à raconter par le menu l'histoire des Ellantes et des Twegs (lisez le prologue à vos joueurs), sans pour autant révéler comment il la connaît. En revanche, quand les PJ commencent à lui poser des questions plus personnelles comme : qui êtes vous vraiment ? que voulez-vous exactement ? que va devenir Port Givre ? leur hôte se montre bien moins bavard. D'ailleurs, vous n'en saurez pas plus que vos joueurs sur ce sujet.

À un moment, Girardelli part dans la pièce principale, sous le fallacieux prétexte de chercher du thé. Il ne reviendra jamais dans l'arrière-boutique. Lorsque les PJ se rendent dans la pièce principale, excédés par l'attente, il n'est tout simplement plus là. Dans la rue, personne ne l'a vu sortir. Bref, on dirait presque qu'il s'est purement et simplement volatilisé (c'est d'ailleurs exactement ce qui s'est passé).

S'ils enquêtent en ville, les PJ apprendront que Girardelli a revendu la Guilde Océane à son ancien propriétaire, il y a deux jours, pour une somme égale au tiers de son prix d'achat…En fait, personne à Port MacKaer ne sait vraiment qui est Girardelli, ni d'où il vient, ni où il a bien pu partir.

Les PJ devront rester avec leurs interrogations et…vous aussi. Les PJ, eux, pourront se consoler avec leur paye (et éventuellement le Khastourme, s'ils l'ont ramené).

Ne doutons pas que les PJ auront à nouveau l'occasion de rencontrer Girardelli (pour autant que ce soit son véritable nom). De même, ne doutons pas que leurs errances les mèneront un jour à retourner à Port Givre.

Mais ceci est une autre histoire, qui sera contée une autre fois…

Les frères Zork

Agile 3
Fort 3
Observateur 2
Résistant 5

Charmeur 2
Rusé 4
Savant 4
Talentueux 3

Art Étrange 2
Art Guerrier 4
Art Guildien 2

Vie 15
Armure : Cotte de maille 1D6 + 3
Compétences : Scruter 3, Vigilance 4, Commandement 2, Patois (le Bataille) 3, Esquive 2, Épée à une main 4, Bouclier 3, Grimper 3 Pister 4, Orientation 2

Membres du commando Zork

(un par Aventurier)
Agile 3
Fort 3
Observateur 2
Résistant 2

Charmeur 2
Rusé 2
Savant 2
Talentueux 1

Art Étrange 2
Art Guerrier 2
Art Guildien 2

Vie 8

Armure : Cuir souple 1D6-1

Compétences : Courir 2, Grimper 2, Lancer 1, Premiers soins 2, Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 4, Patois (le Bataille) 3, Arme à deux mains 2, Dague 3, Bagarre 3, Orientation 2, Pister 2, Survie 0, Chevaucher 2

Les Shantis

Agile 5
Fort 4
Observateur 3
Résistant 6

Vie 20

Armure : Cuir naturel 1D6-1

Compétences : Griffes 5 (1D6), Morsure 4 (1D6 + 2)

Les Shantis sont de grands singes blancs très semblables à nos Yetis himalayens. Ils ne sont plus aussi puissants qu'ils l'étaient du temps des Ellantes, mais ils restent assez dangereux. Je vous conseille de limiter à 3 l'effectif du groupe qui attaque les Aventuriers.

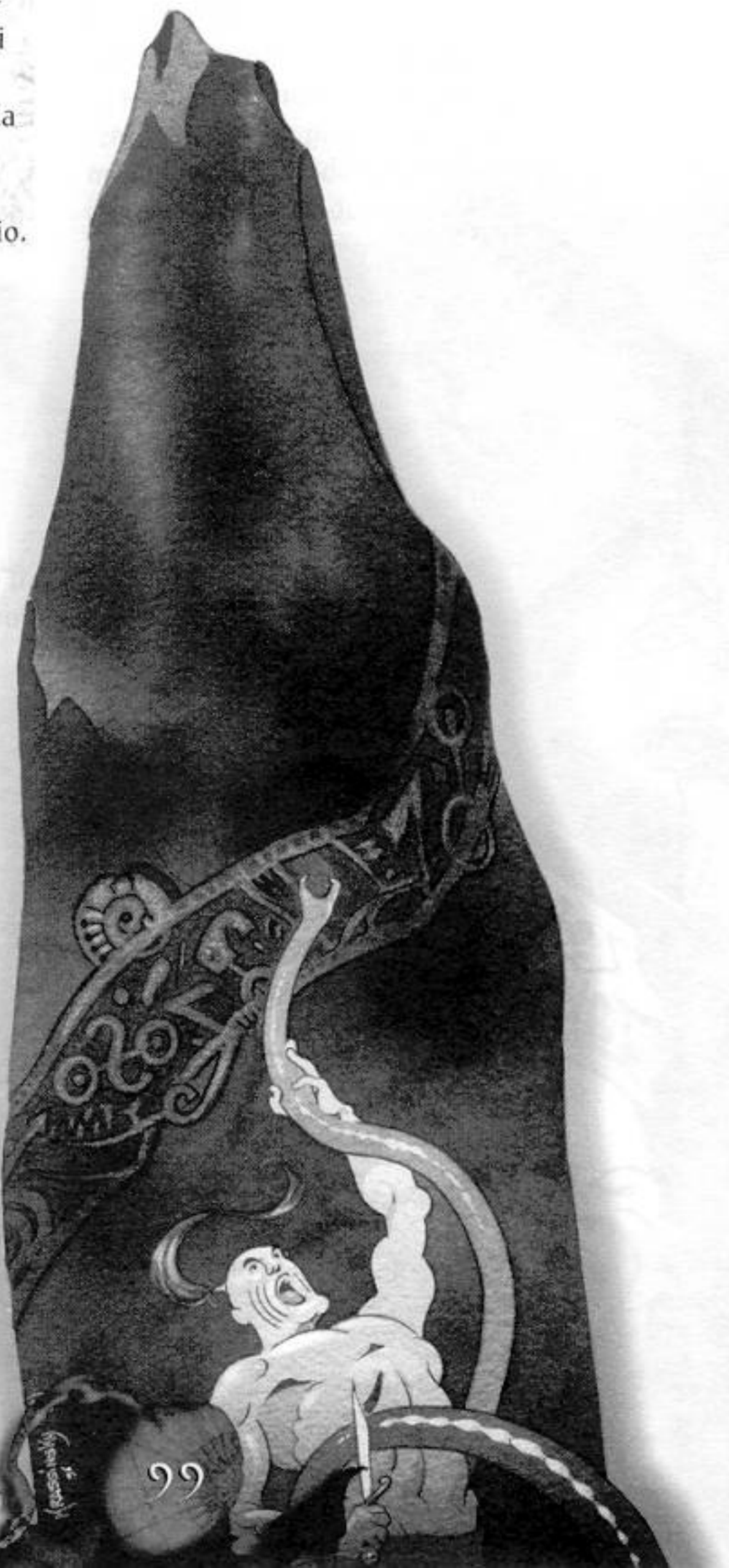
Les Stakhanes

Agile 5
Fort 1
Observateur 3
Résistant 3

Vie 9

Compétences : Morsure 5

Ce sont des serpents de couleur sable. Leur venin a une virulence de 12, ce qui confère une difficulté « Difficile » au jet de Résistant. En cas d'échec la conséquence n'est pas une perte de points de vie. À la place, la victime est plongée dans une étrange torpeur avant de sombrer dans un profond sommeil, qui entraîne la mort au bout de 12 heures. Le seul remède connu est la technique de danse prolongée employée par les Twegs. Elle est décrite dans le prologue du scénario.



L'Anef d'Hiver

Introduction

La guilde a mis pied à terre. Le Continent s'étend juste derrière la ville, au-delà des toits pentus de Port MacKaer. Pour le moment, il s'agit de se familiariser avec les lieux, de préparer l'expédition qui permettra d'ouvrir une route à travers le Continent.

Dès que vos personnages auront quitté le navire, ils pourront juger de la fébrilité qui règne sur le port. Tout autour d'eux, les marins s'affairent, déchargeant colis et ballots qui iront rejoindre les comptoirs des guildes. À l'évidence, ils ne sont pas les seuls Aventuriers. D'autres jeunes gens arpentent les quais ou discutent âprement avec des marchands au sourire entendu…

La guilde doit d'abord trouver un endroit où se loger et se sustenter. La description du havre vous permettra de les guider à travers la ville. Entre temps, notez qu'ils ne manqueront pas d'être sollicités par des arnaqueurs dont le jeu n'est pas très adroit. Ce sera par exemple un homme en haillon proposant sous le couvert de son manteau une vieille carte aux bords jaunis marquée d'une grande croix où soi-disant repose un formidable trésor. Ce seront trois individus vêtus de casaques et de pantalons bouffants rapiécés leur proposant de venir dans une taverne où de douces et jolies femmes s'occuperont d'eux. Ce sera également un grand bonhomme à la barbe broussailleuse les invitant à rejoindre son équipage pour un long périple le long des côtes du Continent. Tous ces gens ne sont là que pour détrousser ou même enlever les jeunes natifs trop naïfs…

Quoi qu'il en soit, vos personnages n'auront aucune peine à trouver par leurs propres moyens une hôtellerie (avec des noms comme l'Escale, La Découvreuse ou encore le Gîte des Trois Guilders). L'essentiel, pour cette première journée dans Port MacKaer, est de faire ressentir à vos personnages combien la ville vit au rythme des bateaux qui y font escale et des expéditions sur le point de partir.

Si la guilde s'avère un peu perdue, n'hésitez pas à les faire rencontrer un vieux loup de mer qui les enverra de sa part à Longhade le bourgmestre. Ce dernier ne manquera pas de leur prodiguer quelques conseils pour découvrir Port MacKaer (rappelons que Longhade apprécie de pouvoir briller auprès des autres).

Le soir venu, la guilde trouvera sans doute une taverne à son goût (la Tanière aux Griffons, le Petit Repère d'Argus ou encore la Main du Rivage). C'est là, dans un décor enfumé au milieu des poutres et des planches de bois de vieux navires célèbres, que les Aventuriers rencontreront la figure centrale de leur première aventure.

L'homme qui entre dans l'auberge est un personnage étrange, vêtu d'une toge orangée et élimée, coiffé d'un chaperon de velours grenat qui tient de travers sur un visage sombre percé de deux grands yeux noirs. L'homme semble particulièrement agité : il papillote des yeux et se mordille sans cesse les lèvres. On le devine inquiet et sur ses gardes. Il embrasse du regard la salle de l'auberge et se dirige vers la guilde de vos personnages.

« Cette nuit, chez Frelöe, je peux vous offrir beaucoup…dit-il d'une voix tremblante sans se présenter. Une expédition sans précédent, un plongeon dans le Continent. Je serai votre guide. Rendez-vous chez Frelöe » conclut-il avant de disparaître. La guilde n'aura pas le temps de le rattraper. Si l'un des Aventuriers se lançait à la poursuite de l'inconnu, il ne trouvera qu'une rue vide où les rares passants prétendront n'avoir rien vu. Personne ne veut s'attirer d'ennuis…

L'homme aura laissé une impression de franchise à la guilde. On le devine sincère, différent du lot crasseux des arnaqueurs qui rôdent dans Port MacKaer…



L'homme en question s'appelle Jedume. Il est apparu voilà près d'un an aux portes de la ville, le regard vide. Il a été immédiatement confié à la guilde des Hospitaliers qui a tenté de comprendre ce qu'il avait vécu. Mais Jedume ne parlait pas et restait plongé dans un mutisme imperturbable. Si son esprit s'est fragilisé suite aux privations qu'il a endurées lors de son expédition, il n'en reste pas moins, en secret, très clairvoyant. Car, en réalité, cet Aventurier n'a qu'un seul désir : retrouver une clairière au beau milieu de la Forêt d'Aquame dont la lisière commence à quelques kilomètres au nord-est de la ville (la Forêt d'Aquame est la partie nord de la Forêt des Prismes). Jedume veut retrouver cette clairière et revoir cet oiseleur, ce personnage étrange qui portait un phénix au poignet comme d'autres des faucons…

Pour ce faire, Jedume veut profiter de la fin du cycle d'automne qui règne sur Port MacKaer et de l'unique jour d'hiver qui va très bientôt s'abattre sur la ville. À cette occasion, la ville va faire corps avec la saison et sous l'action d'un vent aux origines inconnues, s'effeuiller comme un arbre à l'approche de l'hiver. En d'autres termes, les murs des maisons vont se désagréger, s'étioler d'heure en heure en milliers de petits cailloux qui cingleront les rues de la ville comme une terrible mitraille. Cette manifestation d'un seul jour d'hiver est bien connue à Port MacKaer. Les gens restent cloîtrés chez eux, les comptoirs et les échoppes ferment leur porte en attendant du Continent qu'il charrie jusqu'à eux un autre vent après celui de la destruction, un vent magique chargé de loom jaune qui va rendre à la ville son visage automnal d'antan. Ce vent jaune est fêté le lendemain par l'ensemble des habitants et augure le nouveau cycle d'automne qui va régner sur la ville pendant cent jours. Jedume veut profiter du vent jaune. Il a conçu un projet démesuré mais dont il sait que le Continent le rendra possible. Depuis son arrivée à l'hospice, il trompe chaque nuit la vigilance des Hospitaliers (du moins le croit-il) et rassemble sur les toits enchevêtrés de l'hospice des vielles planches et des bouts de voile rapiécés. Car Jedume construit un navire ! Un esquif dont il espère qu'il « capturera », grâce à ses voiles, le vent jaune et donnera à son bateau l'art de voler et de gagner ainsi par la voie des airs la Forêt d'Aquame. Les Hospitaliers connaissent l'existence de ce navire bien qu'ils ne sachent pas pourquoi Jedume s'y consacre. Ils le laissent faire dans l'espoir qu'il guérisse et leur confie ce qu'il a vu dans la Forêt d'Aquame. Le jour d'hiver commencera dès la nuit prochaine. Et Jedume a compris qu'il lui faudra recourir à une guilde pour conduire le navire et l'escorter à bon port. C'est pourquoi il choisit celle des personnages en se persuadant qu'il saura séduire les Aventuriers pour qu'ils l'accompagnent dans son expédition.



La guilde n'aura aucune difficulté à trouver la taverne de Frelöe, bien connue des habitants de Port MacKaer. Elle fait partie de ces tavernes qui se sont installées dans les navires échoués sur la plage à l'est de la ville. On y parvient en franchissant, à la frontière des bas-quartiers, ce rempart de gros rochers qui séparent le port de la plage. Au fur et à mesure que la guilde s'approchera de l'endroit, les individus qu'ils croiseront se feront plus inquiétants. Les lieux sont surtout fréquentés par des contrebandiers et des fuyards qui aiment se tenir à l'écart de la ville.

La taverne de Frelöe est un vieux croisil gehemdal à moitié couché sur le côté, retenu par de grosses poutres enfoncées dans le sable. Coquillages et algues couvrent sa coque vermoulue. L'intérieur est plus chaleureux bien que la clientèle n'inspire guère confiance. Des lanternes sont posées sur chaque table et une douce odeur de viande grillée flotte dans la pièce. Jedume est là, attablé en solitaire à petite table ronde. Il invite la guilde à le rejoindre.

« Messires, quel honneur » s'empresse-t-il de dire en serrant les mains des Aventuriers avec force. On le devine tout en nerfs, avec le même masque inquiet. Après quelques instants de silence, Jedume reprend la parole : « J'ai…besoin d'hommes comme vous, j'ai besoin de…d'une guilde. Je monte une expédition dangereuse, une expédition audacieuse. Tout au

bout, il y a ce que le Continent a de plus précieux, sa magie et ses trésors. Je vous montrerai les phénix et leur maître, l'oiseleur. Avec lui, nous...»
Jedume n'a pas le temps de finir sa phrase. Trois hommes, dont l'un tient un animal terrifiant au bout d'une corde, ont fait leur apparition dans la taverne. Jedume a reconnu immédiatement deux des hommes d'arme de la guilde des Hospitaliers qui se cachent sous des habits de bateleur.
Le silence est tombé dans l'auberge. Frelöe le tavernier, un petit homme ventripotent, a attrapé une arbalète sous son comptoir. Il devine que ces gens-là ne sont pas venus pour consommer...
En effet, les Hospitaliers ont vu Jedume prendre contact avec la guilde des personnages. C'en est trop, assurément ! Peut-être est-il en train de raconter ce qu'il a vu...Les trois hommes d'arme sont là pour le ramener pieds et poings liés à l'hospice. Et ils savent que personne, ici même, n'ira se plaindre (sauf peut-être un brave tavernier) de la mort de quelques Aventuriers de plus. Ils sont donc prêts à tuer.
(Caractéristiques en fin de scénario)

Les deux premiers portent de larges épées et un poignard. Le troisième guidera au combat son animal, une sorte d'ours trapu dont l'échine est couverte de petites cornes acérées. Frelöe, quant à lui, aidera les Aventuriers en tirant avec son arbalète. Même si sa taverne n'est pas forcément recommandable, il tient à sa réputation et ne peut pas tolérer qu'on massacre impunément ses clients.
Quant à Jedume, il profitera de l'occasion pour disparaître.
À l'issue du combat, la guilde n'a donc plus devant elle que les trois corps sans vie des faux bateleurs. En les fouillant, elle ne trouvera, comme seul indice sur l'identité des assaillants, qu'un guilder (représentant une main tendue vers une autre) sous la chemise de l'un des morts. Le guilder des Hospitaliers n'est pas un secret. Frelöe sera le premier à confier aux Aventuriers qu'il s'agit là du symbole de la guilde des Hospitaliers installée dans l'hospice de Port MacKaer. Il parait d'ailleurs très étonné : les Hospitaliers ont excellente réputation dans cette région.



Pour la guilde, le seul moyen d'en savoir davantage est de se rendre à l'hospice. Si elle prend le temps d'interroger des gens sur les faux bateleurs, on leur répondra qu'ils allaient souvent ensemble et qu'ils louaient leur service à des tavernes pour des spectacles.

On accède à l'hospice par un passage voûté donnant sur une petite cour intérieure. Le bâtiment paraît imposant. Il semble que l'on a rajouté plusieurs ailes au bâtiment principal depuis sa création. Un homme viendra aussitôt à la rencontre des Aventuriers. Il se nomme Amdoise et accueille la guilde chaleureusement. Il jouera son rôle à la perfection, niant tout rapport avec l'affaire et se proposant même de guider la guilde jusqu'à Jedume enfermé pour l'heure dans sa cellule. Ce dernier a regagné l'hospice après l'attaque dans la taverne en sachant bien que les Hospitaliers n'oseraient pas le tuer. Il s'est donc rendu à eux et leur a confié, pour les faire patienter, une partie de son secret sur un certain oiseleur et ses phénix...
Amdoise doit inspirer confiance aux personnages. Il veut les laisser croire à sa bonne foi et semblera mettre tout en œuvre pour faire la lumière sur cette affaire. En réalité, son but est simple : faire entrer la guilde dans l'hospice jusqu'à ce que le vent d'hiver se lève. De fait, la journée a commencé sous une pluie battante.
L'orage gronde et les rues se sont rapidement transformées en ruisseaux de boue.

Une fois que les personnages se seront attardés dans l'hospice, vous pouvez commencer à évoquer des bruits étranges qui résonnent sur les murs extérieurs de l'hospice. Un simple coup d'œil à l'extérieur révélera la vérité. Les rues sont plongées dans une pénombre crépusculaire relayée par une voûte basse et noire de nuages. Mais surtout, des pierres volent dans les rues comme si des milliers de fronde tiraient à l'unisson. Des planches et autres objets trop légers se fracassent contre les murs.
Les Aventuriers sont pour la première fois confrontés à l'extraordinaire magie qui règne sur le Continent.
Amdoise semble désolé :
« Comment ! vous ne saviez pas ! Voilà l'hiver, mes amis. Mais n'ayez crainte, vous pouvez rester ainsi le temps que la tempête s'achève » conclut-il à l'appui d'un sourire.

Les personnages seront bien obligés d'accepter. La journée s'achèvera dans un concert de grondement, relayé par les pierres qui n'en finissent plus de ricocher et les cris des fous paniqués par la tempête...

La guilde pourra mettre ce temps à profit pour interroger Jedume. Ce personnage, pourtant, ne doit rien livrer de son secret. Seuls les mots « phénix » et « oiseleur » franchissent sa bouche. Par contre, si l'un des Aventuriers osait risquer ses pas dans les greniers de l'hospice et jetait un œil à travers les meurtrières, il ne manquera pas de découvrir l'esquif de Jedume, à l'abri du vent entre deux toits effrités. Si par la suite, Jedume est interrogé à propos du bateau, il feindra l'ignorance.

Le soir, la guilde est invitée à partager le repas des Hospitaliers qui sont au complet (soit dix-huit en tout). La discussion aura pour principal sujet le jour d'hiver. Amdoise ne fera aucun mystère d'ailleurs sur ce qui doit suivre cette terrible tempête : le vent jaune qui régénérera les murs et les toits de la ville.

Ce dîner est un moyen pour les Hospitaliers d'endormir la vigilance des Aventuriers afin de les empoisonner. Jusque là, rien ne permettait d'affirmer que les Hospitaliers étaient de mauvaise foi. Les registres contenant les récits des fous sont enfermés dans la chambre d'Amdoise dans un coffre dont il est le seul à détenir la clé. Si les Aventuriers sont suffisamment méfiants, ils pourront découvrir par eux-mêmes la tentative d'empoisonnement. Par exemple, en déambulant dans les cuisines où le cuistot fera beaucoup de mystère sur une petite pièce qui renferme soi-disant des nourritures exotiques sensibles à la lumière. C'est là, en réalité, qu'il a mis au point les poisons destinés aux Aventuriers.
Si vos personnages ne se doutent de rien, ce sera Jedume qui parviendra à déjouer la tentative en dernier ressort. Deux des aides du cuistot sont des pensionnaires de l'hospice, deux fous à la mine simplette qui auront confier à Jedume l'étrange décoction préparée par le cuistot. Jedume décidera alors d'intervenir, déclenchant ainsi le dernier acte de ce scénario.

Lorsque les Aventuriers auront découvert la traîtrise des Hospitaliers (que ce soit par leurs propres moyens ou avec l'aide de Jedume qui fera irruption dans la salle en criant de ne rien avaler...), ces derniers n'opposeront qu'une résistance formelle. Seuls cinq d'entre eux, dont Amdoise, savent se battre. Ils tenteront de s'enfuir et de mettre à profit leur parfaite connaissance des lieux pour éliminer un à un les Aventuriers qui ne peuvent toujours pas sortir. Vous pouvez alors mettre en scène une véritable chasse à l'homme entre Hospitaliers d'un côté, Aventuriers et fous de l'autre. Si les personnages libèrent tous les pensionnaires de l'hospice, ils auront avec eux près d'une cinquantaine d'hommes prêts à les aider.
Jedume, quant à lui, commencera à préparer son esquif pour le départ vers le Forêt d'Aquame.
Lorsque les



KRASSINSKY

Aventuriers auront pu capturer ou tuer Amdoise et ses sbires, Jedume les invitera à le rejoindre sur les toits.



La tempête semble se calmer. Les vents diminuent peu à peu d'intensité. L'aube ne va pas tarder. Lorsque soudain le jour se lève, une brise légère se met à souffler sur Port MacKaer. Les Aventuriers qui feront appel à leur guilder (jet de Sentir le loom) pourront découvrir le loom sous la forme d'une fumée fantastique aux reflets orangés s'insinuant dans toutes les rues de la ville. Une fois le mat dressé, Jedume a aussitôt ordonné de hisser les voiles, des lambeaux de voilure qui battent furieusement contre les toits. L'esquif ne ressemble encore qu'à une épave disloquée. Mais, lorsque les voiles se dressent au-dessus des toits, la brise hésite et peu à peu se ressemble pour venir s'engouffrer dans les voilures. Le vent jaune tourbillonne et bientôt, les planches se durcissent, se soudent entre elles. Les voiles se raccordent et se gonflent majestueusement. On entend dans les rues des volets qui claquent et des cris de stupeur.

« Embarquez, embarquez ! » crie Jedume, le visage rayonnant. Il n'a pas terminé sa phrase que le navire s'ébranle et commence à s'élever paresseusement au-dessus des toits de l'hospice. « En route ! » lance Jedume. Le navire glisse au-dessus de la ville, suivi par des milliers de yeux écarquillés. Plusieurs flèches sifflent autour du navire qui continue sa route, dépasse les frontières de la ville en flottant tout droit vers la Forêt d'Aquame.



Les Aventuriers peuvent à loisir découvrir leur nouvelle embarcation. Le gouvernail permet de guider le navire facilement alors que l'altitude obéit aux caprices du vent jaune qui accompagne encore le bateau. Les Aventuriers sont en droit d'ailleurs de se poser des questions. Le navire continuera-t-il à voler si les vents tombent ? La question est cruciale : alors que Port MacKaer est déjà loin, le vent jaune s'essouffle et le navire perd dangereusement de l'altitude. À l'horizon, la lisière de la Forêt d'Aquame est déjà visible. Elle s'étend sur une énorme distance et paraît englober tout l'horizon. Mais déjà le navire a heurté le sol une première fois. Le bois craque, une voile se déchire. L'accident est inévitable. Le navire pointe soudain le nez vers l'avant, un raclement ébranle toute la structure du bateau qui se cambre et s'écrase dans un fracas épouvantable.
Fort heureusement, le sol est constitué d'un épais tapis d'herbes hautes qui empêchera que les Aventuriers ne laissent leur vie dans l'accident.
Seulement, ils n'ont presque plus rien. Dans les débris du navire, ils trouveront quelques rations encore intactes, tout juste de quoi se nourrir pendant une journée. À une dizaine de kilomètres se dresse la lisière de la Forêt d'Aquame. Un panache de fumée grise est visible un peu en retrait à l'intérieur de la forêt.
Désormais, la guilde a le choix : aller de l'avant et progresser vers la forêt dans l'espoir d'y ouvrir une route vers l'oiseleur dont parle Jedume. Ou bien renoncer et ouvrir une route sur le Continent vers d'autres aventures. Si la guilde choisit de pénétrer dans la Forêt d'Aquame, alors s'ouvre pour eux la deuxième partie de ce scénario.

Les Hospitaliers

Agile 3
Fort 3
Observateur 2
Résistant 3

Charmeur 3
Rusé 2
Savant 2
Talentueux 1

Art Étrange 2
Art Guerrier 2
Art Guildien 2

Vie 10

Armure : Cuir souple 1D6-1.

Compétences : Premiers soins 2, Patois (le Guildien) 2, Empathie 2, Herboristerie 3, Médecine 1, Pharmacie 4, Patois (le Carabin) 2 Esquive 2, Épée 3, Dague 3, Chercher 2, Orientation 1, Pister 4, Survie 0, Poisons 3

Ours cornu

Agile 2
Fort 5
Observateur 1
Résistant 4

Vie 12

Compétences : Cornes 3 (1D6-1), Bagarre 2

Frelöe

Agile 2
Fort 2
Observateur 2
Résistant 3

Charmeur 2
Rusé 2
Savant 1
Talentueux 2

Art Étrange 2

Art Guerrier 2

Vie 9

Compétences : Contacts 2, Diplomatie 1, Discours 1, Prix 1 Courir 2, Cuisine 4, Sagesse populaire 1, Herboristerie 1, Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 2, Arbalète 2, Bagarre 1, Intendance 0.

Jedume

Agile 3
Fort 3
Observateur 4
Résistant 3

Charmeur 2
Rusé 3
Savant 3
Talentueux 3

Art Étrange 3
Art Guerrier 2
Art Guildien 3

Vie 10

Compétences : Courir 2, Grimper 2, Lancer 2, Premiers soins 2, Patois (le Guildien) 2, Empathie 0, Esquive 1, Scruter 5, Vigilance 4, Arme courte 2, Arme à une main 2, Arme de jet 3, Bagarre 2, Chercher 4, Orientation 2, Pister 2, Discrétion 2.

Le Géant d'Aquame

Ce second scénario a pour objet de faire découvrir à vos Aventuriers l'extraordinaire magie qui règne sur le Continent. Faiseur d'onirisme, le Continent offre ici une intimité caractéristique, loin des cadres traditionnels que côtoyaient les natifs sur leurs Rivages.

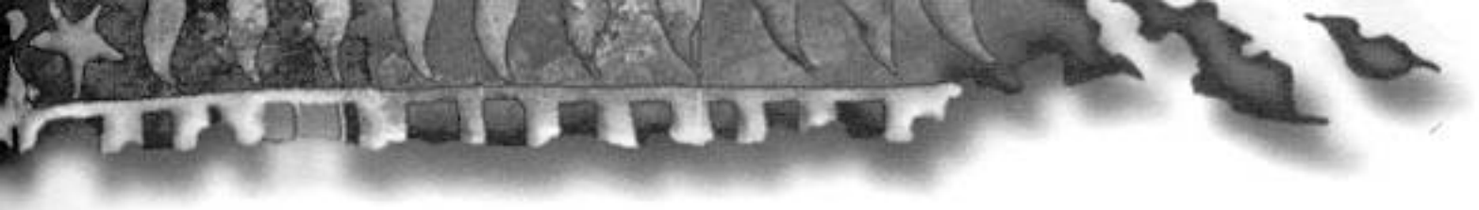
L'Histoire

La Forêt d'Aquame fut foulée la première fois par des natifs quelques années après la création de Port MacKaer. L'expédition fut décimée par la faim et les attaques des créatures qui rôdent dans la Forêt. Seul un Aventurier survécut, Ledôme, un docte gehemdal qui apprit à vivre en solitaire dans la Forêt. Il se rendit compte rapidement qu'elle abritait une multitude d'espèces, en particulier des oiseaux de toutes natures. Fasciné, il se consacra à leur étude, notant ce qui pouvait l'être sur ces volatiles étranges et chatoyants. Mais Ledôme n'était pas au bout de ses surprises. L'année suivante, il put observer dans le ciel le vol féerique de dizaines d'oiseaux de feu multicolores, des phénix qui volaient d'arbre en arbre en renaissant dans l'incendie qu'il provoquait. La Forêt ne subissait pas réellement le feu : les phénix progressaient sur un axe unique sans que l'incendie ne se propage. Ils laissaient derrière eux un chemin calciné, une brèche noire et fumante qui marquait la Forêt à jamais. Ledôme décida de retrouver ces oiseaux. Il remonta la piste « de suie », s'apercevant du même coup que la Forêt était striée d'autres chemins incendiés. Il parvint à comprendre que la migration des phénix s'accomplissait tous les trois ans, lorsque les arc-en-ciel d'automne dont se nourrissaient les phénix disparaissaient avec l'hiver. Un hiver qui durait six mois durant lesquels les phénix accomplissaient ce périple afin de survivre. Ledôme, devenu l'Oiseleur, parvint à apprivoiser l'un de ses phénix. Le portant au poignet comme un faucon, sur un gant imprégné de loom qu'il a fabriqué à base d'écorces millénaires et magiques, il mène une existence heureuse dans les profondeurs de la Forêt.

Jusqu'au jour où Port MacKaer donne naissance à une expédition monstrueuse, issue de la rue des Proues. Le vent jaune a mystérieusement redonné vie aux proues des navires qui, comme le pensaient certains habitants, se sont accouplées pour donner naissance à d'étranges créatures. Une seule d'entre elle, « fils » d'un triton et d'une sirène, est douée de conscience. Elle fuit Port MacKaer en emmenant avec elle les autres bâtards, décidée à trouver refuge au plus profond de la Forêt, loin du regard des hommes.

Seulement, le vent jaune échappe à toute compréhension. Il s'attarde sur le corps de cette créature intelligente, mi-homme, mi-végétal. Au fur et à mesure de la progression de l'expédition, la créature grandit, grandit encore et encore jusqu'à ce qu'elle dépasse les cinq mètres. Terrifiante, elle impose son règne sur une partie de la Forêt sans que les peuples plus anciens ne songent à la lui disputer. Mais le vent jaune agit toujours. Bientôt, la créature dépasse les dix mètres, incapable désormais de se mouvoir entre les arbres. Quelques mois plus tard, elle mesure près de cinquante mètres pour un corps difforme et instable. Pour assurer son équilibre, elle ordonne à ses sbires de construire une tour autour d'elle, une tour qui lui servira d'attelle afin qu'elle ne s'écroule pas. En quelques semaines, la créature se retrouve prisonnière d'un gigantesque carcan de bois, un échafaudage à sa démesure. Durant plusieurs années, la tête à l'air libre, la créature assiste à la destruction et à la reconstruction de la tour autour de son corps titanesque. A hauteur de cent mètres, le vent jaune s'épuise et abandonne la créature à son triste sort. Immobile, elle va passer son temps à regarder la Forêt, nourrie consciencieusement par ses sbires. L'ennui la gagne jusqu'au jour où elle aperçoit pour la première fois le vol migratoire des phénix. Le spectacle la fascine. Elle veut y assister de nouveau. Elle charge alors ses créatures de retrouver les phénix. Sans résultat. Désespérée, elle assiste trois ans plus tard au nouveau passage des phénix. Elle les veut autour d'elle, tournoyant devant ses yeux. Obsédée par leur image, elle décide de faire allumer d'énormes incendies afin d'attirer les phénix.
Voilà trois ans, un brasier a ravagé une partie de la Forêt. La créature a pu observer les phénix pour son plus grand bonheur. Ils se sont détournés de leur route migratoire pour s'abreuver à ces feux gigantesques.

Les Aventuriers pénètrent dans la Forêt d'Aquame alors que commence la nouvelle migration des phénix. L'Oiseleur veut empêcher la créature de détruire ainsi la Forêt et les oiseaux de feu. Plusieurs d'entre eux se sont « dissous » dans les flammes tant le feu était intense. Les Aventuriers vont sans doute pouvoir l'aider…





Lorsque la guilde parvient à quelques centaines de mètres de la lisière, le terrain se met à décliner doucement jusqu'à ce que, parvenue aux pieds des premiers arbres, elle découvre que la forêt est plongée dans une eau croupissante comme si les arbres s'étaient élevés sur le fond quasi-asséché d'une mer intérieure. Jedume (cf. le scénario « La Nef d'hiver ») affirme qu'on peut y progresser. En effet, l'eau ne monte que jusqu'aux genoux et permet que l'on se fraye un passage. De plus, le sol a conservé une étonnante solidité. Tout autour, ce ne sont que de hauts arbres dont les ramures ne laissent filtrer que quelques rayons de soleil. Une mousse d'un rouge écarlate recouvre la base des troncs tandis que les branches révèlent parfois des fruits étranges aux couleurs sombres. La forêt ne semble pas véritablement hostile mais vieillie. On devine une forêt millénaire dont les arbres n'ont plus la force d'offrir à leurs fruits et à leurs feuilles l'éclat d'antan. La guilde doit impérativement prendre en main le sens de sa marche. Jedume ne reconnaît pas l'endroit, affirmant qu'il faut marcher vers l'ouest. Mais très vite, une clairière apparaît entre deux troncs. Au centre, monté sur des pilotis, les Aventuriers découvrent un village lacustre.



Les Aventuriers pourront nettement distinguer plusieurs habitants réunis en cercle sur les plates-formes de leur maison. D'abord, rien ne les distingue des humains. Assis en tailleur, ils palabrent dans une langue rauque dont certaines consonances font penser au guildien. Lorsque les Aventuriers apparaissent, plusieurs d'entre eux se lèvent et la guilde découvre la réalité sur cette race à part entière : ces hommes ont des jambes démesurées, hautes de près de deux mètres et massives comme des gourdins. À l'évidence, ce peuple s'est adapté à son environnement, développant à l'extrême ses membres inférieurs afin de se déplacer à son aise dans l'eau croupissante qui tapisse la Forêt. Les Hauts-Marcheurs, appelés ainsi par l'une des premières expéditions à les découvrir, feront bon accueil à la guilde. Ils ne sont guère étonnés de la voir, du fait même que de nombreuses expéditions sont déjà passées par leur village.

Ils inviteront les Aventuriers à se restaurer dans une grande maison, une étrange cahute au bois usé où flottent des odeurs nouvelles. On leur servira une bouillie grisâtre qui, malgré son aspect, se révélera de fort bon goût.

Si les Aventuriers tentaient par malheur de s'attaquer au village, femmes et enfants s'enfermeront dans les maisons tandis que les hommes s'éclipseront dans la Forêt. Dès cet instant, ils pourchasseront sans répit les Aventuriers à l'aide de longues lances. Gageons que la guilde n'aura pas eu d'intentions belliqueuses : les Hauts-Marcheurs sont des guerriers aguerris et impitoyables.

Si, comme l'on peut s'y attendre, la guilde a entamé des pourparlers amicaux avec les Hauts-Marcheurs, l'un des plus vieux s'exprimera au nom des autres dans un guildien tout juste compréhensible. Il évoquera les expéditions qui se sont succédées et montrera, à la sortie du village, plusieurs arbres marqués au couteau de petits symboles. La guilde peut compter près de sept routes différentes ouvertes par d'autres Aventuriers. Une seule d'entre elle part directement vers l'ouest. Jedume reconnaît d'ailleurs celle de son expédition menant tout droit à l'Oiseleur.

Si la guilde décide de passer la nuit dans le village, les Hauts-Marcheurs parleront de la Forêt. Ils lui vouent un profond respect. Lorsqu'on évoque « l'homme-oiseau » (c'est ainsi qu'il parle de l'Oiseleur), leurs visages se ferment. « Il a trahi la Forêt, il a capturé l'un d'eux… » La guilde ne pourra en apprendre plus mais l'on devine que les Hauts-Marcheurs ne l'apprécient guère. Si l'on évoque les phénix, les Hauts-Marcheurs parleront des « oiseaux-couleurs qui volent au-dessus de la Forêt ». Là non plus, on ne peut en savoir plus. Enfin, si on les interroge sur les expéditions passées, l'un d'eux affirmera : « L'une d'elles n'était pas comme les autres. Des monstres, des êtres mi-hommes, mi-bois qui sentaient le vent de la mer. Ceux-là n'étaient pas comme vous… ».

Le lendemain, la guilde peut s'enfoncer dans la Forêt, munie de rations et de quelques conseils pour fabriquer une bouillie à base de fruits. Quant à l'eau, les Hauts-Marcheurs se contentent d'immenses feuilles qui poussent au sommet des arbres dont la sève rappelle le goût d'une eau âcre. Notez que rien n'empêche les Aventuriers de fabriquer des barques pour avancer dans la Forêt. Les Hauts-Marcheurs n'en ont pas besoin mais nul doute qu'un tel moyen de transport facilitera la marche de la guilde.

A TRAVERS LA FORÊT D'AQUAGO

La guilde suit les pas de l'ancienne expédition de Jedume. On devine la volonté qui animait ces Aventuriers de marquer leur passage, de témoigner de cette nouvelle route qu'ils ouvraient sur le Continent. Un arbre sur trois est ainsi marqué du dessin schématique d'un écu barré d'une croix. Parfois, on découvre les vestiges d'un campement, des abris de fortune installés dans les branches basses. Au fur et à mesure de sa progression, la guilde sentira surtout que la Forêt s'épaissit, que les troncs sont de plus en plus volumineux, ne laissant que d'étroits passages pour s'y frayer un chemin. Il devient de plus en plus difficile de se repérer. Le feuillage est désormais trop épais pour distinguer le ciel, plongeant la Forêt dans une pénombre oppressante. Seules les traces de l'expédition de Jedume permettent de croire que la guilde est encore sur la bonne route.

Les Aventuriers vont marcher dans la Forêt pendant près d'une semaine. Au cours de leur marche, au moment qui vous semble opportun, vous pouvez mettre en scène les événements suivants. Ils sont indispensables pour figurer l'hostilité de la Forêt et plus généralement les dangers inhérents au Continent.

• Durant la nuit, la guilde est attaquée par une meute d'escards, des sortes de lézards à la carapace chitineuse qui vivent au raz de l'eau. Les escards ont pour particularité d'être friands des yeux des créatures qu'ils attaquent. Ils bondiront systématiquement aux visages des Aventuriers et tenteront de leur arracher les yeux à l'aide de leurs pattes griffues.

• Certains arbres, reconnaissables aux corps des rongeurs qui tapissent la base du tronc émergé, ont développé une défense particulièrement meurtrière. Lorsqu'un être vivant passe à proximité, ils solidifient en quelques secondes leurs feuilles afin de les projeter comme autant de projectiles coupants et mortels. Une pluie de feuilles aussi aiguisées que des rasoirs dont les Aventuriers devront apprendre à se méfier.

• La guilde est attaquée par un othür, lointain cousin de l'ours. Seulement, l'othür se déplace aisément dans les arbres et s'appliquera à couler la barque de la guilde avant de l'attaquer. Puis, il tentera de tuer les Aventuriers séparément, prenant la fuite dès que la guilde menacera de se regrouper. Il harcèlera les Aventuriers tant que ces derniers n'auront pas réussi à le tuer.

Au huitième jour, la guilde croise perpendiculairement à sa route à celle d'un chemin de désolation, une série d'arbres calcinés qui partent vers le nord et le sud. Si on les examine de plus près, on peut découvrir sur certains des traces de couleur. On peut ainsi retrouver le témoignage de six couleurs du prisme (qui sont celles des six espèces différentes des phénix). Les traces de l'ancienne expédition de Jedume sont désormais plus hâtives, des entailles à peine reconnaissables. On devine aussi que les Aventuriers étaient moins nombreux. À ce propos, Jedume reste silencieux : ce pèlerinage sur les traces de ses compagnons lui a définitivement fait perdre la raison. Il soliloque comme un pauvre diable, égrenant

les noms des disparus en fermant les yeux. En d'autres termes, pour les personnages, Jedume est devenu un poids encombrant…

Et puis, un beau matin, apparaît une clairière. Le phénomène est suffisamment rare dans la Forêt d'Aquame pour être remarqué. En s'approchant, on découvre au beau milieu de cette clairière, un arbre imposant dont le tronc est marqué par une volée de grosses entailles ressemblant à des marches. Un coup d'œil au sommet révélera une cabane construite dans les branches.



Il apparaît sur le seuil de la cabane dès que les Aventuriers ont fait mine d'escalader le tronc. Il est vêtu d'un vieux pantalon de cuir et d'un pourpoint violet rapiécé. Au bout de son bras gauche, tendu en avant, se tient un oiseau de feu, un phénix aux flammes bleues qui brûlent comme une torche. Peu après son apparition, des centaines d'oiseaux multicolores appartenant à de nombreuses espèces vont envahir la clairière comme s'ils mettaient en garde la guilde de vouloir causer le moindre mal à l'Oiseleur. Ils se poseront sur les branches autour de la cabane, prêts à intervenir. Les Aventuriers ont tout intérêt à comprendre que ces oiseaux sont en mesure de les lacérer…
Lorsque les oiseaux se sont posés sur les branches, l'Oiseleur invite les Aventuriers à le rejoindre.
De près, l'Oiseleur ressemble à un homme d'une cinquantaine d'années, les cheveux gris et longs. Il porte plusieurs cicatrices de brûlure sur le visage et sur sa main droite.

L'intérieur de sa cabane est dépouillé. L'Oiseleur fait asseoir la guilde et lui confie son désespoir. À cette occasion, il leur raconte l'essentiel, évoquant la créature géante et les brasiers allumés par ses sbires. Il craint surtout que le nouveau vol migratoire soit l'occasion d'un nouveau feu, plus terrible, qui risque de tuer encore des phénix et de ravager la Forêt. En somme, il demande aux Aventuriers de partir pour la tour du géant pour essayer de le raisonner et de le convaincre de renoncer à son projet. L'entreprise est périlleuse mais l'Oiseleur promet aux personnages de leur confier le secret des phénix pour qu'ils puissent en apprivoiser. Cette perspective devrait enchanter vos personnages mais sachez dès à présent que l'Oiseleur n'a aucunement l'intention de livrer des phénix à la guilde. Dès lors qu'ils partiront pour la tour de la créature, il les suivra pour s'assurer de la réussite de l'entreprise et disparaîtra aussitôt après pour construire un nouveau refuge plus loin dans la Forêt.



L'Oiseleur mène les personnages jusqu'à l'un de ces chemins calcinés au bout duquel, dit-il, ils trouveront la tour de la créature.
Il faudra compter quatre jours de marche avant que la guilde ne distingue le profil de la tour à l'horizon. Une odeur de brûlé et de désolation commence à flotter dans l'air. Les animaux sauvages ont déserté les lieux. Bien que la Forêt soit encore intacte de ce côté-là, on peut deviner, en se hissant au sommet d'un tronc, de grandes surfaces grises qui tâchent les alentours de la tour.

Les Aventuriers ignorent qu'ils se sont engagés sur le territoire de ceux que l'on appelle les Épineux. Ces créatures sont nées de certains arbres carnivores qui peuplent la Forêt d'Aquame et des créatures de la rue des proues de Port MacKaer. Une alchimie de la nature a donné naissance à des arbres étranges prolongés au sommet du tronc par le corps d'un homme. Les sbires du géant se sont improvisés bûcherons et ont taillé ces arbres pour donner la liberté aux Épineux. Imaginez simplement qu'en guise de jambes et de bras, les Épineux ont de longues branches taillées en pointe comme s'ils avaient fait corps avec des échasses…
Les Épineux ceinturent la tour, gardant le repère de leur maître. Leur déplacement dans l'eau de la Forêt est aisé grâce à leurs longues jambes de bois (près de deux mètres). Lorsqu'ils se déplacent, des petites vagues troublent la surface de l'eau et annoncent leur arrivée…

Les Aventuriers seront ainsi prévenus que quelque chose progresse vers eux. Un indice aura déjà pu les alerter : le squelette d'un homme en cotte de maille retenu par une branche basse à quelques mètres au-dessus du sol. Une dizaine d'Épineux ont vu la guilde approcher et progressent vers elle pour l'arrêter. Les Épineux attaqueront la guilde sur tous les fronts, en essayant avant tout de supprimer ceux qui ressemblent de près ou de loin à des magiciens. En effet, les Épineux ont déjà été confrontés à une expédition et ont appris à se méfier des sorts qui produisent du feu. C'est là le seul moyen pour la guilde de remporter une victoire facile. Les Épineux fuiront dès qu'un seul d'être eux menacera de prendre feu. Pour ce faire, il faudra pouvoir tenir une torche pendant une à deux minutes pour espérer mettre le feu aux jambes de bois des Épineux. Lorsque les Épineux auront tous été tués ou auront pris la fuite, la guilde pourra s'avancer de nouveau vers la tour.

La Tour du Géant

Les Aventuriers verront tout d'abord le visage de la créature (quinze mètres environ !). Il dépasse tout juste du sommet à hauteur des yeux. Mais il s'agit là d'une parodie de visage humain : on devine comme des grandes plaques de bois qui lui font un masque de lépreux, des milliers de coquillages aussi qui recouvrent en partie son œil droit.

La tour est entourée par ses sbires qui laisseront passer les Aventuriers sans menacer d'intervenir. Le fait même que la guilde soit parvenue à défaire les Épineux intime le respect des créatures de la rue des Proues. La tour en elle-même est un assemblage de fortune dont on se demande par quel miracle il parvient à tenir debout. Sur ses flancs, à l'extérieur, serpentent de petits escaliers qui permettent d'atteindre le sommet. Si la guilde veut parler au géant, elle doit monter !

L'escalade permet de suivre, au travers des interstices des parois, le corps de la créature. Des dizaines de poutres sont calées tout le long du corps pour le maintenir en équilibre sur les parois de la tour. Là encore, on devine un corps balbutiant, entre chair et bois. On pourra même découvrir d'énormes clous plantés dans la créature comme de gigantesques traits de balistes. Des clous plantés à l'époque par les marins dans la proue du navire lorsque l'un d'entre eux venait à mourir…



La Rencontre

La créature est en mesure de parler. Le vent jaune lui a prêté les souvenirs des cris des marins, lui restituant un vocabulaire haut en couleur. La voix en elle-même ressemble à un grondement qui roule à l'intérieur de la tour (qui tremble et menace à chaque instant de s'effondrer). La créature parlera aux Aventuriers avec le langage de la boucanerie. N'hésitez pas à ponctuer ses mots d'exclamations typiques : Foutredieu ! Corniauds ! Moussaillons ! etc.

Notez également que l'odeur est presque suffocante. Entre celle de la suie que soulève le vent sur les branches des arbres calcinées et celles des embruns exhalés par le corps de la créature, les Aventuriers ont du mal à respirer.

La créature accueillera la guilde avec chaleur. Ce n'est pas tous les jours qu'elle reçoit de la visite ! Elle prendra plaisir à nourrir la conversation. On la devine friande de détails sur la Forêt vue d'en bas, sur le monde et surtout sur Port MacKaer.

Lorsqu'il est question des phénix, la créature perdra contenance. Ses yeux énormes se fixeront sur la guilde.

« Diablezot ! Je ne peux pas voir la mer alors je regarde le ciel. Et il n'y a rien, il ne se passe jamais rien. Si je ne peux fendre les flots, il me faut du spectacle ! Les phénix sont là pour ça ! »

En d'autres termes, la créature n'a qu'un seul souhait : retrouver la mer. Sa « chair » parle pour elle, portant jusqu'à son esprit le souvenir des flots et des tempêtes.

Lorsque vous jugerez le moment opportun, les Aventuriers entendront soudain une voix derrière la tête de la

créature : « Qui sont ces gens ? ». La créature va tourner son visage et la guilde va découvrir un curieux refuge à hauteur de sa nuque, quelques planches jointes entre elles retenues au-dessus du vide par les épais cheveux de la créature. Un homme vit ici, un Venn'dys d'une élégance incongrue. Il porte des habits délicats, rouge et or, les cheveux soigneusement tirés en arrière et retenus par un ruban de velours noir. À ses pieds, on distingue une série de gros coquillages.
Il bondit sur le creux de l'épaule du géant d'un pas agile et rejoint la guilde.
« Juliade de Théodusse » dit-il en esquissant une courbette. Les présentations faites, Juliade propose de gagner le rez-de-chaussée de la tour. Il y tient, dit-il, une pièce où la guilde pourra se restaurer.
Juliade est plutôt sympathique. Faites-en l'aristocrate par excellence qui multiplie les bonnes manières, en particulier si la guilde compte des femmes. Sachez surtout que ce Venn'dys a échoué ici avec une expédition venue des côtes à l'ouest de Port MacKaer, qu'il s'est pris d'amitié pour le géant, et qu'il veut le sauver de l'ennui. Par chance, il avait avec lui de grandes et belles conques sauvées lors du massacre de l'expédition par les Épineux. Aussi a-t-il pu faire écouter au géant les bruits du ressac, les sons de cette mer que le géant désire tant voir…

En bas de la tour, les Aventuriers découvrent une estrade rudimentaire construite avec de gros rochers. Les pieds de la créature sont ainsi tenus au-dessus de l'eau. Juliade confiera à la guilde que ce promontoire était obligatoire pour que la créature ne prenne pas froid et ne tombe malade.
« De la fièvre et quelques éternuements, voilà le pire ! Nous risquions d'être projetés à plusieurs centaines de mètres de là. Et je ne vous parle pas de l'état de la tour ! »
Juliade a aménagé une petite retraite sous les rochers. Un espace exigu et humide dont le plancher est situé au ras de l'eau. À l'intérieur, une grande table est recouverte de parchemins couverts de plans. « Tout est là » déclare Juliade. La guilde découvre alors que ces plans ne sont autres que ceux d'un immense radeau destiné à emmener le géant jusqu'à la mer.
« J'ai pensé à tout » poursuit Juliade. « Il nous faudrait peut-être trois ou quatre semaines pour gagner la côte. Je veux rejoindre un endroit précis, une partie du littoral presque invisible du large, une sorte de baie cernée de falaise où Il s'installera en paix. Mais auparavant, j'ai besoin de votre aide…»

Juliade demande alors à la guilde d'essayer de convaincre le peuple des Scions, des bûcherons dont l'aspect physique rappelle celui des Hauts-Marcheurs en plus trapu. Les Scions vendent le bois à des contrebandiers sur la côte. Pour ce faire, ils empruntent la Voûte, une large rivière qui coule entre deux haies d'arbres amalgamés sur près d'une centaine de kilomètres. Juliade pense que les bûcherons accepteraient peut-être d'embarquer la créature sur les troncs qui voyagent sur la Voûte. « Un convoi extraordinaire, un miracle de la Nature ! » conclut Juliade. Le seul problème posé est de pouvoir entamer le dialogue avec les Scions. Juliade a déjà essayé sans succès. Les bûcherons ne parlent qu'avec ceux qui auront su défaire leurs chefs…Une loi sévère qui interdit au frêle Juliade d'être entendu. La guilde, elle, a des chances de pouvoir défier les chefs du peuple Scion. Juliade s'emploiera d'ailleurs à minimiser leur force : « Ils sont lourds et maladroits, étranges à la magie. Avec un peu d'astuce, vous les ridiculiserez. Moi, je suis seul et j'ignore évidemment tout des Arts Étranges…»

À la découverte des Scions

Juliade va guider les Aventuriers jusqu'à la frontière de la Voûte. Un chemin difficile mais le Venn'dys connaît parfaitement la route. Au matin du quatrième jour, la guilde découvre devant elle une véritable muraille de bois, haute de près de vingt mètres. À l'évidence, les arbres se sont joints de telle façon qu'ils soient aussi denses qu'un mur de pierre. Juste derrière, on peut entendre le clapotis de la rivière.
L'escalade n'est pas très dangereuse. Les branches sont suffisamment solides pour que l'on s'y hisse sans problème. Lorsque les Aventuriers seront parvenus au sommet des troncs, ils pourront admirer une nouvelle étrangeté de la nature continentale. Le lieu paraît presque hors du temps tant il est calme. La rivière s'écoule doucement entre les deux parois qui s'allongent à l'infini vers le nord et le sud. Les frondaisons des arbres forment une voûte sombre au-dessus de la rivière. Juliade affirme que les Scions vivent au sud, au centre d'un petit lac. Sur la rivière, juste au-dessous, on distingue une barque sur laquelle les Aventuriers peuvent embarquer.
Le voyage va durer près d'une demi-journée avant que la guilde ne distingue devant elle la lumière du soleil. La guilde débouche sur un lac que la haie des arbres épouse avant de reprendre sa marche étroite et rectiligne. Des maisons lacustres sont disséminées sur tout le lac hormis l'entrée de la Voûte vers le sud où attendent des centaines de troncs maintenus sur place par d'énormes cordages.
Les Scions auront remarqué la guilde depuis longtemps et plusieurs barques

convergeront immédiatement vers la barque des Aventuriers dès leur entrée sur les eaux du lac. Les Aventuriers constateront que les Scions ressemblent aux Hauts-Marcheurs. Mais le métier de bûcheron a accentué la disproportion entre torse et jambes. Armés de longues et lourdes haches et pour certains de vieux sabres, ils abordent la barque de la guilde sans ménagement. Les Aventuriers n'ont aucune chance de résister aux Scions. Le mieux qu'ils puissent faire sera de prouver leurs bonnes intentions et de se laisser conduire jusqu'à une grande maison montée sur pilotis où les attendent les chefs du peuple Scion.



Les Scions semblent très fiers de leur force et de leur apparence. Sur le passage des Aventuriers, femmes et enfants se moquent allégrement de la « maigreur » des jambes des personnages.

Les chefs scions, sept en tout, se tiennent assis à même le sol. L'un d'eux s'adressera aux personnages dans un guildien approximatif et leur demandera la raison de leur présence. La guilde a désormais toute liberté pour présenter les choses. De toute façon, la seule manière d'obtenir un service des scions est, comme Juliade l'affirmait, de défaire les chefs.
Lorsque les personnages acceptent le tournoi, une volée de cris enthousiastes secoue la surface du lac. De maisons en maisons, des cris rauques s'élèvent tandis qu'hommes, femmes et enfants sortent massivement sur le pas de leur porte.

À l'évidence, les règles du tournoi brillent par leur absence. Chaque adversaire se place à l'extrémité du lac, dans une ou plusieurs barques. Puis, convergeant l'un vers l'autre, les adversaires doivent tout simplement s'entre-tuer. La perspective de voir peut-être leurs chefs mourir n'inquiète pas les Scions qui n'ont guère de doute sur l'issue du combat. Les sept chefs vont choisir d'embarquer sur trois barques. Dans la première, deux d'entre eux resteront en retrait en se déplaçant à l'abri des pilotis. Deux autres tenteront de se maintenir à distance pour tirer sur la guilde avec des arcs. Les trois derniers chercheront à aborder le ou les barques des membres de la guilde, armés d'énormes haches, de sabres et de couteaux.

Si la guilde veut survivre à cette terrible épreuve, elle a tout intérêt à profiter de l'expérience de tous ses membres. Les Arts Étranges ne seront pas de trop pour décontenancer les chefs scions. Notez qu'il s'agit là de l'ultime bataille de cette histoire. Elle est donc la clé de sa réussite.

Si cinq des chefs scions viennent à mourir, les deux survivants accepteront leur défaite et se rendront à la guilde. Cette dernière, victorieuse, n'en est pas pour autant à la tête du peuple scion. Celui-ci leur reconnaît seulement une dette qu'il s'efforcera de payer. Le voyage de la créature est acquis !



La guilde peut revenir à la tour, escortée par plusieurs dizaines de Scions. Désormais, il s'agit plutôt d'un épilogue que vous n'êtes pas obligé de jouer jour par jour. Durant près d'une semaine, le peuple scion va entreprendre un énorme travail autour du géant afin de le transporter jusqu'à la Voûte. Une entreprise titanesque rythmée par les coups sourds des haches qui abattent les arbres. Enfin, le chemin est tracé. Avec les créatures des proues, Juliade et la guilde, le géant est transporté à bout de bras jusqu'à la Voûte. Le voyage durera près de deux semaines avant que l'on ne parvienne aux murailles. Là, les Scions auront taillé les arbres à la hauteur de l'eau de la rivière et hisseront le géant sur l'immense radeau improvisé.
La guilde pourra naturellement faire partie du voyage. Pendant trois jours, le radeau qui supporte tout juste le poids du géant va cheminer le long de la Voûte jusqu'à ce que la mer apparaisse. Le géant s'installera dans cette grande crique que Juliade avait conseillé, entouré par les créatures des proues.

La guilde aura gagné son éternelle amitié. À tout moment, les Aventuriers pourront venir trouver refuge auprès du géant et de ses créatures ou même auprès des Scions dont ils ont gagné le respect.
Désormais, ils ont le choix : cheminer le long de la côte ou attendre les navires contrebandiers venus chercher le bois. Quel que soit leur choix, nul doute que la Forêt d'Aquame gardera à jamais les traces de leur expédition.

Les Hauts-Marcheurs

Agile 4
Fort 4
Observateur 3
Résistant 4

Charmeur 1
Rusé 3
Savant 1
Talentueux 1

Art Guerrier 3

Vie 15

Compétences : Courir 4, Grimper 3, Lancer 2, Premiers soins 2, Patois (le Guildien) 1, Empathie 0, Esquive 3, Scruter 4, Vigilance 2, Lance 6, Chercher 4, Orientation 3, Survie 4

Les escards

Agile 3
Fort 2
Observateur 3
Résistant 3

Vie 9

Armure : Chitine 1D6-1

Compétence : Griffes 6

Les othürs

Agile 2
Fort 5
Observateur 2
Résistant 4

Vie 12

Compétence : Bagarre 5

Les Épineux

Agile 3
Fort 3
Observateur 4
Résistant 4

Vie 12

Compétences : Arme spéciale branches pointues 5 (1D6)

Les Scions

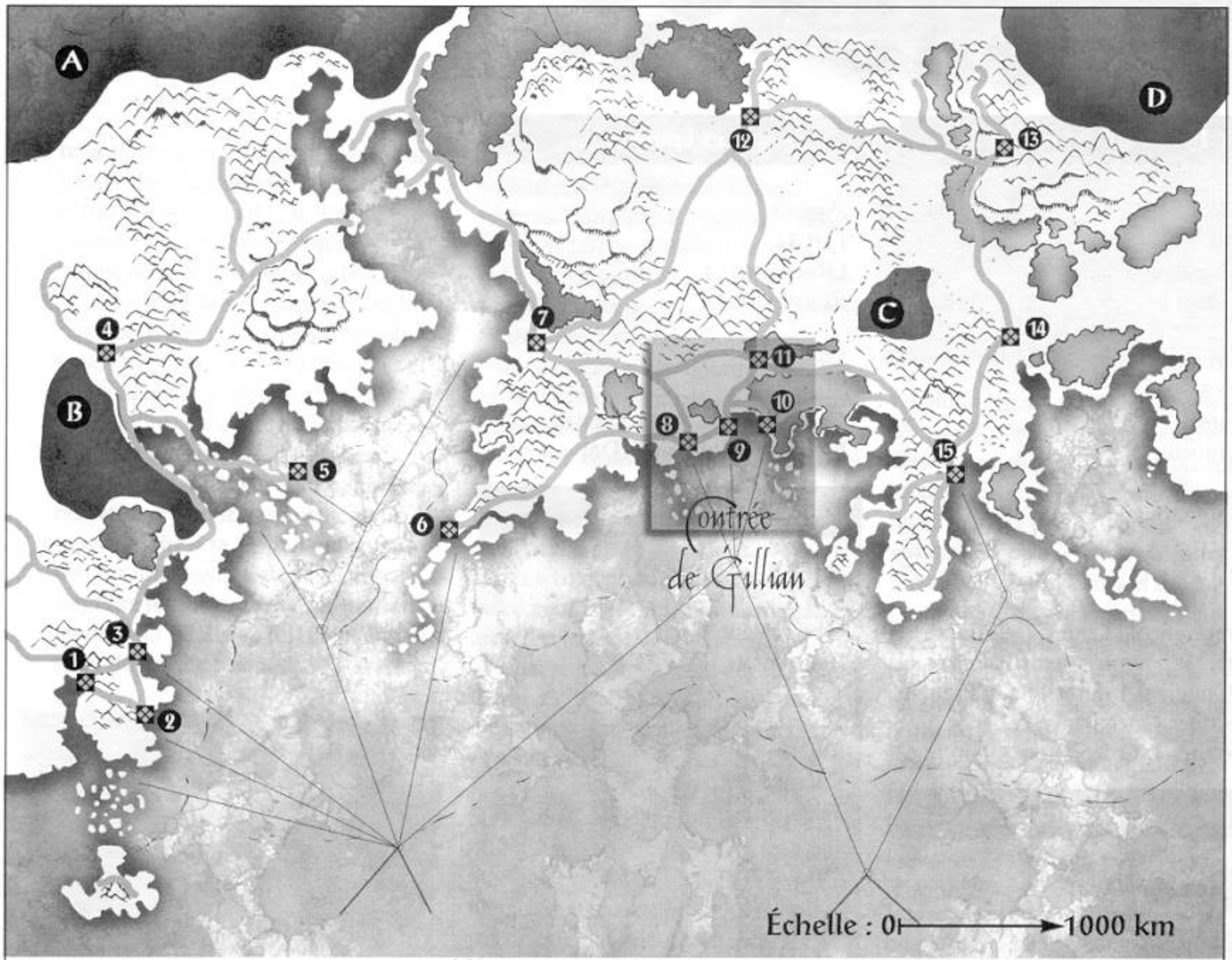
Agile 3
Fort 5
Observateur 2
Résistant 4

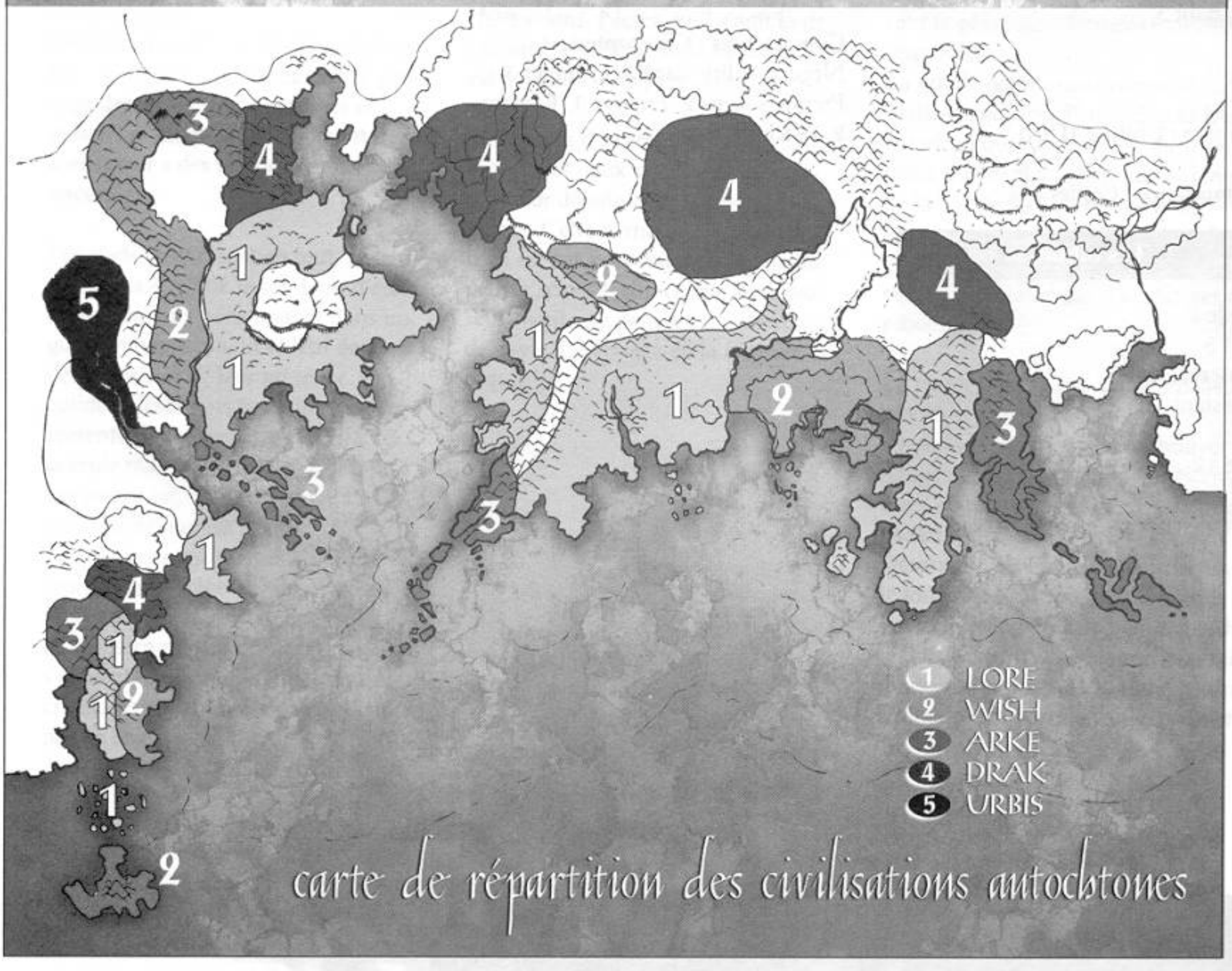
Charmeur 2
Rusé 2
Savant 2
Talentueux 1

Art Guerrier

Vie 13

Compétences : Charpenterie 4, Négoce 1, Bricolage 3, Grimper 3, Premiers soins 2, Esquive 1, Bagarre 2, Hache 4, Sabre 2.





carte de répartition des civilisations autochtones

« Je t'attendais » dit la créature.
L'autochtone me dévisageait de ses
yeux brillants comme deux rubis dans
un visage bleuâtre. Il était ce que nos doctes
nomment un transient, un humanoïde stupéfiant
que les natifs ne voient que dans les rêves
que procure l'alcool de gemkil.

Derrière lui, je devinais l'étalement des forêts
et le miroitement des lacs, les tours de corail
s'élevant dans l'air moite, oeuvre de l'un
des nombreux peuples habitant le Continent,
la vallée oubliée descendant vers la Route
des Cascades où le reste de ma caravane venait
de disparaître. Le havre était bien loin.
J'étais seul avec cet individu surgi de nulle part,
et au-dessus de nous glissaient les nuages rouges
qui apportent la nouvelle saison dans cette contrée.
Les phénix flamboyants aperçus hier
allaient sans doute revenir.

La créature me tendit la main.
Au creux de sa paume luisait un cristal bleuté
et palpitant, gorgé de loom. Il m'invitait
à découvrir des trésors étranges et fabuleux,
cachés dans le temple, là-bas, au bout de la vallée.

Rajustant mon surcot et effleurant la dague
à ma taille, je le suivis. C'est ainsi que je découvris
la première magie non-humaine du Continent.

Lewelu Kerown

Les carnets pourpres

GUILDES : LA QUÊTE DES ORYGYNES

L'éternel vagabond

Les Landes de l'oubliés

Les Maisons de Lopeg

BAS SOMMETS


Passage
vers Jonril
Les Domaines Cristallins
Lac aux Feuilles
Svetlana
Le maître Tour
Lac
Cité des Lépreux
nécropole
Oasis
DESERT
Mont

RAL

Sanctuaire de la Mandragore

Les repaires fabuleux

Jaad

Les ruines sacrées

Sphinx

Brumes

Phaleen

Repaire de l'Alchimiste

Cité des Nymphes

Les portes du désert

DESTINÉES

Royaume de Djil

Transhumances

Le clairvoyance

Djilaï

La bête du gesvres

Port Lilian

Tombeau Ancestral

Ile des glyphes

192

220

Foret
des prismes

Fort
des Stranges

Baie Al

93°

Mystère découvert
au Sud du 48e parallèle
par l'équipage du vaisseau
"Le Protecteur"

0 100

100 Km

240

230 235 240 250

SEPTF

Port Mac-Kaer

Falaises d'Eymigor

Fanaux des naufrageurs

30°

90°

120

La dorsale du saurien

58°

260

280

TRION

Dynasties Fantômes

ecrophages

Temple
ues marais

angroves

Pasts

La Gueule du Diable

Cimetière
à épaves

NAVIRE

Guildes

la quête des origines

Jeu de rôle d'aventure et de découverte dans un univers médiéval-fantastique.

**« Il y a 200 ans, un Continent a émergé au-delà de la mer Océane :
une terre nouvelle et magique, un monde mystérieux rempli de trésors oubliés.
Pour partir à la découverte de ce Continent, les natifs des Rivages ont créé les guildes :
des compagnies d'Aventuriers maîtrisant les Arts Guerriers du combat et les Arts Étranges de la magie.
Au bout de la traversée commence l'aventure : civilisations et peuples inouïs, havres oubliés, créatures hostiles, lieux enchantés, trésors fabuleux... et les puissances vertigineuses du Loom, la substance aux mille sortilèges ! »**

Dans Guildes, vous jouez des Aventuriers faisant partie d'une guilde, qui vont chercher fortune et gloire en ouvrant des routes à travers le Continent.

- Six peuples originaux, les Maisons des Rivages
- Plus de 90 archétypes de personnage : puissants guerriers, conseillers politiques, savants inventeurs, manipulateurs de rêves, invocateurs de démons...
- Six magies différentes décrites en détail
- Une création de personnage en dix minutes proposant aussi un développement complet
- Un système de jeu simple et dynamique

Guildes s'adresse aussi bien aux débutants qui souhaitent se lancer dans de fabuleuses aventures, qu'aux joueurs expérimentés désirant explorer de nouveaux horizons.

Cette boite contient le jeu de rôle complet :

- un livret de présentation «À la découverte de Guildes»
- un dossier : «Les Rivages» contenant 3 livrets et une carte
- un livret de 80 pages : «L'Aventure» contenant les règles du jeu
- un livret de 120 pages : «Le Continent» décrivant le monde, accompagné de 3 scénarios
- une carte en couleurs de 80 cm x 50 cm.

Pour jouer vous avez besoin de deux dés à 6 faces.

Retrouvez l'univers de Guildes à travers :

- Un jeu de cartes à collectionner composé de 360 cartes magnifiquement illustrées
- Des romans parus aux Éditions MNÉMOS.

éditions MULTISIM
20 rue des Rasselins
75020 PARIS / FRANCE
e-mail : multisim@planete.net

MultiSim

Prix : 269 FF TTC



souviens-toi...

Scénario pour Guildes destiné à quelques aventuriers ayant du répondant, tant au niveau des armes qu'au niveau de la réflexion. Action épique, légendes, ruines à explorer et monstres asociaux, il y aura de quoi occuper vos joueurs pour au moins trois séances. Le livret décrivant la contrée de Gillian (fourni dans le premier chapitre de la campagne) peut être utile pour commencer le scénario. Mais l'action peut se dérouler où bon vous semble (par facilité elle commencera dans cette contrée, puis en Terra Incognita). Des petits encadrés (" Et si... ") vous permettront d'enrichir la trame principale par des apartés.

Quand ton âme reviendra...

Port Mac-Kaer, un soir pluvieux. Une douce moiteur estivale endort la petite ville perchée au-dessus d'une mer calme. L'indolence des passants aux ombrelles colorées, les boissons fruitées au goût sirupeux, les mâts ondulants comme autant de bambous géants, tout concourt à bercer doucement les personnages. Sont-ils de retour de mission, en attente d'une caravelle pour un port voisin, à la recherche d'un travail ? C'est sans doute l'impression qu'ils donnent, puisqu'un homme va se présenter à eux et leur proposer un job. Il se nomme Sayann Lefort et travaille pour la guilde du Ressac. Comme son organisation (d'origine kheyza) n'a aucun local en ville, il doit sous-traiter certaines affaires. Si les personnages doivent rendre des comptes à un supérieur, c'est ce dernier qu'ira voir Sayann.

La mission est d'une extrême simplicité mais dangereuse. Il faut se rendre dans une contrée assez éloignée, où sa guilde a envoyé, voilà quatre mois, une trentaine d'hommes armés. Ces mercenaires étaient guidés par une jeune femme du Continent répondant au nom de demoiselle Mélianna, princesse des marches de Naat. Or, si on a plus de nouvelle des soldats, cette personne a été retrouvée, ici même, à port Mac-Kaer, tentant de recruter une troupe fraîche auprès d'une autre guilde. Elle refuse de dire ce qui est advenu de ses anciens compagnons et Sayann commence à soupçonner une histoire de trafic d'esclaves. Il compte bien en savoir plus en se rendant sur place, avec Mélianna (et son garde du corps) comme guide et les personnages comme escorte, mais cette fois, plus discrètement et en se tenant sur ses gardes. Si le groupe désire en savoir plus, l'homme leur donne rendez-vous à son auberge (de la Méduse), dans le quartier le plus élevé de la ville, non loin des demeures venn'dys. Il compte partir le plus vite possible.

Et si partir c'est mourir un peu...

L'auberge de la Méduse est un petit boui-boui confortable qui tient son nom de l'énorme méduse qui flotte dans un aquarium au centre la salle commune. La bête est maintenue dans de l'alcool mais semble parfois animée d'une vie propre. Sayann attend les personnages, caché dans l'obscurité (sous l'escalier qui monte au dortoir). Il est accompagné d'un homme

Guildes



chauve, couvert de scarifications, un Ulmeq. Il le présente (Itaq Kézac) comme étant le garde du corps et gardien de la troisième personne assise dans l'ombre, Mélianna de Naat (cf. leurs fiches en fin de scénario). Elle est en grande partie dissimulée par une large capuche mais des boucles rousses et un menton pointu laissent deviner un visage très fin et jeune. Elle porte de larges gants dont les doublures dissimulent mal les liens qui l'entravent. Bien entendu, elle n'a pas d'arme. Itaq aboie comme elle murmure. Il est aussi brusque qu'elle est douce. Il la surveille comme si elle lui appartenait. Si on lui fait remarquer son comportement peu galant, il explique que parmi les mercenaires disparus, il y avait deux de ses frères et tous ses camarades. Une blessure l'a empêché d'être de la mission et il les a tous vus partir avec Mélianna. Cela motive sa rudesse. Il a pour mission de la garder en vie (pour le moment), mais de lui ôter toute velléité de fuite. Quiconque chercherait à la faire évader, serait immédiatement considéré comme un ennemi mortel par l'Ulmeq. Sinon, c'est un compagnon de voyage taciturne mais solidaire et efficace.

Et si... enlèvement...

La première mission des personnages n'est pas de rejoindre Sayann à l'auberge de la Méduse, mais de lui ramener discrètement Mélianna en l'enlevant. Elle est en pourparlers avec la guilde des Rudes, qui verrait d'un très mauvais œil le départ précipité et involontaire d'un client potentiel. Mélianna ne se défend pas mais hurle très fort.

Une fois les politesses d'usage terminées, Sayann explique un peu la situation. Mélianna, il y a six mois de cela, s'est présentée à l'un des comptoirs de la guilde du Ressac, spécialisée dans les campagnes armées. Elle a prétendu être la fille d'un monarque dont la ville était en grand danger. Pour appuyer ses dires, elle a exhibé des bijoux portant des emblèmes inconnus, promettant qu'il y en aurait d'autres pour qui lui viendrait en aide. Elle a parlé d'une ville baptisée Naat et d'une invasion des nécromants de Lakme. Les Ashragor de la guilde n'avaient jamais entendu parler de sorciers maudits ni de Lakme, mais la contrée dont elle parlait était si lointaine qu'on pouvait lui accorder le bénéfice du doute. Malgré une allure (et une vêture) venn'dys, elle parlait couramment une langue assez proche des constructions grammaticales qu'emploient les peuples urbis. Ses descriptions étaient réalistes et elle semblait très soucieuse de revenir à sa ville en compagnie d'hommes armés. Tous ces éléments réunis finirent par convaincre Sayann et les dirigeants de la guilde du Ressac. Une expédition fut montée et une troupe partit sans donner, depuis, plus aucun signe de vie. Alors que Sayann allait envoyer une équipe de secours, il a été sollicité par une autre guilde (des Rudes) pour fournir quelques mercenaires. Une jeune femme désirait monter une expédition armée pour sauver sa ville aux prises avec des nécromants. C'est ainsi qu'il a retrouvé Mélianna à port Mac-Kaer. Cette dernière l'a bien reconnu mais reste tout à fait silencieuse sur le devenir de la première troupe ou la façon dont elle est revenue dans la contrée de Gillian. Il n'a usé ni de violence ni de drogue pour la faire parler (c'est contre son éthique). C'est tout ce qu'il sait pour le moment. Il compte partir le plus tôt possible à bord de *La Sidney*, un voilier de petite taille mais d'une rare rapidité. Si les personnages acceptent de le suivre dans cette mission de secours, ils seront payés 800 Guilders par personne, et autant si l'expédition arrive à temps pour sauver les hommes du Ressac. Mélianna et Itaq seront du voyage. Le trajet se fera en deux temps : par la mer en deux semaines et par les terres à partir d'une baie où se trouve un village baptisé Sennsay (d'après les dires de Mélianna) et dont Sayann ignorait l'existence. Si l'un des personnages a quelques notions de géographie, il peut effectivement se rappeler avoir entendu parler, loin dans l'ouest, d'une ville portant un nom approchant : Sinlouay. Mais il ne s'agit pas d'un village, plutôt d'un port assez important et fermé à la plus grande partie des guildes.

C'est pendant la négociation avec Sayann que la situation va un peu se compliquer. Mélianna va se mettre à gémir et à regarder autour d'elle. Sans prévenir, une brume épaisse va envahir la pièce et des sons d'hommes en arme vont résonner. Les personnages et leur employeur potentiel vont se faire attaquer par un groupe armé de filets et de matraques (cf. leurs caractéristiques dans l'encadré *À la recherche de Misae*). Le but des attaquants est d'immobiliser et d'assommer les adversaires. Ils veulent juste récupérer la jeune femme et ne s'attendent pas à rencontrer de résistance. Si la situation tourne à leur désavantage (c'est fort probable), ils prennent la fuite rapidement sans demander leur reste. L'un d'entre eux laissera juste choir une aumônière contenant une lettre de recommandation d'un certain Belofagio de port Lilian à Johan Nichrass (nom ashragor, s'il en est). Elle l'encourage à bien accueillir le porteur de la missive, Lanay Nokataï, un Felsin à la recherche d'une amie nommée Misae.

Je veux bien mourir pour toi...

Après ce petit incident, il y a des chances pour que les personnages cherchent à rencontrer Johan Nichrass, vivant à quelques pas de l'auberge de la Méduse. Il tient une petite herboristerie sans prétention. Son discours est décevant : il connaît fort bien Belofagio, un personnage important de la guilde des Malts, et frère d'arme. Cette guilde est spécialisée dans l'exploration et l'exploitation de ruines. Elle n'est pas importante et loue les services de mercenaires indépendants. Par contre, le vieil Ashragor n'a reçu aucun émissaire de son ami et n'a plus de nouvelle de lui depuis déjà deux années complètes. Il ignore tout d'un certain Nokataï et ne veut pas en savoir plus.

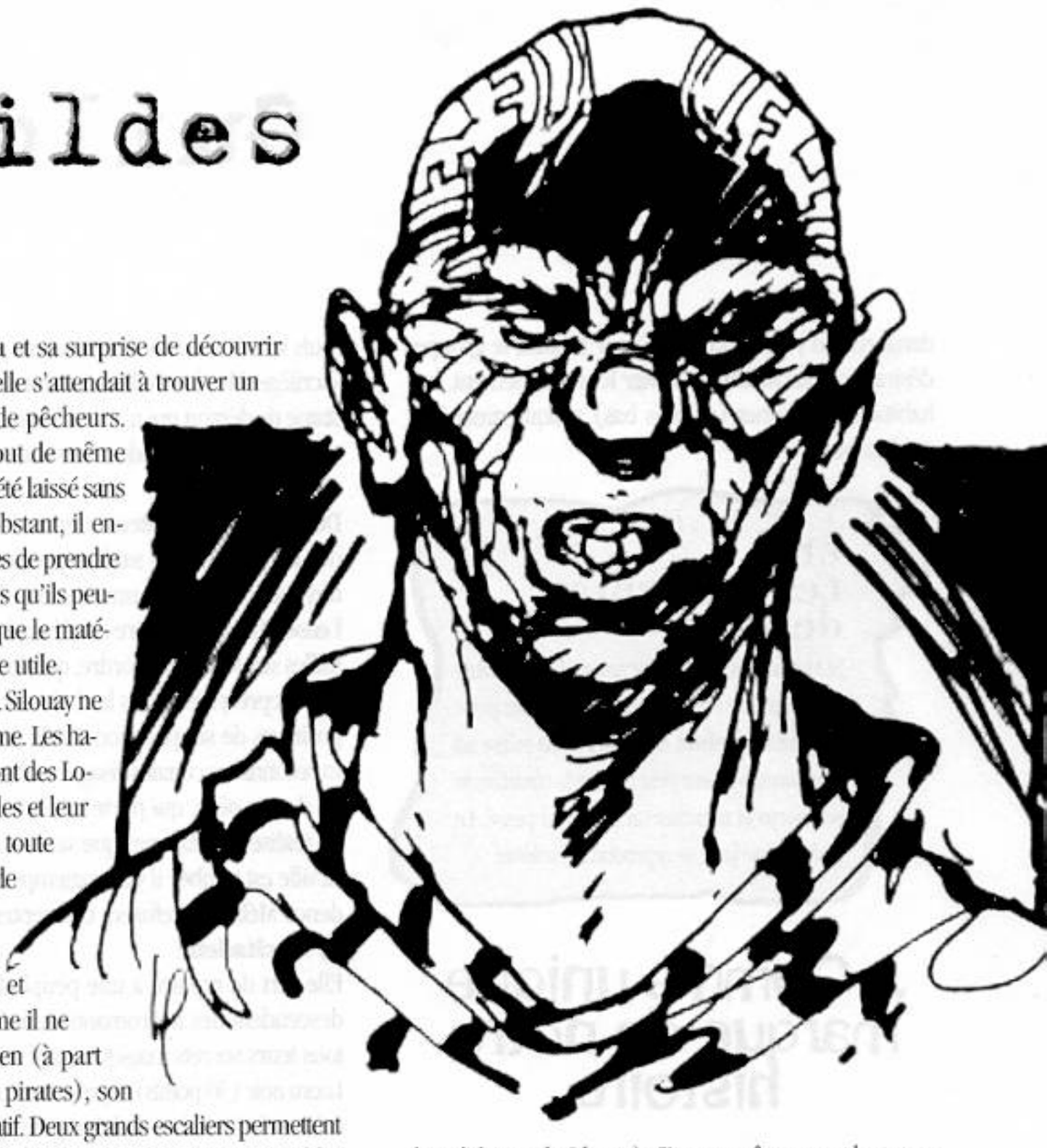
Et si... la boutique de Nichrass

Le vieil homme a quelques problèmes de voisinage avec l'auberge des Deux dauphins. Les odeurs de ses décoctions dérangent les clients mais, d'un autre côté, le bruit des fêtes nocturnes l'empêchent de dormir. L'aubergiste et l'herboriste se livrent donc bataille. L'Ashragor promet d'en savoir plus sur Nokataï, à la condition que les personnages arrivent à rendre fou l'aubergiste.

Auprès des autorités portuaires, il est possible de retrouver ce nom. En effet, il y a huit mois de cela, ce marin felsin avait payé les taxes et inscrit son bateau, *Le Cabotin*, pour le faire réparer en cale sèche. Il n'avait pas posé de problème particulier et personne ne se souvient vraiment de lui. La piste s'arrête là... pour le moment. À partir de cet instant, les personnages auront la nette impression qu'on les observe partout où ils vont (même en pleine mer). C'est exact. Nokataï ne sera jamais bien loin, quitte à les suivre jusqu'à l'autre bout du Continent.

S'ils cherchent à en savoir plus sur Naat et Lakme, leurs efforts seront vains. Aucun érudit ou diplomate n'a jamais entendu parler de ces deux villes.

Guildes



Une fois cette piste épuisée, il ne reste plus qu'à partir vers l'ouest. *La Sidney* est un voilier idéal pour le cabotage mais qui oblige à une promiscuité qui peut devenir gênante. Sayann est pilote alors qu'Itaq s'occupe de la nourriture. Mélianna reste dans la seule cabine sans rien dire. Plus le voyage progresse, plus elle est nerveuse. Sayann met son comportement sur le compte de la culpabilité. S'il y a une autre femme dans le groupe, elle partage la cabine avec la princesse des Marches de Naat (titre tourné en dérision par l'Ulmeq qui complète le tout d'un crachat dans l'eau). Impossible de tirer quelque chose de la jeune femme si ce n'est quelques paroles dans une langue ressemblant à du urbis ancien. Si un personnage parle ce type de langue, il peut comprendre qu'il s'agit de suppliques d'une personne enfermée et terrifiée, pas plus.

Le voyage en lui-même peut se dérouler sans incident majeur. La Dorsale du Saurien est une première étape rapidement passée, puis (après un arrêt à Théom) l'embarcation va filer toujours plus à l'ouest, là où les cartes de Sayann sont déjà moins précises et où les pauses nocturnes se font à bonne distance du rivage (loin des bêtes). À vous de rendre le périple intéressant. Loin des routes balisées, les pirates, les créatures étranges et les autochtones belliqueux ne manquent pas. De plus, si le temps était clément au-dessus de la contrée de Gillian, il ne l'est peut-être pas autant vers l'ouest. Une tempête lors d'une traversée de récifs peut donner quelques suées à un groupe de néophytes de la navigation.

Et si... Les naufrageurs.

Le cabotage de nuit est très dangereux. Il l'est plus encore lorsque des naufrageurs allument des lumières pour perdre les navires dans les récifs. Et si leur proie s'en sort, ils embarquent sur de petits bâtiments très rapides mais instables. Une poursuite s'engage alors.

C'est donc au bout de deux semaines que *La Sidney* arrivera en vue d'une large baie qui s'enfonce profondément dans les terres. Rien n'indique la présence d'un village ou d'une ville, sauf Mélianna qui parle pour la première fois. Elle semble terrifiée à l'idée de continuer plus avant mais, paradoxalement, elle va aider, à partir de maintenant, le groupe pour se diriger. L'esprit de Miséa (cf. l'encadré plus bas) tente de prévenir les aventuriers, mais celui de Mélianna la pousse à continuer sa mission. L'embarcation va donc suivre la baie et arriver en vue d'une ville importante divisée en deux cités, l'une au pied et l'autre au sommet d'une falaise : Sinlouay. Elle doit abriter plus de 2 000 habitants et vivre de la pêche. Première constatation, *Le Bellator*, navire aux couleurs de la guilde du Ressac, mouille tranquillement au port. L'accoster est très simple puisqu'il n'y a personne à bord pour le surveiller. Le pilote qui tenait le carnet de bord ne signale aucune anomalie pendant le voyage, si ce n'est une petite tempête dans laquelle un mercenaire est mort, la jambe arrachée par des cordages. Il note tout de même l'impatience de Mélianna et sa surprise de découvrir une ville alors qu'elle s'attendait à trouver un misérable village de pêcheurs. Sayann s'étonne tout de même que le bâtiment ait été laissé sans surveillance. Nonobstant, il enjoint les personnages de prendre toutes les provisions qu'ils peuvent à bord, ainsi que le matériel qui leur semble utile.

Le débarquement à Silouay ne pose aucun problème. Les habitants de la ville sont des Lore tout à fait aimables et leur ville est franche de toute autorité. Une sorte de chef de clan, élu à vie, dirige les deux cités (haute et basse), mais comme il ne se passe jamais rien (à part quelques attaques pirates), son pouvoir est très relatif. Deux grands escaliers permettent de se rendre d'une ville à l'autre librement. Deux guildes ont été autorisées à installer un comptoir sur place (dans la ville basse) : la guilde des Alizés et celle des Six Lunes. L'une comme l'autre se servent de ce port comme relais pour les équipées qui continuent vers l'ouest par la mer. Les mercenaires du Ressac se sont renseignés sur les routes à suivre pour atteindre les marches de Naat, mais ni Adelionne (des Alizés), ni Torgensen (des Six Lunes) n'ont entendu parler d'un tel pays. De même, si on évoque le nom de Sennsay. Par contre les autochtones, eux, confirmeront que Sennsay est l'ancien nom (déformé par le temps) de Silouay. Plus personne n'utilise cette prononciation qui date de plusieurs centaines d'années. Sir Adelionne indiquera que les mercenaires sont partis avec Mélianna deux jours après leur arrivée. Comme le découvriront les personnages, au sud de la ville, après deux jours de marche, il n'y a qu'un désert de rocaille qui s'étend à l'infini. Mais Mélianna s'agite de plus en plus et insiste pour que le groupe se rende au sud. Elle lâche même que le temps presse et que les ennemis (les nécromants) sont sans doute aux portes de sa ville. Les guildiens sur place ignorent par contre pourquoi les mercenaires ont décidé de laisser leur bateau sans surveillance.

Et ne laisser que l'ombre de mon passage...

La seconde partie du voyage est plus difficile physiquement mais moins contraignante que la vie confinée sur un petit voilier. Une fois la ville loin derrière eux, les aventuriers vont quitter un paysage de collines de plus en plus calcaires, pour entrer dans une sorte de désert de grosses pierres sculptées par le vent, le sable et la pluie (pourtant rare). À perte de vue, il n'y a plus que d'immenses champignons minéraux poussant dans le sable et la poussière. La végétation va disparaître complètement au bout de deux jours (comme l'avaient dit les pêcheurs de Silouay). C'est peut-être en parlant avec Mélianna, plus loquace et excitée que jamais, que les personnages vont se rendre compte que quelque chose ne va pas. Elle ne semble pas voir le désert et s'imagine marcher dans un paysage verdoyant. Parfois, elle s'arrête pour écouter un oiseau imaginaire, indique un bosquet qui n'existe pas pour faire une pause, cueille et sent une fleur que nul ne voit. Les marches de Naat ne sont peut-être que le fruit de son imagination (mais si c'est le cas, des questions restent en suspens).

C'est au troisième jour que les premières réponses vont arriver. En réussissant des jets de Pister (ou de Vigilance), un personnage peut repérer les traces du groupe précédent. Après quelques heures, les aventuriers arrivent enfin au camp où les mercenaires ont dû s'arrêter : il s'agit d'un ensemble de ruines descendant le long de ce qui a été une vallée verdoyante avant de devenir une plaie géante dans un désert poussiéreux. Les hommes du Ressac avaient été assez prudents pour monter leur campement à l'extérieur des ruines, mais pas assez pour prévenir un malheur. Sur place, on peut deviner qu'ils ont été probablement attaqués pendant la nuit, par des adversaires qui venaient des ruines (il reste des couvertures maculées de sang). Il n'y a plus aucun corps et tout l'équipement a été saccagé. Itaq retrouve un petit sac, sous une pierre, contenant les reliques sacrées (des statuettes d'or et d'argent) de l'un de ses frères. Jamais il ne s'en serait séparé. Par contre, continue l'Ulmeq, ces grigris sont magiques. Tant que leur propriétaire est en vie, ils conservent un aspect vivant, brillant, ce qui est le cas. Son frère est donc bien vivant, quelque part dans les ruines, probablement fait prisonniers par des complices de Mélianna. Il propose donc simplement de la tuer, avant qu'elle ne donne l'alerte, et de partir à la recherche des mercenaires encore en vie. Si les personnages ne s'opposent pas à ce plan, c'est Sayann qui le fait. Il a été désigné par la guilde pour disposer de la prisonnière. Itaq lui en gardera rancœur et mettra son plan à exécution à la moindre occasion. Il n'y a rien a apprendre de plus au campement, sinon qu'il est

dangereux d'y rester la nuit. Si par hasard, le groupe désirait tout de même y monter leur campement, les habitants des ruines (cf. plus bas) attaqueraient immédiatement.

Et si... Les souvenirs de Naat

Si Mélianna a pu se réincarner, il est possible que l'esprit de l'un de ses contemporains puisse en faire de même. Ainsi, un PNJ ou même un personnage-joueur peut perdre le contrôle de son corps et incarner un esprit du passé. Le phénomène peut se reproduire à volonté.

... Comme unique marque de notre histoire

Mélianna (si elle est encore en vie) commence à réaliser que sa ville est détruite. Mais elle a encore une vision déformée de la réalité et au milieu de ce désert parsemé de murs d'un autre temps, elle imagine les parties manquantes et les bâtiments depuis longtemps disparu. Du coup, elle fait un guide parfait, se dirigeant d'après ses souvenirs et se rendant dans les parties intéressantes de la ville. Reprenez le plan des ruines et laissez au groupe le plaisir d'explorer les restes de Naat. La visite peut prendre une tournure surréaliste, la jeune femme se déplaçant comme dans un monde parallèle, évitant des obstacles qu'elle seule voit. Dans son délire, elle se rend compte qu'il n'y a personne dans sa ville. Toutes les deux heures, il y a une chance sur six qu'une tempête de sable s'abatte sur la ville. Auquel cas, il faut s'abriter au plus vite ou terminer sa vie étouffé par les vents. Par contre, une fois le calme revenu, la morphologie des ruines aura changé du tout au tout (nouveaux sites à explorer).

Il se peut que le groupe dérange quelques bêtes sauvages. Rôdant dans les ruines, il y a une meute de chiens (10), un tigre à dents de sabre et un scorpion géant (de la taille d'un chien). Toutes ces créatures sont agressives et à la recherche de nourriture. Elles se réfugient dans le moindre trou pour se protéger des tempêtes.

a) La ziggourat

Il ne reste qu'un carré de pierres dallées et quelques murs épais. Un puits, au centre, est partiellement bouché (mais peut se dérober sous les pieds d'un imprudent). Il est profond de huit mètres et abrite une colonie impressionnante de serpents (heureusement inoffensifs). Il ne mène nulle part.

b) Le temple

Des colonnades couchées, cachées par le sable. Là aussi, il reste quelques murs. En creusant un peu, on dégage une paroi décorée d'une fresque. Elle représente des dieux que Mélianna peut nommer : Athaos, Mésoria, Lewell, etc. Mais tous les visages des effigies ont été profanés à coup de burin, il y a déjà bien longtemps. Pire, la jeune femme (voyant les dieux défigurés) expliquera que seuls les nécromants de Lakme ont pu commettre un tel sacrilège. Plus loin, elle remarque aussi les restes d'une statue de démon qui n'a rien à faire dans ce temple. Là, seul le temps a dégradé le monstre ailé.

c) Le parvis

De loin, les explorateurs auront l'impression de voir des corps dans des sables mouvants. Ce ne sont que des statues à taille humaine. Si une tempête se lève, l'ensemble du statuaire est dégagé. Il y a plus de deux milles statues, en bon ordre, qui dorment sous le sable. Elles représentent tous les habitants de Naat, dans des positions de supplication ou de suppliciés. Mélianna va reconnaître certains visages malgré le temps, dont celui de son père, qui porte sa tête sous le bras. L'esprit ne réalise pourtant pas que sa mission a échoué et que sa ville est tombée il y a longtemps. Même devant l'évidence Mélianna refusera d'accepter la réalité.

d) La citadelle

Elle sert de repaire à une peuplade de sauvages qui descendent des nécromants de Lakme. Ils ont perdu tous leurs secrets magiques sauf une idole chargée de Loom noir (30 points) représentant un démon de quatre mètres de haut. La condition pour qu'elle reste " chargée ", c'est qu'on l'abreuve régulièrement de sang frais (animal ou humain). Si ce n'est pas fait, le Loom disparaît. Elle ne contient aucun sort (sauf si vous en décidez autrement). Reportez-vous au chapitre suivant pour en savoir plus sur ce peuple et son repère. Toutes les pièces sous la citadelle sont éclairées par des torches renouvelées régulièrement.

T'offrir mon cœur à bout de bras

Peu de temps après la première exploration, les ennuis vont vraiment commencer. Les N'Brae, qui vivent dans les restes de Naat, sacrifient régulièrement des petits animaux et des voyageurs imprudents. Leur bonne connaissance des ruines leur donne un avantage certain. Si les personnages ont été discrets, il y a des chances pour qu'ils aient vu les N'Brae en chasse. Par contre, s'ils ont été violents, trop bruyants ou trop voyants, les autochtones vont préparer une embuscade. Actuellement, il leur reste une dizaine de mercenaires qu'ils gardent dans des cages non loin de l'idole. Tous les autres ont été sacrifiés et dévorés. La technique des N'Brae est simple. Ils cherchent à séparer leurs proies du groupe et ils les enlèvent les unes après les autres. Ils ont l'avantage du nombre puisqu'ils sont une soixantaine de guerriers pour deux cents âmes en tout. Ils sortent rarement des souterrains et ne montent quasiment jamais la garde (il n'y en a pas besoin, personne ne connaît cette cité). On peut donc les surprendre

Mélianna de Naat : l'espoir des marches.

Il y a fort longtemps, la cité de Naat dominait les marches éponymes. Mais les guerres incessantes avec le peuple voisin, les nécromants de la ville de Lakme, tournèrent au désavantage de Naat. Les armées maudites avançaient, réduisant en cendre le moindre arbuste, tarissant la moindre source, transformant la terre en rocaille. Mélianna de Naat, cadette du roi en place, fut désignée pour voyager au loin et recruter une armée capable de venir en aide au pays. Seule, elle partit et tomba entre les griffes des éclaireurs des nécromants de Lakme. Ils l'emmurèrent dans les ruines d'un petit temple pour qu'elle y meurt de faim et de soif. Ce qui arriva. Mais son esprit, obsédé par sa mission, demeura sur place et le temps passa. Sa ville tomba, le désert avança et les nécromants disparurent à leur tour, laissant quelques descendants dégénérés (les N'Brae). Quand des explorateurs des Rivages, indépendants mais sous contrat avec la guilde des Malts, découvrirent le temple et en forcèrent le passage, l'esprit se libéra et s'empara d'une jeune Venn'dys, Misae del Acoton. Prise de cauchemars au début, sa personnalité se dédoubla, puis disparut complètement pour laisser la place à celle de Mélianna de Naat. La langue, les souvenirs, les expressions et les sentiments, toute la personnalité de la princesse commandait à ce nouveau corps. Profitant aussi des acquis de la Venn'dys (la langue, les compétences), elle continua sa mission, refusant de prendre en compte le temps passé entre sa mort et sa " résurrection ". Cet esprit est tellement obsédé par le devenir de sa cité qu'il est responsable de la disparition de plusieurs dizaines de mercenaires, envoyés dans ce qui est à présent un désert. Presque plus personne ne connaît Naat et Lakme. Presque plus personne ne sait qu'un jour, il y eut une guerre entre ces cités. Mélianna de Naat est l'ultime et intemporelle victime de ce conflit. Quant à son corps, Misae del Acoton, ses anciens compagnons qui l'ont vu changer puis disparaître brusquement, le recherche activement. Il va bien falloir songer à le rendre un jour (d'où la tentative d'enlèvement à port Mac-Kaer). Mais il faudra, pour cela, que l'âme de Mélianna trouve enfin le repos.

Mélianna de Naat / Misae des Acoton

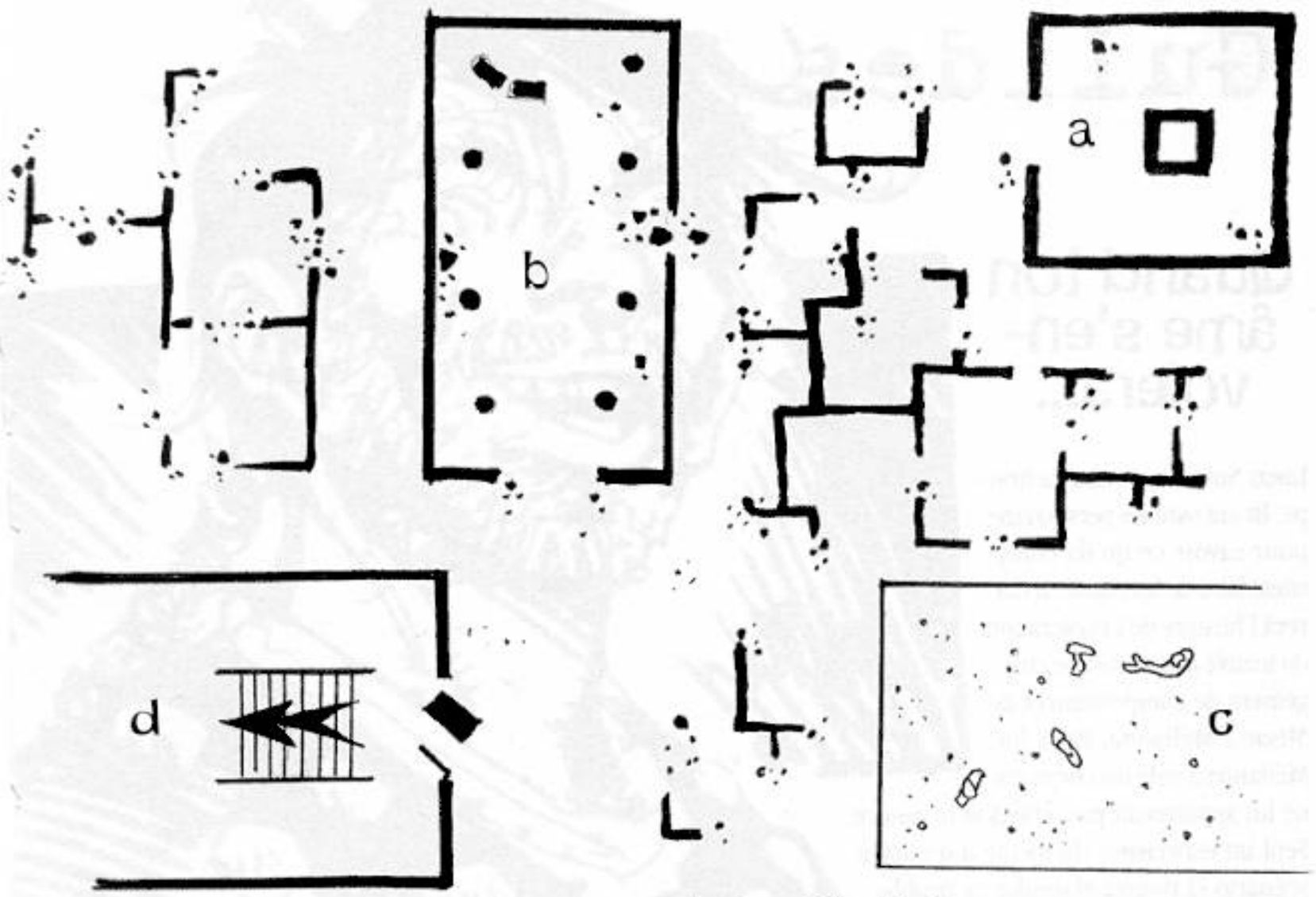
Agile 4 (1 parce qu'entravée) / Fort 3 / Observateur 5/ Résistant 3 / Charmeur 5 / Rusé 3 / Savant 4 / Talentueux 3

Art Guerrier 2/ Art étrange 5 / Art Guildien 2

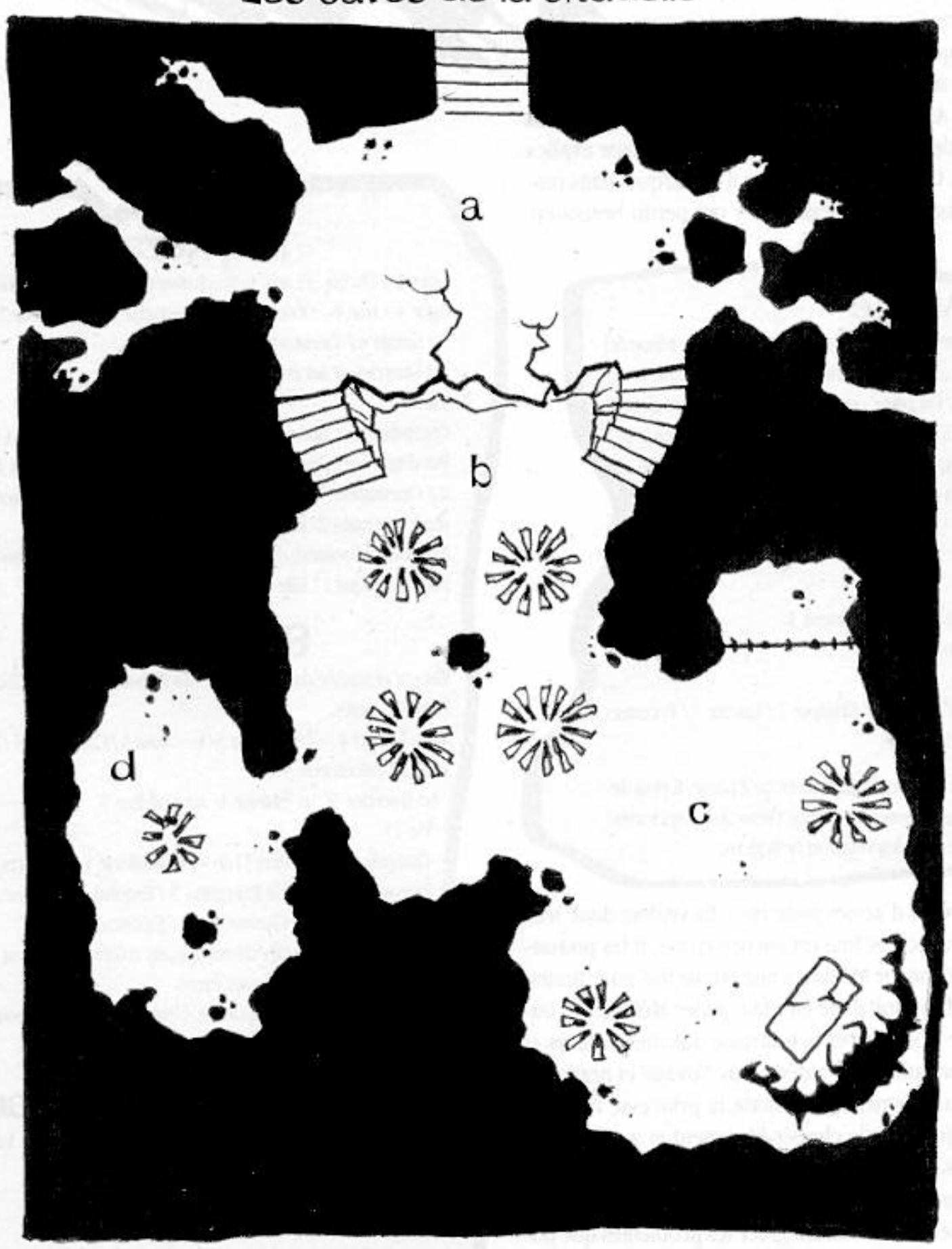
Vie 12

Compétences : Courir 1 / Patois Naat et Lakme 5 / Patois (Guildien) 4 / Grimper 1 / Orientation 4 / Esquive 4 / Scruter 2 / Pister 4 / Vigilance 4 / Bagarre 3 / Chevaucher 4.

Les restes de Naat



Les caves de la citadelle



dans leur repaire. Armés de sabres et de filets, ils n'ont pas peur de la mort et se battent toujours jusqu'au bout. Si possible, ils préfèrent agir en silence. Dans le feu de l'action, ils hurlent des insultes et gémissent comme des morts vivants. En les voyant, Mélianna reconnaît en eux les fameux nécromants de la ville de Lakme.

Les caves du palais sont constituées de quatre pièces de taille différente (cf. le plan)

a) L'entrée

Un vaste escalier donnant sur un plateau rocheux. En contrebas, on peut espionner les N'Brae vivant dans une grande pièce commune. Il n'y a personne sur ce plateau mais de nombreux couloirs se terminant sur des culs-de-sac s'enfoncent de part et d'autre sous la terre. On peut s'y cacher et c'est là que les habitants troglodytes s'isolent pour leurs actes reproducteurs. En s'y dissimulant, on peut déranger un couple (qui donnera l'alerte).

b) La salle commune

Y vivent deux cents personnes en cercle autour de feux. Vêtus de peaux de bêtes, touchés par la malnutrition, ils n'ont plus rien à voir avec leurs triomphants ancêtres. Quand Naat tomba et que toute la population fut massacrée, les marches furent transformées en désert et les nécromants, ayant utilisé tout le loom, partirent, laissant leurs serviteurs, les guerriers et tous ceux qui n'étaient pas magiciens. La civilisation de Lakme rejoignit celle de Naat dans l'oubli. Les sauvages qui survivent dans ces ruines sont la seule consolation de Mélianna qui voit la déchéance de ses adversaires. Si l'alerte est donnée, toutes les femmes se précipitent avec les enfants vers le temple. Les hommes, eux, sortent dans les ruines pour chasser les intrus.

c) Le temple souterrain

Une statue démoniaque semble retenir le plafond. C'est un diable ailé qui toise un autel sacrificiel maculé de sang coagulé. Il y a trois grands prêtres qui officient et vivent ici. Ils entretiennent l'idole et lui offrent des vies selon des cycles réguliers mais très complexes. Dans le coin le plus sombre attendent, attachés, des futurs sacrifiés. Il reste dix mercenaires, dont un des frères d'Itaq. Si les personnages ont perdu un compagnon (un personnage, Sayann, Mélianna ou Itaq), il sera dans l'une des cages. Peut-être pourra-t-il leur apprendre ce qui s'est passé. Les mercenaires sont arrivés aux ruines et sitôt installés, ils ont été attaqués. Dans la confusion, Mélianna avait disparu. Ils se sont séparés en deux groupes pour la chercher et se sont fait capturer les uns après les autres, comme des bleus. À présent, ils attendent, résignés, la mort.

d) La cave du chef

Il n'a rien de plus que les autres et vit dans la misère. Son seul trésor est la couronne qu'il arbore en permanence et qui appartenait au père de Mélianna. Elle sera prise de folie si elle voit ce qu'elle considère comme un sacrilège. Le chef a trois gardes du corps et deux femmes. Ses enfants vivent avec les autres. C'est lui qui organise les chasses à l'homme. Si sa couronne lui est dérobée, il perd tout pouvoir. L'objet en question n'a aucune valeur réelle (elle est en argent et toutes les pierres précieuses dont elle était sertie ont été volées depuis longtemps). Sans son attribut royal, le chef n'est qu'un N'Brea comme les autres (et même moins). Il y a même des chances pour que ses hommes se retournent contre lui. Tôt ou tard, les N'Brae vont se rendre compte qu'ils ne sont pas seuls. Ils vont donc organiser une terrifiante chasse à l'homme dans les ruines. C'est le moment de se débarrasser d'Itaq et de Sayann dans des scènes homériques. Et pour mettre un peu la pression, les prêtres vont accélérer les sacrifices humains. Mélianna, centre de tous les doutes, peut être très utile. Elle connaît parfaitement la ville, même si elle a tendance à se cacher derrière des murs qui n'existent plus. Faites cavaler les personnages, coupez-leur toute retraite possible et tombez-leur sur le poil quand ils seront blessés.



Et sonner le glas une dernière fois

À ce moment du scénario, les personnages sont dans une situation critique. Tous (ou presque) en cage, ils vont observer tous les N'Brae se préparer à une grande et ultime cérémonie. Si Mélianna est encore là, elle traduit ce qu'elle comprend du dialecte des sauvages. Ils ont été un peu énervés par la présence d'intrus dans leurs ruines et ils vont régler le problème une fois pour toutes. Ils attendent juste que les astres soient favorables (c'est-à-dire que les prisonniers ont encore deux heures). Tout le matériel des personnages a été confisqué et stocké dans la cave du chef. C'est pendant cette période de calme que Mélianna va réaliser et se souvenir de son passé (cf. l'encadré). Elle se souviendra du temple où elle a été enfermée, de son retour à la vie, de la première expédition et du voyage vers port Mac-Kaer. Mais elle avouera aussi ne pas savoir quoi faire à présent. Elle n'est plus dans son corps, plus dans son temps, plus dans son pays. Elle n'a plus vraiment de raison de vivre.

C'est peu de temps avant l'heure fatidique que les personnages vont être témoins d'un phénomène qu'ils ont déjà observé. Une brume va se lever dans tout le temple.

Quand ton âme s'envolera...

Lanay Nokataï présente sa troupe. Ils ont suivi les personnages pour savoir ce qu'ils comptaient faire de leur amie. Il narrera l'histoire de l'exploration du temple et du brusque changement de comportement de Misae / Mélianna. Pour lui, Mélianna a volé un corps qui ne lui appartenait pas, elle doit le rendre. Seul un exorcisme (le thème d'un autre scénario ?) pourra résoudre ce problème. Mais Mélianna ne veut pas disparaître. Certes, elle n'est plus dans son époque, mais elle ne veut pas mourir une seconde fois. Et c'est ce qui va arriver. Autre petit problème : les mercenaires de la guilde du Ressac vont réclamer une petite explication. C'est Mélianna qui les a embarqués dans cette histoire (ce piège). Ils y ont perdu beaucoup de frères d'armes pour rien. Ils veulent donc leur vengeance. Si Itaq est encore en vie, il les poussera à éliminer Mélianna une bonne fois pour toutes. Un choix doit donc être fait : aider Mélianna et oublier Miséa, livrer la traîtresse aux mercenaires et la condamner ou aider Lanay Nokataï et pratiquer un exorcisme, condamnant la princesse de Naat. Aux joueurs de choisir librement et aux personnages de vivre avec leur conscience après (une bonne conversation en vue). Soulignons que quel que soit le choix, il faudra gérer les problèmes que poseront les mercenaires d'une part ou les amis de Miséa de l'autre. Même loin des ruines, il est possible que cette histoire se termine en bain de sang...

La même brume qui est apparue dans l'auberge de la Méduse à port Mac-Kaer. La panique dans les caves va être totale. Tous les bruits et les hurlements vont être amplifiés alors que des couteaux vont tomber dans les cages des prisonniers. Les mercenaires et les personnages vont devoir se débrouiller pour se libérer et profiter de la panique pour fuir les ruines. Dehors, attendent les compagnons de Misae / Mélianna, sur des chevaux. Si elle est encore vivante, elle voudra les fuir. S'ils apprennent qu'elle est morte de la main d'Itaq ou des personnages, ils voudront se venger. Dans tous les cas, ils tenteront de sauver un maximum de prisonniers avant de prendre la fuite. Les N'Brae les suivront un moment hors de la ville, massacrant le plus possible d'évadés. Mais ne voulant quitter leurs ruines trop longtemps, ils rebrousseront chemin en hurlant des malédictions de damnés. Les personnages, leurs sauveurs et les mercenaires de la guilde du Ressac vont pouvoir s'expliquer à présent.

À la recherchede Misae

Lanay Nokataï et ses compagnons (trois) cherchent à comprendre le comportement de leur ancienne compagne, Misae del Aconton. Depuis l'exploration de ruines perdues au fond de nulle part, elle a complètement changé. Pire, elle côtoie des guerriers, elle se promène attachée et panique en voyant ses anciens amis. Du coup, ces derniers soupçonnent (à tort) la présence d'un enchantement. Ils pensent que Sayann en est le principal responsable et qu'il faut absolument libérer Misae de ce sortilège, même contre son gré. C'est donc un quiproquo complet qui va s'arranger en fin de scénario. Lanay Nokataï ne peut, pourtant, accepter que Mélianna reste plus longtemps dans le corps de son amie. Les personnages seront-ils de cet avis ?

Lanay Nokataï, spadassin felsin

Agile 6 / Fort 4 / Observateur 5/ Résistant 5 / Charmeur 4 / Rusé 4 / Savant 3 / Talentueux 3
Art Guerrier 5/ Art étrange 5/ Art 1 (non guildien mais des fortes notions)
Vie 19
Compétences : Sabre courbe 9 (1d6+2) / Mains nues 9 (1d6+4) / Courir 2 / Grimper 2 / Lancer 2 / Premiers soins 1 /Esquive 3 / Scruter 5 / Vigilance 4 / Arme à une main 8/ Bagarre 8

C'est un Felsin soucieux pour Misae, mais de bonne compagnie. Il fait ce qu'il dit et dit ce qu'il pense. Il peut devenir un ami fidèle des personnages ou leur pire ennemi. Ses compagnons sont Cartographe (Venn'dys), Explorateur, Soigneur (Ulmeq) et enfin Navigateur (Gehemdal). Aucun d'entre eux n'est vraiment belliqueux.

Itaq Kezac

Guerrier Ulmeq, 35 ans, petit, chauve et couvert de scarifications.
Agile 4 / Fort 6 / Observateur 4/ Résistant 5 / Charmeur 3 / Rusé 5 / Savant 4 / Talentueux 4
Art Guerrier 4/ Art étrange 1/ Art Guildien 5
Vie 17
Compétences : Épée courte 9 (1d6+3) / Mains nues 9 (1d6+2) / Pas d'armure / Courir 2 / Patois (le Bataille) 5 / Grimper 3 / Lancer 2 / Orientation 4 /Esquive 3 / Scruter 5 / Pister 4/ Vigilance 4 / Arme à une main 2/ Bagarre 3 / Chevaucher 4
Matériel : nécessaire de voyage, coupe-chou, fioles de poison divers
Phrase typique : " Elle doit payer "

Sayann Lefort

Kheyza et maître dans la guilde du Ressac (40 ans). Cheveux noirs, longs et nattés.
Agile 3 / Fort 4 / Observateur 5/ Résistant 3 / Charmeur 3 / Rusé 5 / Savant 4 / Talentueux 3
Art Guerrier 3/ Art étrange 1/ Art Guildien 5
Vie 15
Compétences : Fleuret (1d6+1) /Joaillerie 1 / Contacts 3 / Prix 2 / Négoce 4 / Patois (le Péregrin) 3 / Esquive 3 / Scruter 2/ Vigilance 3 / Bagarre 2 / Chevaucher 3 / Falsification 2
Matériel : nécessaire de voyage, un voilier, un fleuret, des couteaux de lancer, quelques cartes
Phrase typique : " L'important, c'est de retrouver les hommes. Peu importe le prix "

Des chasseurs n'Brae

Agile 4 / Fort 5 / Observateur 4 / Résistant 5 / Charmeur 1 / Rusé 3 / Savant 2 / Talentueux 2
Art Guerrier 5 / Art étrange 1
Vie 16
Compétences : Courir 3 / Grimper 4 / Lancer 4 / Esquive 4 / Scruter 4 / Vigilance 3 / Arme à une main 6/ Bagarre 6.
Matériel : peaux de bête, toutes les armes de récupération, la couronne du chef
Phrase typique "Nekosh Maz ! Te vaya blak pikeur !" (intraduisible)

Auteur : Benoît Attinost
Illustrations : Laurent Cagniat
Plans : Pierre Courtial

Un scénario Casus Belli pour

GUILDES

Les Feux de la terre



Cette aventure est destinée à des personnages débutants, et à des joueurs et un MJ moyennement expérimentés. Il est nécessaire que le groupe compte au moins un pratiquant des arts étranges (compétence Maîtrise au niveau 2 ou plus). La présence d'un personnage originaire de la Maison Venn'dys serait intéressante. Ce scénario a été testé sur le Salon des jeux de réflexion : vérifiez que vos joueurs ne le connaissent pas !

Une nouvelle ambassade

Dans tout ce qui suit, l'expression « guilde X » désigne la guilde dans laquelle les PJ se sont enrôlés. S'ils ont fondé leur propre guilde, vous devrez modifier quelques détails (la guilde X passera un contrat de type « mission » avec celle des PJ).

L'un des personnages a été instamment prié par la guilde X de se rendre à Snake, un havre situé à l'intérieur des terres, à l'orée de la route des Mille Peuples (cf. p. 77 du livret *Le Continent*). Il y a passé trois mois avec Ezechiel Avona, un sage des noms sacrés kheysa, expert en linguistique auprès de la guilde X. Pendant ces trois mois, Avona lui a enseigné un langage autochtone, le sicasse. Ajoutez donc la compétence Sicasse, au niveau 1, sur la feuille de personnage du PJ. A l'issue de cet apprentissage, les autres membres du groupe ont également été convoqués à Snake.

Le scénario commence par l'entrevue entre les PJ et maître Nocth, le représentant de la guilde X à Snake. Cette entrevue se déroule dans la solide bâtisse gehemdale qui abrite les bureaux de la guilde. Ezechiel Avona y assiste également. Maître Nocth ne s'embarrasse pas de formules de politesse et entre directement dans le vif du sujet : « Mesdames, messieurs, vous n'êtes pas sans savoir que Snake constitue le point de départ de l'une des plus longues routes du Continent : la route des Mille Peuples. Les voyageurs qui l'empruntent ne manquent pas de remarquer, après environ une semaine de voyage, une imposante chaîne de volcans, située sur leur gauche, au-delà d'une grande forêt. En revanche, peu d'entre eux savent que le cratère principal est habité. Il abrite un peuple proche de la civilisation arkhè : les Sicasses. Depuis plusieurs années, notre guilde maintient une ambassade auprès d'eux, mais des événements récents et fâcheux sont venus bouleverser nos relations. Tout a commencé il y a huit mois, lorsque le volcan a montré des signes de réveil. Les secousses telluriques ont entraîné l'affaissement d'un mur, dans le palais des gouvernants locaux. Une pièce secrète, inconnue jusqu'alors, se trouvait derrière. Ses murs étaient couverts d'inscriptions, auxquelles les Sicasses ont immédiatement accordé le plus vif intérêt. Notre ambassadeur a alors pris une initiative personnelle des plus indélicates : il a réalisé en secret une copie de ces inscriptions sur des parchemins et s'est discrètement échappé pour nous les apporter. La chose a été très mal prise. Tout d'abord par les Sicasses, qui ont réagi en fermant l'ambassade. Puis par notre guilde, qui s'est empressée de licencier le fautif. Nous avons néanmoins conservé les parchemins... Ils ont été remis à maître Ezechiel Avona, notre plus éminent spécialiste en matière de connaissance des langues autochtones. »

Ezechiel Avona se lève alors et s'adresse à son tour aux PJ, du ton condescendant d'un professeur confronté à une assemblée d'élèves incultes : « Figurez-vous, jeunes gens, que ces parchemins contiennent des révélations de la plus haute importance. Mais avant de vous les communiquer, je dois porter à votre connaissance un aspect très important de la civilisation sicasse. Ces gens ne vivent pas comme vous et moi dans des demeures construites à l'aide de briques ou de pierres, car ils maîtrisent une technique très particulière qui leur permet de modeler la roche à volonté afin d'en faire jaillir des constructions d'un seul tenant. Il serait plus juste de dire que les Sicasses maîtrisaient ces techniques. En effet, elles sont aujourd'hui tombées dans l'oubli et les Sicasses en sont réduits à occuper les maisons que leurs ancêtres ont bâti dans le passé. Comme vous l'imaginez, ces techniques aujourd'hui disparues impliquaient l'utilisation des arts étranges... Or, les parchemins révèlent l'existence d'une pierre loomique rouge, située quelque part dans le palais. Elle contient les sortilèges nécessaires à la mise en œuvre des techniques que je viens d'évoquer. J'ose espérer que vous êtes capables d'appréhender l'intérêt scientifique et commercial d'une telle découverte...

— C'est pour cette raison que je n'ai pas cessé de tenter de rétablir des contacts diplomatiques avec les Sicasses, reprend maître Nocth. Ma persévérance a porté ses fruits. Voici trois mois, ils nous ont fait savoir qu'ils acceptaient de rétablir l'ambassade. J'ai donc demandé à maître Avona d'enseigner leur langue à l'un d'entre vous. En effet, bien que la plupart de leurs dirigeants parlent le guildien, il vous sera utile de pouvoir déchiffrer d'éventuelles nouvelles inscriptions. Vous allez vous rendre sur le volcan, en tant qu'ambassadeurs plénipotentiaires. Une fois là-bas, vous mettrez tout en œuvre pour retrouver cette pierre et récupérer les informations qu'elle contient. La solution optimale serait d'y parvenir sans provoquer un nouvel incident diplomatique, mais en cas de besoin, donnez la priorité aux informations. »

Maître Nocth n'en sait pas beaucoup plus sur les Sicasses. Le précédent ambassadeur est parti avec tous ses dossiers, ce qui n'a été que modérément apprécié par la guilde, qui le recherche activement. Tout ce que les PJ peuvent apprendre est que les Sicasses ont la peau brune et les yeux bridés.

Le voyage jusqu'au volcan dure trois semaines : une sur la route des Mille Peuples, et deux pour traverser la forêt.



La cité des Sicasses

Lorsque les PJ arrivent enfin au sommet du volcan, à l'heure où les Feux du ciel se couchent, un spectacle extraordinaire s'offre à leurs yeux. Imaginez un cratère de 4 km de diamètre, au fond duquel se trouvent deux lacs de magma, reliés par une dizaine de torrents de lave.

Les Sicasses ont une légende à ce sujet. Les PJ pourront peut-être l'entendre de la bouche même de la Fille de la terre au cours du repas (voir plus loin). On raconte qu'il y a fort longtemps, un grand cataclysme a modifié l'apparence des Feux du ciel. Auparavant, ils évoluaient librement dans le ciel du Continent. Désormais, ils doivent parcourir la voûte céleste ensemble, unis à jamais par d'indestructibles liens stellaires. Inquiets de leur nouvelle apparence, ils voulurent se mirer dans l'eau d'un lac, au fond du cratère qui deviendrait plus tard le pays des Sicasses. Les Feux du ciel contemplèrent longtemps leur image dans les eaux du lac, mais comme ils s'étaient approchés trop près, le lac se mit à bouillir et toute l'eau s'évapora. Bientôt, il ne resta plus au fond du cratère que le reflet des feux du ciel. C'est pourquoi les Sicasses nomment les deux lacs de lave « les Feux de la terre ».

A mi-chemin entre les Feux de la terre et le bord du cratère se trouve une cité en anneau. Elle est organisée autour d'une avenue circulaire, longue d'environ 7 km. Cette cité, bâtie en des temps anciens par des architectes au savoir oublié, abrite les Sicasses. A la verticale des PJ, la cité présente une sorte de renflement qui contient plus de bâtiments. Au centre de ce renflement se trouve une grande place, sur laquelle donne un magnifique palais. Devant ce dernier, on distingue vaguement un objet sphérique. Les PJ sont trop loin pour pouvoir déterminer avec précision ce dont il s'agit. D'un peu partout dans le cratère, des fumées s'échappent vers le ciel, preuve indiscutable du réveil du volcan. Elles jaillissent principalement à proximité des deux lacs, mais on en trouve ailleurs. En particulier, des vapeurs blanches s'échappent par intermittence de la place située à côté du palais.

Un chemin assez abrupt descend jusqu'à l'entrée de la cité. Au fur et à mesure qu'ils approchent, les PJ peuvent admirer à loisir la beauté majestueuse de l'architecture sicasse. Libérés des contingences de la maçonnerie ordinaire, les bâtisseurs ont laissé leur imagination s'exprimer librement : leur cité n'est que spirales sans fin et encorbellements sophistiqués. Certaines bâtisses ont la légèreté de la dentelle, d'autres la solidité d'un roc. Parmi toutes ces merveilles, le palais de la Fille de la terre fait figure de joyau, un joyau qui symbolise l'union parfaite entre les Sicasses et leur environnement.

Si les PJ se comportent correctement avec les soldats qui contrôlent l'entrée de la cité, ils ne devraient pas éprouver de difficultés à se faire conduire au palais par un officier. Lorsqu'ils débouchent en sa compagnie sur la grande place, située devant le palais, les PJ peuvent enfin déterminer la nature de l'objet sphérique qu'ils avaient aperçu auparavant : il s'agit d'une montgolfière venn'dys, solidement fixée au sol par des cordes. Non loin de là, une crevasse, ouverte dans le sol de la place, laisse échapper un mince filet de fumée blanche. Les observations des PJ sont soudainement interrompues par une secousse sismique. Demandez à vos joueurs d'effectuer un jet Normal d'Agile + Équilibre. En cas d'échec, ils sont victimes d'une chute sans gravité. Sur un échec spécial, ils tombent en se faisant mal (perte d'1 point de vie). Un échec critique entraîne une mauvaise chute (perte d'1d6 points de vie).

Certains Sicasses ont été moins chanceux. En particulier une jeune femme, dont les deux jambes sont broyées par un bloc de pierre qui s'est détaché de l'un des bâtiments qui jouxtent la place. Alors qu'ils sont occupés à la dégager et à la soigner, les PJ entendent un homme crier en guildien : « Ma montgolfière ! Ma montgolfière ! » S'ils se retournent pour voir d'où proviennent ces vociférations, ils aperçoivent un vieux savant venn'dys aux cheveux ébouriffés et aux vêtements trop petits pour lui. Il court sur la place, en provenance du palais et en direction de la montgolfière. A une vingtaine de mètres derrière lui, un gros Sicasse vêtu d'habits d'apparat bariolés court après le Venn'dys en s'exclamant en guildien : « Monsieur Stozzi, arrêtez de courir, vous allez tomber dans le trou ! » En effet, la crevasse se trouve juste devant Stozzi. Heureusement, il s'arrête juste à temps, et semble humer les émanations gazeuses. C'est alors qu'un puissant jet de gaz le renverse. Stozzi se retrouve dans les bras du gros homme, le visage tout jaune et les cheveux encore plus ébouriffés. Visiblement très content, l'inventeur se remet debout et lance au gros Sicasse : « Maître Hollo, cette fois, c'est la bonne ! La concentration de GMS est idéale ! Mes premiers essais auront lieu ce soir ! »

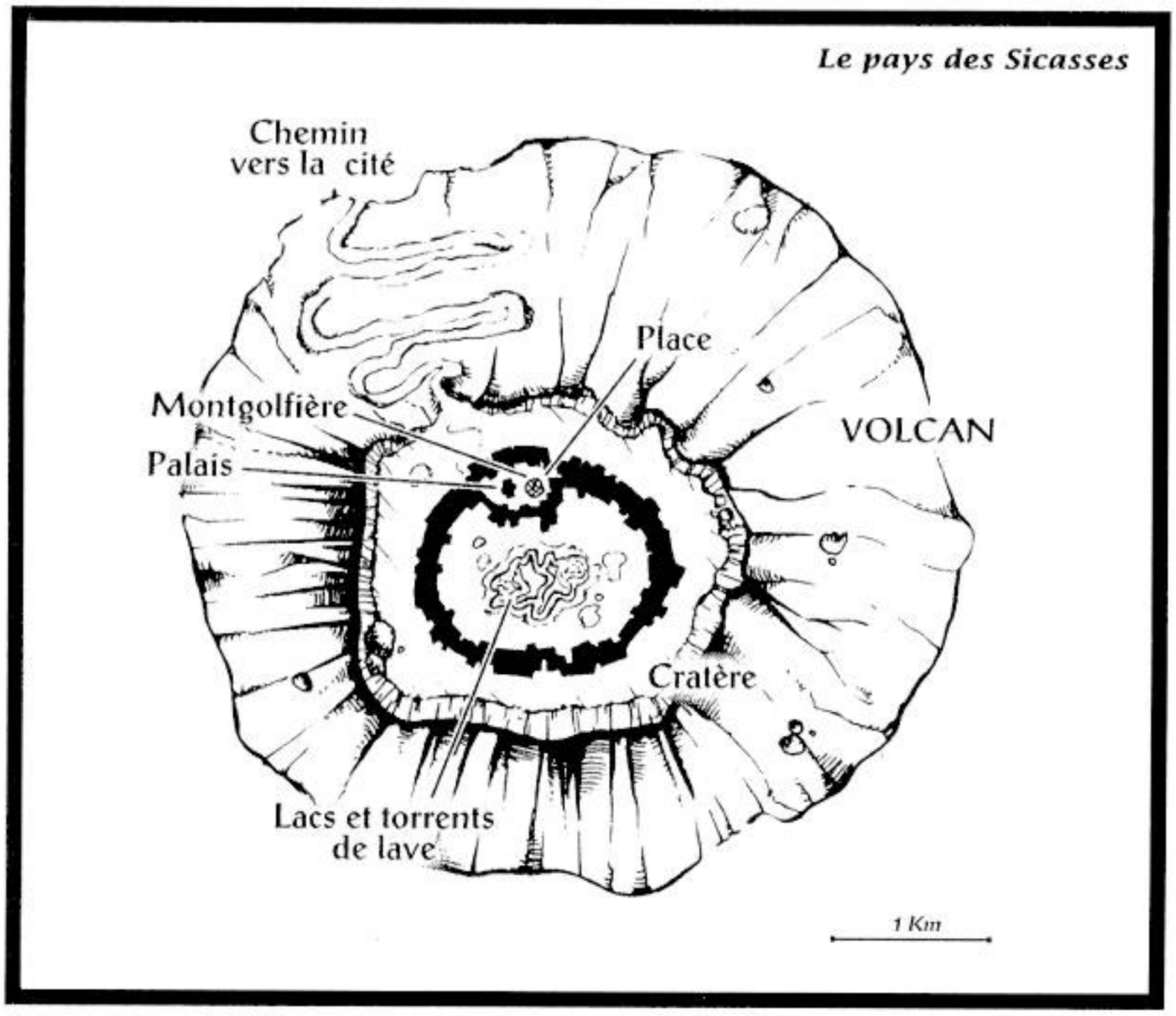
Un peu de diplomatie

Les PJ seraient bien inspirés d'aller converser avec ces deux hommes. Ils pourront ainsi apprendre que maître Hollo est le chef du protocole du palais. L'arrivée des PJ le surprend : il ne les attendait pas avant deux ou trois jours. Voilà qui va bouleverser toute l'organisation de la soirée ! Sans parler des expériences de Stozzi auxquelles la Fille de la terre voudra certainement assister ! En discutant avec Hollo, les PJ apprennent que la Fille de la terre et Mazel-Toth, le Premier ministre, viennent de prendre la décision d'évacuer la cité et le volcan. Rester plus longtemps serait vraiment trop dangereux. L'évacuation devrait prendre plusieurs jours et commencera dès le lendemain matin. La soirée sera consacrée à des cérémonies religieuses, les dernières que les Sicasses pourront célébrer sur la terre de leurs ancêtres. La cérémonie la plus importante se déroulera au palais. Il s'agit du kritcha, une sorte d'intermédiaire entre une messe et un opéra, au cours duquel les Sicasses mettent en scène le mythe fondamental de leur civilisation. Cette cérémonie sera précédée d'un grand repas protocolaire. En tant qu'ambassadeurs plénipotentiaires de la guilde X, les PJ sont bien entendu invités au repas et au kritcha. Devant l'insistance de Stozzi, Hollo accepte de « caser » les essais de la montgolfière entre le repas et le kritcha.

S'ils discutent avec Stozzi, les PJ apprendront qu'il se prénomme Massimo et qu'il est l'hôte des Sicasses depuis plusieurs mois, avec sa fille Estella. La Fille de la terre s'est prise d'amitié pour eux et semble s'intéresser aux recherches du vieux savant (plus par gentillesse que par réel intérêt scientifique). Massimo prétend être sur le point de réaliser un progrès extraordinaire dans la science des aérostats. Les montgolfières utilisent de l'air chauffé par un chalumeau, ce qui comporte des dangers d'embrasement évidents. Or, Massimo a détecté dans les émanations du volcan la présence d'un gaz plus léger que l'air, qu'il a nommé en toute modestie le GMS (gaz Massimo Stozzi). Il compte procéder aux premiers essais le soir même. A terme, il estime qu'on pourra remplacer l'air chaud par le GMS dans tous les aérostats. En vérité, la motivation de Massimo n'est pas uniquement scientifique. Sa fille est aux derniers stades de la langueur. Massimo l'a emmenée sur le Continent dans l'espoir de la guérir, mais aucun médecin continental n'a pu lui communiquer la moindre ébauche de solution. Alors, il a décidé de se rendre en montgolfière vers les régions inexplorées afin de trouver le remède. C'est pour cette raison qu'il cherche à développer un moyen sûr de voyager loin en montgolfière.

Les PJ seront ensuite conduits au palais par Hollo, qui organise immédiatement une entrevue avec le Premier ministre dans l'un des salons d'apparat du palais. Mazel-Toth est un homme de petite taille, âgé d'environ 60 ans. Une grande vivacité peut se lire dans son regard. Il s'exprime en guildien sans le moindre accent.

Nous abordons ici la partie purement diplomatique du scénario. Aux PJ de savoir défendre leurs intérêts et de mettre en place des tactiques efficaces pour obtenir ce qu'ils cherchent, et à vous d'improviser les réactions de tous les autres protagonistes. Mazel-Toth, pour sa part, se doute bien des motivations de la guilde X. Celle-ci a beaucoup insisté pour rouvrir l'ambassade, et il paraît difficile de croire que c'est uniquement pour améliorer les relations entre les peuples. Pour le moment, le Premier ministre a l'intention



d'observer le comportement des ambassadeurs. Il tentera de leur tirer les vers du nez à la moindre occasion. Déployez vos talents d'improvisateur... L'entretien ne dure pas plus d'un quart d'heure. Les PJ sont ensuite conduits par maître Hollo dans la salle où l'on sert l'apéritif, avant le grand repas protocolaire. Parmi les convives, ils ne manqueront pas de remarquer la présence de deux Ashragors, un homme et une femme. La femme se nomme Darka Khan. Elle prétend représenter la guilde Stellaire. Les PJ n'en ont jamais entendu parler, et pour cause, elle n'existe pas! En vérité, Darka Khan est un agent direct d'Ashragor. Elle est ici pour la même raison que les PJ : récupérer les sortilèges de la pierre loomique. L'usage que le démon compte en faire sera probablement moins pacifique que les intentions de la guilde X. L'homme se nomme Kathorn. C'est le chef de l'escorte de Darka, une trentaine de guerriers ashragors.
Stozzi est également présent, accompagné de sa fille Estella. Décrivez la jeune femme en insistant sur les symptômes avancés de la langueur. Massimo, tout à l'heure si jovial et enthousiaste lorsqu'il parlait aux PJ de ses recherches, est défiguré par le chagrin. Il supporte de plus en plus difficilement le calvaire de sa fille. Le plus terrible est qu'elle ne se rend même pas compte qu'elle est malade.

Bon voyage, monsieur Stozzi !

Lors du repas, les PJ mangent à la même table que la Fille de la terre. Elle est l'équivalent sicasse du Fils du soleil des Ulmèques. Décrivez-la comme une petite fille de neuf ans, vêtue très simplement. Une impression de sagesse absolue et d'illumination émane en permanence de son visage radieux. Elle est prête à entendre les demandes de tous les natifs présents à sa table : Stozzi, Darka Khan et les PJ. Les PJ ont intérêt à jouer serré, car Darka ne leur fait pas de cadeau. Son but est d'obtenir pour elle, et pour elle seule, l'autorisation de mener des recherches pour retrouver la pierre. Elle prétend que le matériau qui la compose est le principal composant d'une potion de soins particulièrement efficace qui permettra de sauver des milliers de vies, que sa guilde a toujours eu pour vocation d'aider son prochain, etc. La Fille de la terre est extrêmement attentive au malheur et à la souffrance d'autrui (c'est pour cette raison qu'elle vient en aide à Massimo et Estella). Elle est donc relativement sensible aux arguments développés par Darka, mais l'habileté politique du Premier ministre compense largement ses accès de naïveté. A vous d'improviser les conversations compte tenu de ces données.
Pendant que vous jouez les négociations entre les PJ et les autres protagonistes, décrivez le repas. Les personnages voient se succéder des plats tout aussi exotiques et immangeables les uns que les autres (pensez à *Indiana Jones et le temple maudit*). Quelques jets de Résistant permettront de vérifier que les natifs des Rivages (les PJ, les Stozzi et Darka Khan) parviennent à conserver un comportement correct à table, malgré le caractère franchement écœurant des mets qui leur sont servis.
A l'issue du repas, tout le monde se rend sur la place pour assister aux essais de la montgolfière. Les PJ seraient bien inspirés de ne pas tous y aller et de dépêcher certains d'entre eux à la recherche de la pierre. En effet, leur présence au kritcha est obligatoire, mais ce n'est pas le cas pour les essais de Stozzi. Il n'est pas impossible que les PJ qui recherchent la pierre tombent nez à nez, dans un des couloirs du palais, avec deux soldats ashragors de la garde de Darka Khan. Le combat risque alors d'être inévitable. Ces soldats sont là pour la même raison que les PJ : ils recherchent la pierre partout dans le palais. Leur maîtresse, pour sa part, assiste aux essais.
Pendant ce temps, sur la grand-place, Massimo procède aux derniers réglages dans la nacelle. C'est alors que survient un nouveau tremblement de terre. Demandez aux PJ de faire un jet d'Agile + Équilibre et appliquez les mêmes conséquences que précédemment. Malheureusement pour Massimo, un puissant jet de gaz est récupéré par le système de tuyaux mis en place par l'inventeur, et est injecté dans l'aérostat. La montgolfière est soulevée dans les airs. La corde qui la maintenait au sol se rompt. Massimo s'envole avec son invention, haut, très haut... Comme il comptait faire ses essais en restant prudemment ancré au sol, il n'avait pas encore installé la soupape permettant de redescendre. Un jet de Savant + Ingénierie permet de comprendre qu'il va mourir asphyxié s'il ne trouve pas un moyen de redescendre. Mais en bas, personne ne peut plus rien pour lui. Il ne reste qu'à attendre et prier pour qu'il s'en sorte. Estella, sous l'emprise de la langueur, réagit à peine à la disparition de son père. Mais déjà les cloches retentissent dans le palais : c'est l'heure du kritcha. Cette cérémonie est trop importante pour être reportée, malgré le terrible incident qui vient de se produire.

Le kritcha

La salle de spectacle est située à l'intérieur du palais. Les PJ sont placés à la tribune d'honneur, en compagnie de la Fille de la terre, du Premier ministre, de Darka Khan et d'Estella. On leur distribue un livret qui comporte le texte du kritcha. Celui d'entre eux qui parle le sicasse devrait être capable de le résumer aux autres.
Le kritcha est la représentation rituelle du mythe fondamental de la civilisation sicasse. Il révèle comment et pourquoi leurs ancêtres sont venus s'installer sur le volcan. A l'origine, la nation sicasse vivait dans une grande forêt, mais un jour, elle se retrouva prise entre le marteau et l'enclume. En effet, un de ses voisins avait décidé d'envahir le territoire d'un autre, mais le pays des Sicasses se trouvait sur son chemin. Pour convaincre les envahisseurs de faire le tour, Hôtan, le chef des Sicasses, décida d'invoquer un redoutable dragon. Le premier acte de l'opéra représente cette invocation. Au deuxième acte, on apprend que les armées sicasses, aidées par le dragon, ont massacré l'avant-garde des envahisseurs, ce qui a permis de leur faire comprendre qu'ils avaient intérêt à contourner la forêt. Malheureusement, aussitôt la bataille terminée, le dragon s'est retourné contre les troupes sicasses et les a anéanties. Au troisième acte, Hôtan prend une décision terrible : son peuple vivra désormais sous la terre, pour échapper à la menace du dragon. Cette décision est contestée par deux personnes dont Kira-li, la Fille de la terre du moment. Elle décide de quitter la forêt pour aller s'installer ailleurs. Elle est suivi en cela par un tiers des Sicasses. Ce sont ces «exilés» qui sont venus ensuite habiter dans le volcan. Le second contestataire n'est autre que Vôtan, le propre gendre de Hôtan. Il décide d'aller combattre seul contre le dragon. Le troisième acte s'achève sur un duo entre Vôtan et son épouse, Istrella. Elle lui

remet une épée, une armure et un heaume magiques, destinés à lui assurer la victoire. Le quatrième acte évoque le combat entre Vôtan et le dragon. Il est sur le point de triompher, mais Istrella, éperdument amoureuse, a suivi son mari. Le dragon s'en rend compte et détourne une de ses attaques vers la jeune femme. Vôtan se jette devant elle pour la sauver, et meurt sous les coups du dragon. Istrella parvient à s'enfuir avec la dépouille de son mari. Au cinquième acte, ivre de douleur, Istrella se jette dans un gouffre. Son fantôme quitte le territoire souterrain qui constitue désormais le refuge des Sicasses de Hôtan, et va hanter les rêves des exilés qui ont suivi Kira-li. C'est ainsi que ces derniers ont appris toute l'histoire.

LES PNJ

Pour Guildes

▶ Les hommes de Kathorn

Comme le commando des frères Zork, p. 99 du livret *Le Continent*.

▶ Kathorn

Maison Ashragor
Age : 38 ans
Destin : 3
Vie : 15

Agile	3	Charmeur	2
Fort	4	Rusé	4
Observateur	3	Savant	2
Résistant	5	Talentueux	3

Art guerrier 4
Art étrange 2
Art guildien 3

Armure
Cotte de mailles 1d6+3

Compétences
Commandement 4, Vigilance 4, Scruter 3, Esquive 3, Epée à une main 4, Bouclier 4, Pister 4, Grimper 3.

▶ Darka Khan

Maison Ashragor
Age : 35 ans
Destin : 5
Vie : 14

Agile	2	Charmeur	5
Fort	2	Rusé	6
Observateur	4	Savant	3
Résistant	4	Talentueux	4

Art guerrier 2
Art étrange 4
Art guildien 5

Compétences
Comédie 4, Civilisation arkhè 3, Orientation 1, Art martial 2, Commandement 4, Esquive 2, Scruter 1, Vigilance 1, Alphabet 3, Diplomatie 5, Discours 3, Négoce 3, Nage 1, Empathie 4, Maîtrise 2, Pouvoir 2, Sens 2.

La représentation commence sans incident particulier. A l'acte trois, l'acteur qui interprète Hôtan entonne l'un des plus beaux chants de l'opéra : celui où il dit adieu au monde de la surface. En plein milieu, une secousse dix fois plus forte que les autres l'interrompt. L'opéra s'écroule autour des PJ. Des dizaines de personnes meurent écrasées, de nombreuses autres sont blessées. Darka Khan en profite pour s'enfuir et rejoindre ses hommes, qui sont toujours à la recherche de la pierre. Les PJ doivent choisir : soigner les blessés ou la poursuivre ? Il est probable qu'ils se sépareront. Le groupe qui poursuit Darka Khan s'engouffre dans les couloirs. Si vous le souhaitez, provoquez un nouveau combat avec les Ashragors. Peu après, une nouvelle secousse survient. Le sol se dérobe sous les pieds du PJ qui mène la poursuite. Il tombe deux mètres plus bas, sans se faire mal, dans une pièce aux murs couverts d'inscriptions. Au centre de cette salle se trouve une pierre lumineuse rouge, d'un mètre de haut. C'est la pierre loomique que cherchent les PJ. Si le magicien du groupe et le personnage qui comprend le sicasse ne sont pas là, il serait utile d'aller les chercher...



Darka Khan

La pierre

Pendant que le PJ qui connaît le sicasse tente de déchiffrer les inscriptions du mur, demandez au magicien de faire un jet Facile d'Art étrange + Sens. En cas de réussite, il sent que cette pierre contient une grande quantité de loom rouge, mais il réalise également que ce loom maintient l'intégrité des demeures sicasses et, probablement, du volcan. S'il absorbe les sortilèges qui sont à l'intérieur, comme l'a demandé maître Nocth, le loom va disparaître et rien ne pourra plus contenir l'éruption. Affreux dilemme...
Sur ces entrefaites, Darka Khan surgit d'un des nombreux tunnels qui mènent à cette salle, accompagnée de Kathorn et d'une vingtaine de soldats ashragors. Les PJ seraient fort avisés de ne pas rechercher l'affrontement. Darka Khan demande au magicien pourquoi il n'a pas encore absorbé les sortilèges. Si le magicien ne lui dit pas, elle finit par trouver l'explication toute seule. Malheureusement pour les PJ et les Sicasses, Darka n'a pas autant de scrupules que le magicien du groupe. Elle absorbe le sortilège. (Si le PJ a absorbé le sortilège avant l'arrivée des Ashragors – jet Difficile d'Art étrange + Maîtrise –, vous devrez adapter quelque peu la fin du scénario.)
Son forfait accompli, Darka s'enfuit, laissant ses hommes protéger sa fuite. Les PJ n'ont rien d'autre à faire que de tenter d'échapper aux Ashragors, et au volcan qui entre en éruption à l'instant même où le loom disparaît de la pierre. Ne lésinez pas sur les effets spéciaux : anéantissez les Ashragors dans une coulée de lave. Ne laissez survivre que Kathorn pour un ultime duel avec le combattant du groupe. Tout n'est pas perdu. Le PJ qui comprend la langue des Sicasses aura eu le temps de déchiffrer une partie des inscriptions sur les murs de la salle. Elles indiquent qu'un double de la pierre existe quelque part sur les pentes du volcan, dans la clairière dite « de l'œil du dragon ».
Enfin libérés de la menace ashragor, les PJ se ruent à l'extérieur du palais. Hélas, il est trop tard. Quand ils débouchent sur la grande place, la lave les environne de toutes parts. C'est alors qu'une échelle de corde apparaît devant leur nez. Quelques mètres au-dessus, dans la montgolfière, Massimo leur crie : « Dépêchez-vous de monter ! » Grâce à la montgolfière, les PJ n'auront aucun mal à repérer une forêt en forme de tête de dragon sur les flancs du volcan, et à identifier la clairière qui se trouve à l'endroit où devrait se situer son œil. La pierre se trouvait là, mais elle n'y est plus. Il ne subsiste que quelques gravats d'une roche rouge friable, tout juste imprégnés d'un soupçon de loom. Laissez les PJ se lamenter un peu puis faites intervenir Stozzi qui, tout honteux, leur avoue qu'il s'est posé dans cette clairière pour aller chercher du lest avant de revenir au cratère. Et cette jolie roche rouge si friable convenait tout à fait...
Fort heureusement, le sac de lest se trouve toujours dans la montgolfière, et le magicien ne devrait pas éprouver de difficultés à absorber les sortilèges stockés dans la pierre. La suite des événements est à votre entière convenance. Les PJ aideront-ils les Sicasses survivants à trouver un nouveau territoire ? Partiront-ils avec Massimo à la recherche d'un remède pour la langueur ?
Quant à Darka Khan, ne doutons pas qu'elle devrait bientôt croiser à nouveau la route des PJ, mais ceci est une autre histoire, qui sera contée une autre fois...

Frédéric Ménage
Illustration : Bernard Bittler
plan : Cyrille Daujean

Un scénario Casus Belli pour

GUILDES

Fleur-naufrage

Cette aventure conviendra à un groupe de quatre à cinq aventuriers débutants, membres d'une guilde peu importante. La présence d'un magicien sera la bienvenue, tout comme celle d'un PJ maîtrisant l'arkhè. Port MacKaer est décrit en détail dans le livret « Le Continent » de la boîte de base.

DESTINATION AVENTURE

La mention « Destination Aventure » signifie que ce scénario est sans piège pour un MJ débutant.

Désol : la fleur-naufrage

Pour la plupart des aventuriers, les côtes du Continent sont un seuil qui, une fois passé, donne accès aux merveilles et aux périls des contrées intérieures. Mais c'est oublier que les côtes peuvent aussi se révéler des barrières mortelles, dont les abords sont parsemés de dangers redoutables : monstres, écueils, pirates, etc. Sur les récifs du Continent échouèrent bien des navires, avant que les guildes ne parviennent sur le sable inviolé de la nouvelle terre. Les pires dangers, toutefois, sont ceux qui se dissimulent. Le désol est de ceux-ci.

Le désol est une plante d'un vert tirant sur le noir, formée d'une tige haute et feuillue, légèrement courbée. À sa base se déroulent des racines partiellement découvertes qui courent sur le sol sur un ou deux mètres. Au sommet de la tige s'ouvre une fleur charnue, large comme un visage d'homme, dont les pétales déchirés cernent un cœur luminescent. Le centre de la fleur contient en effet un fragment de loom jaune qui émet une lueur très vive, supérieure à celle d'une lanterne. Le désol a une autre particularité : il ne pousse que sur des récifs, des pierres perpétuellement lavées par les eaux de l'océan, dans les zones sombres, vaseuses, où gîtent des créatures mystérieuses. Ces endroits dangereux sont marqués par la peur et la superstition, et il est très difficile d'y accéder.

À cause de son éclat lumineux et des lieux où elle pousse, la fleur de désol est très prisée des naufrageurs, qui recherchent les récifs où elle est susceptible de se trouver et guettent son apparition. Cette attente dure parfois de longs mois, car le désol ne fleurit que lorsque les trois lunes de Cosme forment un triangle au-dessus de la contrée de Gillian, ce qui ne se produit qu'une ou deux fois par an. Alors, les naufrageurs se postent à proximité des plants de désol, les cueillent et les brandissent vers le large, dans l'espoir qu'un navire, abusé par leurs lumières, ne s'écrase contre les récifs. Les naufrageurs n'ont alors plus qu'à tuer les survivants, à les rejeter à la mer, et à piller l'épave. Ces crimes ont entouré le désol d'une aura de terreur et de malédiction. Les vieux loups de mer la nomment la fleur-naufrage.

Morgue-roc

Non loin des côtes, à trois kilomètres de Port MacKaer, s'étendent des récifs très dangereux, que les cartes marines de la Constellation signalent désormais, après que des guildes entières aient péri par leur faute.

Cet amas de pierraille délavé par les vagues et usé par les tempêtes s'organise en îlots. Les plus grands atteignent cinq cents mètres de diamètre, les plus petits sont de simples rochers. Leur relief est chaotique et nulle vie n'y prospère, à part des touffes rêches d'herbes séchées par le sel et agitées par le vent furieux qui vient du large... et les désols.

De grands plants de cette fleur maudite s'élèvent sur les bords d'un îlot central, nommé Morgue-roc. L'ambiance est sinistre, même en plein jour. Celui-ci paraît toujours blafard, et la nuit y est d'un noir d'encre, propre à ranimer les angoisses qui sommeillent dans le cœur des marins. De nombreux navires s'y sont fracassés. Les débris de coque et de mâts, ainsi que les corps des noyés, retenus par le roc, s'y rassemblent au gré des vagues.

Les gens de Port MacKaer, constatant que les morts étaient amenés par la mer dans une minuscule crique de Morgue-roc, y ont construit une sorte de cimetière, dont les pierres tombales sont



des écueils, et où les épitaphes sont gravées à même la roche. Au-dessus de ces tombes marines, ils ont dressé des statues protectrices des âmes des défunts, telles des anges de miséricorde. Elles ont des corps féminins et des traits empreints de pitié, mais une autre malédiction s'est abattue sur ces lieux : le cœur loomique du désol absorbe l'âme des morts et produit des spectres, les désolés. C'est pourquoi plus personne ne se recueille sur les tombes de Morgue-roc depuis maintes saisons.

Mais les naufrageurs sont de nouveau à l'œuvre. Ils ont enlevé un astronome venn'dys afin de connaître le moment de la prochaine conjonction des lunes. Ils projettent d'en faire autant avec Nicodémus, le vieil antiquaire de Port MacKaer, car il vient de se procurer un grimoire autochtone expliquant comment éliminer le désol en récoltant son loom. Les naufrageurs l'ont

appris par une indiscrétion et comptent bien détruire ce texte qui mettrait fin à leur activité. C'est alors que les aventuriers entrent en scène...

Introduction

Les personnages-joueurs (PJ) se trouvent à Port MacKaer. Ils ont débarqué depuis peu, ou s'y reposent au retour d'une expédition : les raisons de séjourner dans ce havre ne manquent pas. Comme il s'agit sans doute de leur premier scénario, vous êtes libre d'en inventer une qui convienne à tout le groupe. Les aventuriers se promènent à la nuit tombée, sortant d'une taverne où ils ont bu quelques bocks de gwyneth, la fameuse bière brune, en compagnie de vieux loups de mer. Ils regagnent *L'hôtellerie des Moindres*, où ils logent depuis leur arrivée. Les rues sont désertes, seules brillent de loin en loin les lanternes accrochées aux murs lépreux des maisons branlantes. Soudain, au détour d'une ruelle, ils entendent des cris (jet Observateur/Vigilance facile). Une voix de vieillard, chevrotante, appelle au secours.

Lorsqu'ils arrivent sur les lieux, les PJ découvrent un vieil homme étendu sur le pavé. C'est Nicodémus (voir sa description dans l'encadré *Les PNJ*, en fin de scénario). Ses quatre agresseurs, apercevant les PJ, s'enfuient par les ruelles noires. Ce sont des naufrageurs. Si les PJ tentent de les rattraper, vous devrez mettre en scène la poursuite (jets Agile/Courir, Grimper, Équilibre difficiles). Ce sera un bon premier exercice de narration. Souvenez-vous de la scène du bazar dans *Les aventuriers de l'arche perdue*! Les fuyards courent à travers un dédale de ruelles qu'ils connaissent parfaitement, escaladent les murets, dévalent des escaliers... Rattrapés, ils se défendent à l'aide de leurs stylets et des pots de nébul. Arrangez-vous pour que les PJ n'en capturent aucun. Dans le meilleur des cas, ils parviennent à en tuer un ou deux, mais les cadavres ne parlent pas... En définitive, les aventuriers devraient revenir bredouilles auprès du vieil homme. Nicodémus se présente, et leur explique que ces gens l'ont sauvagement agressé alors qu'il rentrait chez lui après une balade botanique dans les collines qui bordent Port MacKaer (il a des herbes médicinales plein les poches). Il demande aux PJ de le raccompagner chez lui.

Chez Nicodémus

Sa boutique se trouve à la périphérie de la ville, là où le sable et les rochers noirâtres reprennent leurs droits. La côte est peuplée de maisons construites à même les pontons et de bateaux échoués transformés en bicoques, en tavernes ou en échoppes. Elles sont couvertes d'algues et de coquillages. Nicodémus conduit les PJ à une caraque affalée sur son flanc tribord, à moitié enfouie dans la vase. Une grande planche pourrie mène à la porte découpée dans sa coque. L'ouverture est éclairée par une lanterne verte. L'enseigne représente un gouvernail.

Le vieux Felsin fait rentrer les aventuriers dans un incroyable capharnaüm, un bric-à-brac d'objets de marine et de pièces archéologiques ramenées d'expéditions lointaines dans des contrées sauvages. Là, l'antiquaire leur propose un travail. Il craint pour sa vie et ses biens, et leur demande de retrouver ses agresseurs, moyennant une belle récompense, à marchander, bien sûr (en coraux, en bibelots précieux ou, pourquoi pas, un artefact loomique ou une carte au trésor).

Si les PJ ne semblent pas enclins à rendre service à Nicodémus, motivez-les! S'ils se renseignent à son sujet auprès de n'importe quel individu faisant partie d'une guilde (y compris leurs supérieurs), ils apprendront que ce pittoresque antiquaire est une figure très respectée par les aventuriers. Autrefois, il fut un éminent maître de guilde (bien que cette période de sa vie soit mal connue et nimbée de mystère). Et puis, il possède des objets étonnants, et un prodigieux réseau de contacts, auquel tout bon aventurier a recours un jour ou l'autre. Bref, les PJ ont tout intérêt à se faire un ami de Nicodémus. Ce dernier leur conseille, de commencer leur enquête en écumant les lieux plus ou moins bien famés du port, en particulier les tavernes.

Rumeurs

Au cours de leurs recherches, les PJ vont peu à peu découvrir de quoi il retourne vraiment. Les meilleurs endroits pour apprendre les rumeurs sont les tavernes et les échoppes du port. En particulier, Nicodémus leur recommande *La tanière aux griffons*, une taverne fameuse située dans le quartier des Vieilles Colères. Là, ils devront prêter l'oreille aux racontars des marins et des aventuriers de passage et leur offrir quelques tournées pour les faire parler. Révélez les informations par étapes, et laissez les PJ les remettre dans le bon ordre par eux-mêmes.

De nombreuses rumeurs courent à propos de Nicodémus. La plupart tournent autour de son passé nébuleux. À en croire la dernière en date, il a récemment acheté à prix d'or un grimoire loomique rapporté d'une expédition par la Guilde de Rubisque. Malheureusement, les membres de cette guilde se sont embarqués avant-hier pour les Rivages. Il n'est donc pas possible de les interroger.

Le grimoire

Les PJ peuvent directement interroger Nicodémus à ce sujet. Il commence par nier, jaloux de ses trésors, puis consent à leur montrer le livre. C'est un gros tome jaune et brun, couvert du cuir d'une bête non répertoriée. Il est rédigé dans une langue arkhè très difficile à déchiffrer. Plus tard, quand Nicodémus aura passé des mois à le décrypter, il le baptisera *Le Lyphrak de Galmina*. C'est un recueil d'études sur le loom jaune.

Pour le lire, il faut faire deux jets difficiles : Savant/Langue Arkhè pour déchiffrer les informations, puis Savant/Alphabet pour les retranscrire convenablement. Chaque tentative demande deux heures de travail. Si aucun des PJ ne sait lire l'arkhè, on considérera que Nicodémus découvre l'essentiel juste à temps... Le grimoire contient les renseignements suivants :

- C'est un traité sur les cultures d'êtres loomiques. On y trouve des dessins de gnomes ailés aux yeux globuleux, de créatures minérales et de plantes magnifiques (Réussite normale).
- Il y est fait mention de plusieurs sites côtiers, dont la région de Port MacKaer (mais la ville n'y figure pas, le grimoire ayant plus d'un siècle et demi) et ses récifs, qui ne s'appellent pas encore Morgue-roc (Réussite normale).
- Plusieurs pages décrivent une plante contenant du loom jaune (le désol, mais elle n'est pas nommée) qui fleurit lors de la conjonction des trois lunes (Réussite spéciale).
- Enfin et surtout, il contient la méthode pour récolter le loom du désol (Réussite spéciale). Il faut d'abord sentir le loom (AE + Sens + 2d6, difficile), puis exécuter le rite (voir encadré), et enfin récolter le loom (AE + Pouvoir + 2d6, très difficile). La procédure est détaillée p. 58 du livret *L'aventure*.

Récolter le loom

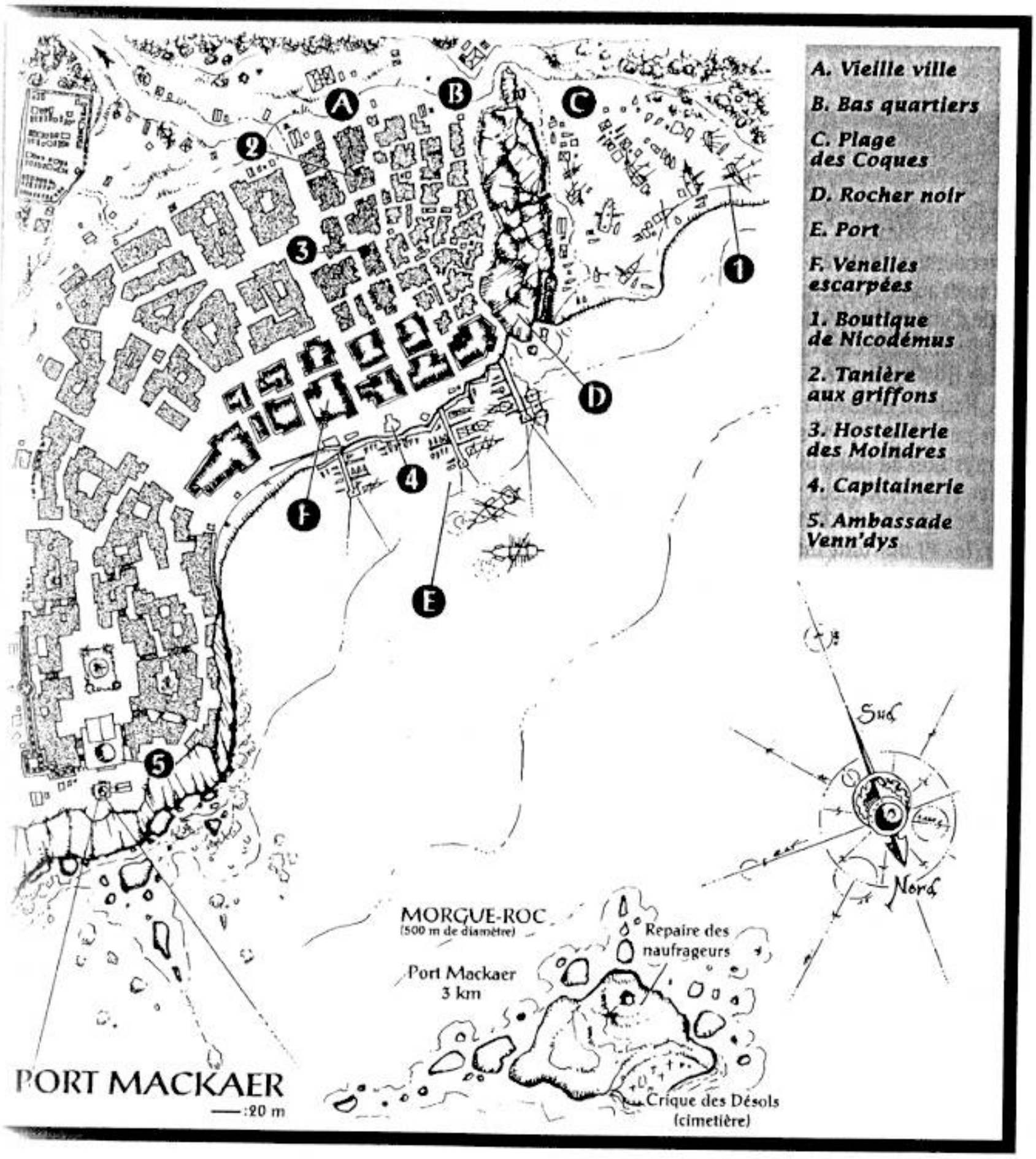
Le loom du désol est lié à sa fonction d'absorption des âm
Ce pouvoir est mal connu, car il diffère des relations qu'entretient le loom noir avec la mort (mort provoquée ou suspendue, comme dans le cas des mort-vivants).
Le loom jaune attire les âmes frappées par le désespoir, la lassitude et l'abandon. Cette ambiance automnale se propage autour du désol et imprègne les statues de Morgue-roc.
Pour récolter le loom du désol, il faut d'abord consoler les âmes échouées sur Morgue-roc. Il n'y a pas de chants ou de cérémonie imposée. Aux PJ d'improviser et à vous d'apprécier la qualité de leur prestation. Ne soyez pas sévère...
Le loom des fleurs se met à crépiter. On peut alors les cueillir et en composer une couronne. Il faut s'en coif et s'avancer entre les tombes. Les désols libèrent des étincelles jaunes. Elles se répandent sur les pierres et rendent leurs âmes aux corps qui sont enterrés là.
Quant au loom, il est intégré au guilder constellé du PJ. Chaque fleur représente 3 points de loom jaune.
La récolte fait disparaître la luminescence du désol, et met donc fin à ses méfaits.

Lorca

D'autres rumeurs, apparemment sans lien avec les précédentes, parlent d'un astronome venn'dys très renommé, Lorca van Aldis. Il a disparu depuis trois semaines. On parle d'enlèvement. L'ambassade de la Maison Venn'dys est particulièrement contrariée par cette affaire, dont elle est en partie responsable. En effet, certains de ses gardes ont trinqué plus que de raison dans cette même taverne, un mois plus tôt, en compagnie d'inconnus, sans doute des brigands. Ils ont un peu trop bavardé et, semble-t-il, leur ont livré le moyen de pénétrer dans les appartements de Lorca. Les imprudents ont d'ailleurs été punis et mis au secret par les autorités de l'ambassade.

Par ailleurs, les Venn'dys sont passablement nerveux. Nul ne sait pourquoi, mais apparemment la disparition de Lorca n'est pas seule en cause. La raison de cette anxiété est l'arrivée imminente du convoi, dont il sera question plus loin.

Lorca a été enlevé par les naufrageurs, qui avaient besoin de lui pour prévoir précisément le moment de la conjonction des lunes et donc de l'apparition du désol. Lorca s'est incliné sous la menace. Les naufrageurs connaissent donc le moment de la



conjonction, dans quelques jours. Lorca se trouve avec eux dans leur repaire de Morgue-roc.

Hered

Après un ou deux jours de recherches, les PJ rencontrent un vieux capitaine ashragor, repenti et alcoolique, définitivement échoué sur le comptoir de *La tanière aux griffons*. Il s'appelle Hered et se sent en veine de confidences... Si les PJ ont lambiné dans leur enquête, il leur livrera au besoin les informations qui leur manquent. L'ivrogne est diablement bien renseigné. Hered évoque avec des yeux fous l'histoire de Morgue-roc et de son cimetière hanté par les âmes des marins. Il passe de longues heures à raconter que les cadavres des noyés viennent s'échouer sur les récifs, que leurs âmes s'échappent de leurs dépouilles et se lamentent en mugissant inlassablement : « Désôôôl ! ». Ce phénomène se produit rarement, mais a dissuadé tout le monde de visiter le cimetière.
Or, Hered est persuadé d'avoir aperçu des spectres qui rôdaient à nouveau sur les rochers de Morgue-roc. C'est le signe que des choses horribles vont se produire (en fait, il a seulement vu des naufrageurs... mais il n'a pas tort, au fond).
En surprenant des bribes du récit de Hered, d'autres marins présents s'arrêtent de parler et de jouer aux cartes et tournent la tête. L'inquiétude se peint sur leurs visages. Certains murmurent qu'il est hors de question de prendre la mer dans les prochains jours.

Avis de tempête

À l'aube du lendemain, le temps s'est gâté. Il pleut, et la mer a grossi. Une grande agitation règne sur les quais. On apprend qu'un groupe de navires en provenance des Rivages doit arriver très bientôt, le jour même ou, au plus tard, le lendemain matin. Ils sont remplis à ras bord de marchandises et de colons guildiens, hommes, femmes et enfants. Voilà qui explique la nervosité des Venn'dys, chargés de réceptionner ces bateaux et leur contenu...
La populace bruisse déjà de rumeurs. Les marins prédisent un désastre. Les racontars de Hered ont porté. Au moment où la nervosité est à son comble, l'Ashragor surgit de la foule et court sur les docks en annonçant le retour des spectres de Morgue-roc. Ils réclament vengeance, et des naufrageurs vont faire échouer les navires annoncés. Ayant semé la consternation dans la population de la ville, Hered s'enfuit en hurlant « Désôôôôl !... », à l'instar des fantômes. Si les PJ ne le récupèrent pas rapidement, il sera poignardé dans l'ombre par des naufrageurs dissimulés dans la foule.
Malgré les craintes des badauds, les Venn'dys ne veulent rien savoir de cette histoire, qui sent trop la superstition pour leur goût. Comme ils ont autorité sur les navires qui arrivent, personne ne peut empêcher le drame. À moins d'avoir déjà découvert le secret du désol, d'aller sur Morgue-roc et d'y affronter les naufrageurs... C'est l'occasion pour vos aventuriers de se faire un nom à Port MacKaer. S'ils n'osent pas bouger, Nicodémus les y poussera.

Sur les récifs

De Port MacKaer à Morgue-roc, la distance est courte, mais la tempête rend la navigation difficile. Les aventuriers peuvent emprunter un voilier ou un bateau à rames. Dans le premier cas, ils devront se jouer des vents forts et capricieux (jets difficiles de Fort/Navigation) ; dans le second, leurs muscles et leur endurance seront mis à rude épreuve (jets difficiles de Résistant/Canotage). Au terme de quatre heures d'efforts soutenus, ils arrivent aux rochers.
Mais c'est dans les dernières minutes du parcours que les risques sont les plus grands. Les courants extrêmement violents qui cernent les récifs entraînent l'embarcation des PJ et menacent de la précipiter sur le roc. Pour éviter le naufrage, les aventuriers doivent réussir des jets très difficiles de Résistant/Canotage. S'ils tombent à l'eau, des jets très difficiles de Fort/Nage les amènent à pied sec. Finalement, le groupe débarque (ou échoue) sur Morgue-roc. Les PJ ont intérêt à être discrets s'ils veulent échapper à la vigilance des naufrageurs, qui connaissent bien l'endroit (jets d'Agile/Discrétion en opposition aux jets d'Observateur/Scruter des naufrageurs). Les PJ peuvent aller directement vers le cimetière, dont les statues se profilent au loin, ou faire d'abord le tour des îlots à la recherche de Lorca et des naufrageurs.

Le repaire des naufrageurs

C'est une masure de bois goudronné, coincée entre deux énormes rochers, dont le toit émerge à un mètre du sol. Une fenêtre voilée laisse filtrer une faible luminosité. Pour y rentrer, il faut descendre dans l'anfractuosité entre les blocs de pierre rendus glissants par le lichen et l'eau. Devant la porte, il y a un trou d'eau d'un mètre de diamètre, qui ressemble à une grosse flaque. En fait, il est profond de dix mètres et communique avec la mer. Gare à l'imprudent qui y tombe, car les jours de tempête (comme ce soir) le courant est si fort qu'il l'empêchera de remonter sans l'aide de ses amis, ce qui retardera tout le monde.
L'intérieur de la masure est très fruste. Ce n'est qu'un abri, les naufrageurs n'y résident pas en permanence. Dans un coin sont entassées des paillasses, quelques tabourets, un fût de mauvais alcool de gemkil, une lanterne et des outils rouillés (qui servent à forcer les coques des navires échoués). La présence des naufrageurs dépend de l'heure et de votre bon vouloir, mais il y a toujours deux gardes qui surveillent Lorca, ligoté contre le mur. Le malheureux astronome n'est pas fait pour le danger. Il est froussard et ne sera d'aucune utilité dans un combat. S'il venait à être blessé, l'ambassade venn'dys en gardera rancune aux PJ. Les naufrageurs se doutent que quiconque se rend sur Morgue-roc a des intentions belliqueuses à leur égard. Ils sont donc sur leurs gardes et attaquent sans hésiter.

Les désolés

Quand les PJ s'approchent du cimetière, l'atmosphère sinistre est renforcée par les lamentations

des spectres. Ils sont là, flottant le long des rochers et des allées qui séparent les tombes. Ils aperçoivent les aventuriers et se dirigent vers eux en prononçant inlassablement le nom de la fleur maudite qui a causé leur perte : « Désôôl... ». Potentiellement, il y a des hordes de désolés sur Morgue-roc. Contentez-vous d'environ le double du nombre de PJ. Les personnages possédant le plus de loom jaune dans leurs guilders sont les premiers atteints par le pouvoir de lamentation (voir l'encadré *Les PNJ*). Les désolés ne peuvent être blessés que par les armes et les objets contenant du rallgar, par une lumière très vive, par le feu (naturel ou magique), et par certains sortilèges (à votre bon vouloir). Toutes ces attaques leur infligent 1d6 points de dommages.

Les plants de désol

Les désols poussent sur le rocher nu, au-dessus de l'eau en furie. Il y en a au moins quatre plants. Il est possible de les cueillir sans accomplir le rite, mais cela ne les empêchera pas de s'allumer. Les détruire gâcherait le loom et déclencherait la fureur des désolés. Pour effectuer la récolte, les PJ devront s'approcher tout près du bord de l'eau (demandez des jets difficiles d'Agile/Équilibre).

Sauvetage

Si les PJ visitent le cimetière, les désolés les attaquent. S'ils ont réussi à échapper aux désolés jusqu'à la bataille avec les naufrageurs, les fantômes s'en prendront à eux juste au moment où les personnages se féliciteront de leur victoire.

À minuit, les trois lunes forment un triangle dans le ciel noir, et les désols s'allument. À moins que les aventuriers n'aient déjà réussi à mettre les naufrageurs hors d'état de nuire, ils sont déjà sur les lieux. Il y en a au moins sept, munis de lanternes, de sacs et d'armes pour achever les passagers encore vivants.

Bientôt, les navires sont en vue. Les PJ devinent la forme de deux croisils et d'un caravillon. Malmenés par les flots, attirés par les désols, ils modifient leur course et se dirigent droit vers les récifs. Les naufrageurs se préparent.

Maintenant, c'est aux PJ de jouer. Attendez-vous à devoir improviser un peu. Soignez vos descriptions, sans négliger pour autant la gestion des scènes d'action.

Le combat avec les naufrageurs doit être épique. Ils font luire leurs stylets sous les lunes, tentent de les plonger dans la gorge des PJ, semblent accepter un duel à la loyale puis, lorsqu'ils commencent à perdre, lancent leurs lanternes sur leurs adversaires pour couvrir leur fuite (le feu inflige 1d6 de dommages).

Une fois débarrassés de leurs ennemis humains et surnaturels, les aventuriers doivent réussir à éteindre les fleurs avant que les navires n'en soient victimes. Vous pouvez employer un truc classique : presser les joueurs en rappelant sans cesse que les navires approchent dangereusement des récifs. Si vous vous en sortez bien, la récolte du loom devrait se faire dans une ambiance de panique, où chaque dé lancé acquiert une importance vitale...

Dès que les désols sont vidés de leur loom, les bateaux se détournent de ces mauvais fanaux et se dirigent sans mal vers le port. Il ne reste plus aux personnages qu'à attendre la fin de la tempête et à regagner Port MacKaer.

Récompenses

Si tout s'est bien passé, les aventuriers ont réussi trois petits exploits. Ils ont découvert les agresseurs de Nicodémus et les ont mis hors d'état de nuire. Ils ont récupéré Lorca. Et surtout, ils ont sauvé les navires. Cela leur vaut une certaine respectabilité et d'excellents contacts avec les autorités de Port MacKaer. Ils sont connus en ville, et les autorités referont appel à eux. Si Lorca revient vivant et indemne, l'ambassade venn'dysse leur verse une récompense de 500 coraux. De plus, les PJ ont récolté d'utiles charges loomiques et ont désormais la possibilité de consulter le grimoire de Nicodémus. Donnez-leur deux points de destin chacun, plus ceux que vous voudrez bien accorder selon les règles de la p. 76 du livret *L'Aventure*.

Stéphane Marsan
Illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

LES PNJ

Pour Guildes

▶ *Nicodémus, vieil antiquaire felsin*

Museau de fouine, long nez surmonté de bésicles, traits orientaux et parcheminés, yeux bridés sous des sourcils broussailleux, corps maigre, manteau ample, rouge et pourpre avec des ondulations bleues parsemées d'étoiles, écharpe, babouches.
Le jouer : voix chevrotante, sourcils levés, lunettes glissant perpétuellement au bout du nez, yeux plissés, doigts tremblants, dur d'oreille.

Agile 2	Charmeur 2
Fort 1	Rusé 4
Observateur 3	Savant 5
Résistant 2	Talentueux 2

Art Étrange 3, Art Guerrier 2, Art Guildien 2.
Vie 8

Armure : aucune.
Fatigue : normale.
Compétences : Contacts 5, Patois (le Guildien) 4, Chercher 3, Langue Arkhè 2, Orientation 2, Scruter 3, Esquive 2, Histoires et légendes 5, Patois (l'Alphabet) 5, Herboristerie 2, Sens 3.

▶ *Hered, capitaine ashragor retraité*

Courte barbe blanche, cheveux clairsemés, visage livide, front barré de rides, cicatrices, redingote bleue foncé rapiécée.
Le jouer : regarde derrière lui, vide ses verres cul sec, approche exagérément son haleine fétide de son interlocuteur.

Agile 2	Charmeur 1
Fort 4	Rusé 2
Observateur 2	Savant 3
Résistant 3	Talentueux 1

Art Étrange 2, Art Guerrier 2, Art Guildien 2.
Vie 9

Armure : aucune.
Fatigue : normale.
Compétences : Nage 3, Navigation 3, Patois (le Cabestan) 4, Grimper 2, Patois (le Guildien) 4, Esquive 1, Bagarre 2, Vigilance 3, Sabre 2, Histoires et légendes 1, Survie 3.

▶ *Les naufrageurs*

Gilet de cuir brun rapiécé, avec deux poches apparentes vides et une poche intérieure où est glissé un stylet, chemise grise, pantalons gris et noirs, bottines souples, cheveux courts ou filasses, boucles d'oreilles.
Les jouer : ricanants, sans scrupules, moue méprisante, grimaces cruelles, peu bavards.

Agile 4	Charmeur 2
Fort 2	Rusé 5
Observateur 4	Savant 2
Résistant 2	Talentueux 2

Art Étrange 2, Art Guerrier 3, Art Guildien non applicable.
Vie 10

Armure : cuir souple 1d6-1.
Fatigue : normale.
Arme : Stylet 1d6.
Équipement : pot de nébul. Ce petit récipient en terre contient une potion ulmèque qui dégage une fumée opaque de couleur bleue, assurant la fuite de celui qui l'utilise.
Compétences : Courir 3, Grimper 3, Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 4, Patois (l'Argot) 3, Arme de poing 4, Bagarre 3, Orientation 2, Pister 2, Survie 2.

▶ *Lorca van Aldis, astronome venn'dys*

Fine moustache, cheveux noirs collés à son crâne, toque, habit de soie blanche portant blason, mains fines et baguées.
Le jouer : apeuré, insignifiant, geignard.

Agile 2	Charmeur 3
Fort 1	Rusé 2
Observateur 3	Savant 4
Résistant 2	Talentueux 2

Art Étrange 3, Art Guerrier 2, Art Guildien non applicable.
Vie 8

Armure : aucune.
Fatigue : normale.
Compétences : Astronomie 4, Esquive 0, Scruter 4, Histoires et légendes 3, Patois (l'Alphabet) 3.

▶ *Les désolés*

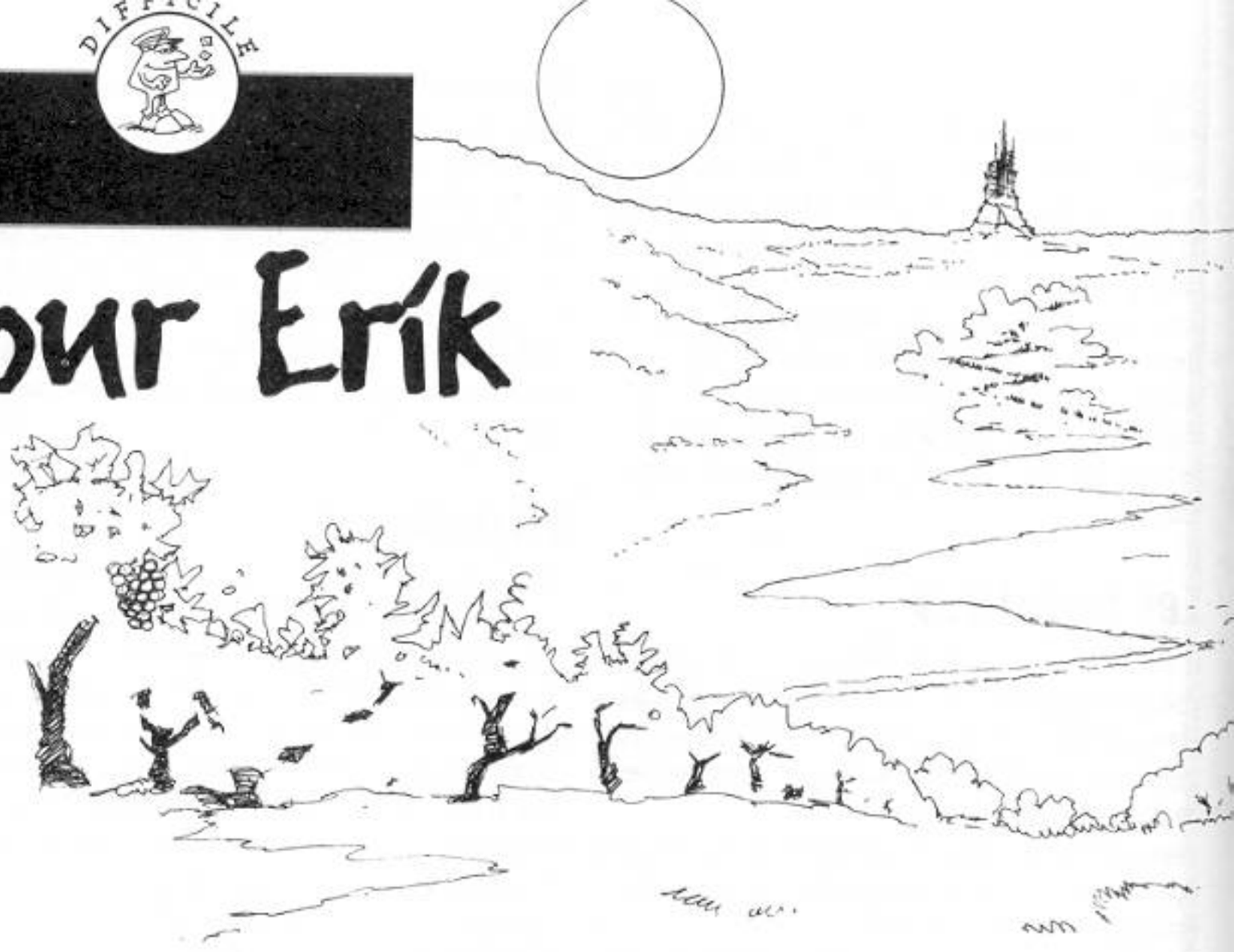
Lorsque l'étincelle de loom des noyés est attirée par le cœur du désol, une ombre apparaît et hante les parages de la fleur. C'est un désolé. Il ne possède pas de loom propre, puisqu'il est lié au cœur de la fleur de désol.
Pouvoir : Lamentations. Ceux qui entendent les fantômes gémir « Désôôôôl » sont figés sur place et découragés. Ils ne peuvent s'empêcher de laisser tomber tout ce qu'ils ont en main et de gémir à l'unisson des spectres en se tournant vers leurs amis, « désolés » à leur tour. Leur Fatigue passe au niveau supérieur (difficile si elle était normale, par exemple).

Un scénario Casus Belli pour

DIFFICILE

GUILDES

Rien que pour Erik



Ce scénario conviendra à un groupe de joueurs, à des personnages et à un meneur de jeu expérimentés. Le supplément « Le loom » est fortement conseillé, mais pas indispensable.

Prologue

La guilde de la Machine d'Argent a été créée en 66 AA par Rakar Sverdlov, un Gehemdal. Elle devint en quelques années une grande guilde et obtient un siège au Sénat en 102. Rakar Sverdlov la dirigea d'une main sûre et paternelle, et se vit même surnommer Magnus, en hommage à sa grandeur. À l'âge de 60 ans, il se retira du pouvoir et remit à son fils aîné la totalité de ses attributions. Ainsi débute une longue lignée de maîtres de la guilde de la Machine d'Argent au pouvoir absolu et incontesté. En un siècle, ceux que l'on surnomme « les Magnus » devinrent l'une des plus grandes dynasties guildiennes.

En 166, l'héritier Magnus Erik Kraggar part en expédition, comme ses ancêtres, afin d'acquérir le droit de gouverner la guilde lorsque le temps viendra pour lui de régner. À la tête d'une véritable armée, d'une cohorte de serviteurs et de doctes, il se lance dans l'exploration d'un écrin encore inconnu mais d'agréable réputation, les marches de Terk. Peu après son arrivée, il est victime d'un « accident » : il meurt en tombant sur son couteau lors d'une crise d'épilepsie. En réalité, il est assassiné par une troïka machiavélique composée d'aventuriers aux dents longues : Ramon, un magicien venn'dys, Volfar Shrarg, un ancien Templier d'Ashragor et enfin Iluma Zenda, un marchand ulmèque.

Une nuit, alors qu'ils s'étaient écartés du camp principal, les trois hommes poignardent Erik et simulent un accident. Ensuite, ils se débarrassent du corps en l'abandonnant dans la neige. Ils rejoignent ensuite à bride abattue le reste de l'expédition, qui plie rapidement bagage et rentre sur les Rivages.

La troïka a été obligée d'utiliser toute son autorité pour faire accepter aux doctes et aux serviteurs de rentrer sans ramener le corps d'Erik Kraggar. En effet, la tradition veut que les Magnus soient enterrés dans le mausolée familial.

Pendant la traversée de retour, la peur de la dénonciation et le manque de confiance en ses partenaires poussent Ramon à éliminer Volfar Shrarg. Il est surpris par un serviteur. Iluma Zenda le fait immédiatement pendre à la grand-vergue afin d'éviter qu'il ne parle.

Arrivé sur les Rivages, Iluma Zenda réussit à faire accepter sa version des faits et passe devant une commission d'enquête avec succès. Malgré tout, beaucoup de membres de la guilde n'admettent que très difficilement l'étrange accident d'Erik Kraggar.

Au fil des années, Iluma Zenda continue sa lente progression politique, et grimpe habilement les échelons de la guilde. En 185, à la mort sans héritier du dernier Magnus mâle, le conseil se réunit et nomme Iluma Zenda maître de la guilde de la Machine d'Argent.

Peu à peu, la rumeur de l'assassinat d'Erik Kraggar s'amplifie, les guildes concurrentes y voyant un moyen de ruiner l'autorité d'Iluma Zenda. Ce dernier n'étant pas un modèle de tolérance et ayant une réputation de plus en plus douteuse, il est très largement décrié au sein de la guilde.

Six mois avant le début de l'aventure, une grande nouvelle arrive des marches de Terk : Erik Kraggar est toujours vivant ! Pire encore, une partie des membres de la guilde, basée dans les marches, s'est ralliée à lui, veut renverser Iluma « l'usurpateur », et redonner sa place à Erik Kraggar.

Engagez-vous !

Selon votre campagne, vous avez plusieurs moyens de lancer les personnages dans cette aventure. S'ils n'ont pas de guilde, ils peuvent rejoindre la Machine d'Argent, riche et célèbre. S'ils ont déjà la leur, ils peuvent être des sous-traitants neutres, chargés de régler l'affaire de manière objective. Il est également possible qu'ils soient simplement en transit dans les marches de Terk, ou encore en exploration dans cette partie du Continent. Ils peuvent aussi avoir été mêlés, malgré eux, aux événements. Le scénario est suffisamment ouvert pour fonctionner quelle que soit la manière dont ils arrivent dans les marches de Terk. Leur comportement dépendra certainement beaucoup de leur raison d'être là. Tenez-en compte !

Les marches de Terk

L'écrin où se déroule l'aventure est situé quelque part à l'ouest de Port McKaer. Sa localisation exacte importe peu. Placez-le selon les besoins de votre campagne.

Il s'agit d'une contrée située en bord de mer, s'enfonçant sur une cinquantaine de kilomètres à l'intérieur du Continent. Composé de collines douces et vertes, c'est l'un des pays les plus accueillants du Nouveau Monde. Son sol fertile et son climat chaud, dû à de très longs étés, lui permet de produire un vin unique, le terk, qui constitue son unique richesse. Les étés y durent plus de deux ans, et les hivers moins de dix semaines. Les autres saisons, quant à elles, sont à peine sensibles, à part au niveau loomique.

Les habitants de Terk sont des transients humanoïdes. Très doux, aux grands yeux enfantins, aux babillements flûtés, ce sont de grands travailleurs, ainsi que des vignerons experts. Ce sont aussi des ouvriers complaisants et toujours contents, qui ne demandent qu'un peu de maïs et de verroterie en échange de leurs efforts. Nommés sans originalité les Terkiens, ils constituent l'un des principaux attraits du pays. Leur docilité et leur naïveté n'ont pas échappé aux agents de la guilde de la Machine d'Argent, qui les exploitent sans l'ombre d'un scrupule.

L'exploitation de l'écrin est bien au point, et commence à rapporter de substantiels bénéfices à la Machine d'Argent. La guilde a construit un port en eaux profondes, protégé par une forteresse impressionnante : Port Rakar. En raison de son emplacement stratégique comme base d'action sur le Continent, la guilde y fait stationner une garnison.

Les vignes sont toutes situées dans l'arrière-pays, dans un rayon d'une vingtaine de kilomètres autour d'une grande ferme fortifiée. Baptisée « manoir d'Erik », elle est située à 40 kilomètres de Port Rakar, et a elle aussi été renforcée par une garnison. C'est sur son emplacement, en 166, qu'est décédé le Magnus Erik Kraggar, et c'est aussi là qu'il est réapparu il y a six mois.



Si l'été est long dans les marches de Terk, l'hiver y est extrêmement court, et donc excessivement brutal. Les températures sont tellement basses à cette époque de l'année que les Terkiens tissent des cocons, s'y recroquevillent, et hibernent ainsi dans les arbres. Au cours de ces quelques semaines d'hiver, les mygales de la nuit sortent du sol. Ce sont les seuls prédateurs que compte l'écrin, des créatures loomiques ressemblant très vaguement à des araignées à sept pattes. Entièrement recouvertes de longs poils gras, elles sont généralement de la taille d'un coffre gehemdal. Elles sortent pendant les nuits d'hiver, en quête de loom.

La situation

Lorsque les PJ arrivent dans les marches de Terk, c'est le début de l'hiver.

La guilde est divisée en deux camps qui s'affrontent. D'un côté, les partisans d'Iluma Zenda, qui se font appeler les « loyalistes » mais sont aussi nommés les « usurpateurs » par leurs ennemis de l'autre bord, les adeptes d'Erik. Ceux-ci se nomment les « fidèles » mais sont désignés sous le terme de « rebelles » par leurs adversaires.

Port Rakar est entre les mains des loyalistes, mais la majeure partie du pays est sous le contrôle des rebelles. Les Terkiens hibernent et sont donc totalement absents. Les hommes s'entre-tuent le jour. La nuit, elle, appartient aux mygales.

Les loyalistes sont sous les ordres de Borak Œil-rouge, un Gehemdal aussi rusé que gigantesque, qui est aussi l'un des meilleurs stratèges de la guilde. Il a fait évacuer les civils de Port Rakar et prépare calmement la campagne du printemps. Pour lui, le problème est purement militaire. Il noiera dans le sang l'affront fait à Iluma Zenda! Il a sous ses ordres trois régiments de la guilde (environ 150 hommes), plus une centaine de serviteurs, de bureaucrates et de marins qu'il a regroupé en milice. La guilde n'estime pas qu'une force armée plus importante soit nécessaire, car Iluma Zenda préfère se voiler la face (moins il accordera d'importance à ce problème, moins ce problème aura d'importance!)

Le manoir d'Erik porte bien son nom au moment de l'action, puisqu'il est habité par les partisans de Kraggar. Les « fidèles », venus de toutes les fermes des marches et même de Port Rakar, logent dans les dortoirs frustres et insalubres. En tout, trois cents hommes, principalement des ouvriers agricoles, sont regroupés dans la ferme et attendent les ordres de leur maître. Ils sont pour la plupart convaincus de l'identité d'Erik, mais combattent surtout pour voir enfin s'améliorer leurs conditions de travail. Une cinquantaine d'entre eux sont des gardes capables de combattre efficacement lors d'une bataille rangée.

En raison de la neige et du mauvais état de la route, il ne faut pas moins de dix heures pour parcourir la distance entre le manoir et le port. Deux fermes peuvent servir d'étape, mais elles sont ouvertement en faveur des fidèles et n'accepteront pas de partisans de l'usurpateur en leurs murs. Elles sont cependant très peu protégées, par à peine une dizaine d'ouvriers en état de se battre. Après le coucher des Feux-du-ciel, les mygales de la Nuit attaquent toutes les personnes qu'elles trouvent dehors.

Et maintenant, la vérité !

Erik est un imposteur. Il s'agit d'un métis Gehemdal/Venn'dys sans le sou, aventurier de fortune, qui a été placé là par Reyals Klommeq, un agitateur ulmèque de la guilde du Vent du Faucon. Celle-ci cherche depuis des années à neutraliser la Machine d'Argent, et a trouvé un pion idéal en la personne de son imposteur, qui est maintenant persuadé d'être la réincarnation du vrai Erik. Il est convaincu que le commandement de la guilde de la Machine d'Argent lui revient, ce qui accroît encore son efficacité. Il ronge son frein sur les conseils de Reyals, mais il s'en faut de peu qu'il ne se lance, en plein hiver et au milieu des mygales, dans une croisade suicidaire pour prendre d'assaut ce qu'il juge lui revenir de plein droit. Des PJ un peu habiles devraient pouvoir facilement court-circuiter Reyals et pousser Erik à l'action.

Reyals Klommeq est plus prudent, et veut à tout prix étendre l'influence d'Erik jusqu'à Port Rakar avant le printemps, car il est conscient que ses troupes ne survivront pas à une campagne militaire. Il sait qu'il joue contre la montre et cherche par tous les moyens à infiltrer ou à retourner les membres de la guilde basés dans le port. Il a en projet une mise en scène délirante à base d'effets spéciaux qu'il compte utiliser au port pour rallier un maximum de personnes. L'assassinat d'Œil-rouge est l'un de ses rêves les plus fous, et il le proposera certainement à des PJ semblant être capable de réussir.

Des bruits dans la nuit

Pour couronner le tout, des meurtres ont lieu la nuit. Les victimes ont toutes été tués par des mygales, mais le problème est que pour la première fois, celles-ci attaquent en groupe et arrivent même à s'introduire par ruse dans les habitations. Elles bénéficient en effet d'un allié de poids : le véritable Erik!

Laissé pour mort, Erik s'est traîné vers un bosquet. Une mygale de la nuit l'a attaqué, voyant en lui une proie facile. Dans un ultime effort, il a réussi à absorber le loom noir de la créature en la tuant avec le couteau qu'il s'était arraché des entrailles. L'afflux de loom noir pur dans son corps mourant l'a transformé en pestar. Sa raison n'a pas résisté à sa nouvelle condition, et il est devenue une bête parmi les bêtes, chassant les mygales de la nuit et les rares voyageurs égarés sur les chemins d'hiver. Le printemps venu, à court de loom, il est parti vers d'autres écrins.

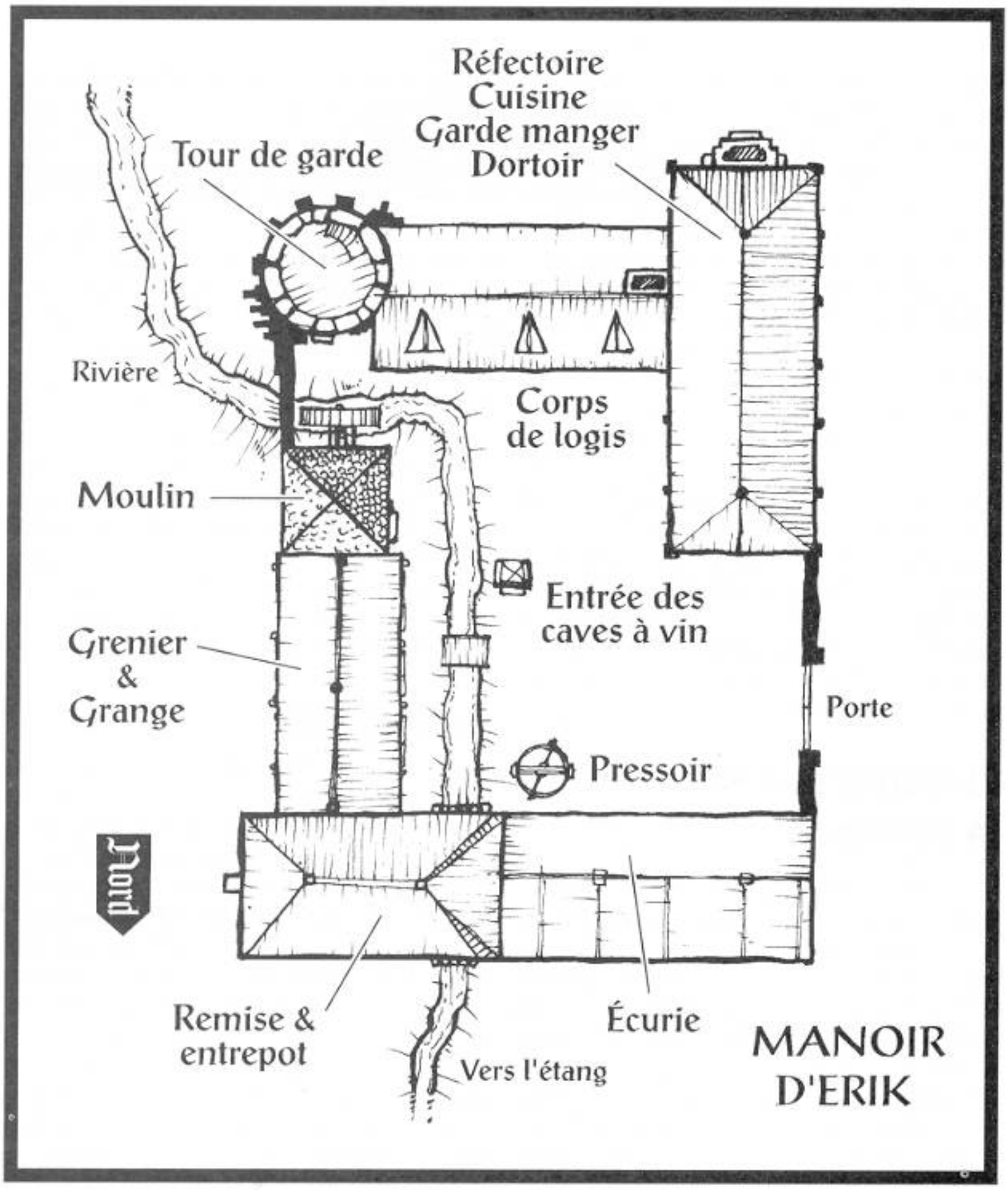
Après des années d'errance sur le Continent, il a peu à peu retrouvé la raison. Lorsqu'il a entendu dire dans une taverne qu'Erik Magnus était vivant et avait soulevé les marches de Terk, il a décidé de retourner sur les lieux de sa mort. Résolu à se venger, il veut punir les membres de la guilde qui soutiennent l'immonde Iluma, mais également ceux qui aident le faux Erik. Au cours de ses années de non-vie, il est devenu un maître du loom noir, et l'hiver lui est propice...

Recherches

Des aventuriers consciencieux prendront soin d'effectuer des recherches au sein des archives du Sénat de la Constellation, dans les registres de la guilde de la Machine d'Argent, dans les archives de Port Karak ou encore dans la bibliothèque du Manoir d'Erik. (Le Sénat et la guilde ont tous deux une approche « décentralisée » de la conservation des archives. Tout ce qui concerne les « affaires locales » est donc conservé dans un havre proche des marches de Terk, que vous pouvez choisir à votre guise.)

Les informations disponibles sont indiquées ci-dessous, avec les endroits où l'on peut les trouver. Un jet d'Alphabet + Savant ou Observateur est toujours indispensable. Sa difficulté varie selon l'endroit et les informations. Les codes suivants sont utilisés pour résumer les difficultés selon l'endroit : SN = Sénat, MA = Machine d'Argent, PK = Port Karak, ME = Manoir d'Erik. Si vous préférez, vous êtes libre de distiller les informations selon les besoins de l'intrigue, en modifiant notamment leur accessibilité.

- L'histoire de la guilde de la Machine d'Argent et de Karak Magnus (SN Facile, MA Facile, PK Normale, ME Difficile). Reprenez les informations générales sur la fondation de la guilde et de la vie de Karak Magnus, décrites dans l'introduction du scénario.
- Les annales des marches de Terk sur la mort d'Erik Magnus (SN Difficile, MA Normale, PK Normale, ME Facile). Elles parlent des étranges circonstances de la mort de l'héritier, de la rapidité avec laquelle le cadavre fut abandonné, des trois témoins de la mort (Ramon le Venn'dys, Volfar Shrarg et Iluma Zenda) et des fins étranges de deux d'entre eux sur le bateau qui les ramenait du Continent.
- Les rapports annuels de 166 et 167 (SN Difficile, MA Normale, PK Facile, ME Très facile). Ils relatent les étranges morts d'ouvriers qui ont suivi l'hiver 166. Elles ressemblaient à des attaques de mygales de la nuit, mais ont eu lieu au printemps. Un jeune apprenti, Atole Fmirn, parle d'un individu aux longs cheveux noirs errant dans les vignes, qu'il aurait aperçu au petit matin près d'un des cadavres.
- Les autopsies du docte Logsk (SN non disponible, MA Pure folie, PK Très difficile, ME Facile).



Ces documents détaillent l'examen des victimes du printemps 167. La cause de la mort est, à chaque fois, la gorge déchirée. Tous les cadavres ont été vidés de leur sang. Après autopsie, ils ont tous été enterrés dans une fosse commune dont l'emplacement est clairement indiqué. Sur place, déterrer et étudier les cadavres de manière loomique fait clairement apparaître que l'étincelle de loom noir a disparu dans chacun d'eux. Un nécromant pourra même utiliser certains sortilèges de loom noir pour interroger les fantômes et obtenir ainsi une description complète des circonstances des assassinats.

● Le rapport de la commission d'enquête sur la mort d'Erik Magnus (SN Normale, MA Facile, PK et ME non disponibles). L'élément le plus intéressant du texte est le témoignage d'Iluma Zenda décrivant «l'accident» et détaillant la mort de Volfar Shrarg et la pendaison de Ramon.

● Le portrait d'Erik Magnus est présent dans plusieurs endroits. On peut le trouver avec un jet d'Observateur + Arts Picturaux ou Savant + Alphabet (SN non disponible, MA Normale, PK Facile, ME Pure folie). Il est à chaque fois très réussi. Le faux Erik ne lui ressemble absolument pas. Le portrait d'Erik qui trônait au-dessus de la cheminée du manoir a été caché par Reyals Klommeq, mais il est trouvable si l'on réussit le jet à Pure folie, ou si les aventuriers le cherchent spécifiquement dans le manoir. Sur les tableaux, Erik est grand, avec de longs cheveux noirs, des yeux marrons pénétrants et un nez aquilin.

Chronologie passé, présente et à venir

Ce scénario étant non-linéaire, voici une chronologie de ce qui peut se produire par défaut, qui récapitule également les faits passés. Les actions des aventuriers devraient, espérons-le, la perturber quelque peu.

● **Année 66** : Création de la guilde de la Machine d'Argent par Magnus Sverdlov.

● **Année 166** : Meurtre d'Erik Magnus par la troïka. Une partie de l'expédition repart vers les Rivages afin de porter la nouvelle à l'état-major de la guilde, à Port Franc. Volfar Shrarg est assassiné par Ramon le Venn'dys. Il est immédiatement pendu sur les ordres d'Iluma Zenda.

● **Année 167** : Série de sept meurtres au cours du printemps, attribués par erreur à des mygales ayant résisté au changement de saison. Il s'agit en fait d'Erik qui, pour satisfaire son appétit de pestar, a bu tout le sang des victimes pour leur prendre l'étincelle de loom noir.

● **Année 185** : Nomination d'Iluma Zenda à la tête de la guilde. Les rumeurs d'assassinat gagnent en intensité.

● **Il y a six mois** : Arrivée du faux Erik dans les marches de Terk. Aidé par un agent de la guilde du Vent du Faucon, il prend très rapidement le pouvoir.

● **Jour J moins 8 semaines** : Borak Œil-rouge arrive à Port Rakar avec deux régiments de renfort.

● **J - 6 semaines** : Départ des civils pour Port McKaer et les Rivages.

● **J - 4 semaines** : Début de l'hiver et de l'hibernation des Terkiens.

● **J - 2 semaines** : Arrivée du vrai Erik dans les marches, par voie de terre. Il se cache dans les vignes et se lie avec les mygales de la nuit.

● **J - 1 semaine** : Mort de trois matelots dans un dortoir de Port Rakar, censément tués par des mygales de la nuit. En réalité, ils ont été assassinés par Erik.

● **J - 2 jours** : Une vingtaine de mygales de la nuit attaquent l'aile nord de la forteresse de Port Rakar. Erik leur ouvre une fenêtre et les laisse entrer. Elles tuent cinq personnes avant de s'enfuir. Grâce à son sortilège de Discrétion absolue, Erik n'est absolument pas repéré et disparaît avec ses monstres.

● **Jour J** : Arrivée des personnages. Erik s'introduit dans la place en même temps qu'eux, en se faisant passer pour un passager du bateau par lequel ils sont arrivés, un certain Ricardo Montefiori, aventurier venn'dys.

● **J + 1** : Erik se renseigne sur la situation locale. Devant l'ampleur du soulèvement, il décide tenter sa chance et de prendre le pouvoir en remplaçant l'imposteur. Désireux d'utiliser Borak et ses hommes pour renverser Iluma une fois les marches passées sous sa coupe, il décide de les laisser tranquille et de partir vers le manoir. Si les aventuriers font mine d'y aller, il les pousse à partir avec lui. S'ils voyagent avec «Ricardo», ils ne verront pas l'ombre d'une mygale.

● **J + 3** : Erik s'introduit dans le manoir et, grâce au sortilège Visage commun, il y enquête discrètement. Le soir, afin de regagner des points de loom, il tue un domestique, mais se fait surprendre. Une bagarre éclate, au cours de laquelle il est obligé pour se défendre de créer un non-mort avec le corps du cuisinier qui l'agresse. Pendant que sa créature sème la panique, il s'enfuit en utilisant les sortilèges Marcher dans la nuit et Discrétion absolue. Reyals, averti qu'un nécromant est à l'œuvre, fait doubler les gardes. Peu après, il réunit tout le monde et fait un discours sur le thème : «une lâche tentative d'assassinat vient d'avoir lieu contre le légitime héritier de la guilde». Après ça, les fidèles sont persuadés qu'Iluma a poussé l'infamie jusqu'à engager un Ashragor pour tuer Erik.

● **J + 4** : Erik s'introduit dans le manoir grâce au sortilège Être les ténèbres et se met en quête de son portrait, élément indispensable pour s'imposer de manière incontestable. Il le localise alors que Reyals, protégé par des soldats, est en train de le sortir de sa cachette pour le mettre dans sa chambre. Erik invoque discrètement un Ficher obtus, à qui il ordonne de garder le couloir vers lequel Reyals se dirige. Il fonce ensuite chercher ses mygales et, profitant de la confusion causée par les hurlements du démon, attaque le manoir. Il retrouve Reyals et ses hommes dans le couloir, face au démon. Un terrible combat s'engage, au cours duquel la plupart des mygales périssent. Reyals lance le sort Faux-semblant sur Erik, qui y est insensible, au grand déplaisir de l'Ulmèque. Le combat est gagné par Erik, qui se découvre sous sa véritable identité en dévoilant le portrait.
Devant la puissance des mygales de la nuit et l'incontestable ressemblance avec le tableau, les

fidèles se rallient en masse au vrai Erik. L'imposteur est livré aux mygales. Le cadavre de Reyals est interrogé (grâce au sortilège Parler avec les morts). Il avoue son appartenance à la guilde du Vent du Faucon. Cela soulève une telle indignation parmi les fidèles que personne ne trouve le temps de s'étonner du fait qu'Erik n'a pas l'air d'avoir vieilli depuis 166.

● **J + 5** : Tous les fidèles se rendent au port et commencent le siège. Erik demande à rencontrer Borak, et lui conseille d'amener le portrait qui trône sur la cheminée de la grande salle de la forteresse. Une entrevue a lieu en terrain neutre entre les deux armées. Erik raconte une version très édulcorée de son histoire – où il erre, amnésique, pendant des années, avant de retrouver la mémoire dans une taverne en entendant parler des marches de Terk. Borak est dubitatif. En vieux soldat, il flaire qu'Erik ne dit pas tout, et que le loom est à la base de toute l'affaire. Il refuse obstinément de renier son engagement envers Iluma Zenda sans l'accord des dieux, et décide qu'un duel au premier sang doit avoir lieu entre lui et Erik. Si Borak gagne, cela « prouvera » qu'Erik est un imposteur et que les dieux ne sont pas à ses côtés. S'il perd, il se rangera aux côtés du prétendant. Erik ne parvient pas à le raisonner, et le combat commence au milieu des deux armées.

Borak lance le tour Par les feux répandus sur Erik, qui y est insensible. Ayant alors la preuve absolue qu'Erik est plus que ce qu'il prétend, il ordonne à ses hommes de se battre et d'exterminer tous les rebelles.

Dans la mêlée, Erik utilise Tuer la lumière pour plonger Borak dans les ténèbres, et l'égorge en profitant de sa stupeur. Puis il active son sortilège de Contrôle climatique, lancé au cours de la nuit précédente, provoquant une tempête de neige d'où il émerge en brandissant la tête de Borak. Devant ce spectacle, la plupart des hommes se rendent ou se rallient à lui. Ceux qui résistent sont massacrés.

La forteresse est investie dans l'heure, et Erik prépare son attaque contre le reste de la guilde. Si les choses en arrivent là, les événements sortent du cadre de ce scénario... pour faire une très bonne amorce de campagne.



Dénouement

La chronologie ci-dessus n'est bien évidemment qu'une possibilité. Il est plus que probable que les actions des aventuriers devraient changer, dans un sens ou dans l'autre, les projets d'Erik. Selon leurs goûts personnels, selon la façon dont ils seront arrivés dans cette aventure, ils choisiront l'un ou l'autre camp. Vous avez tous les éléments pour faire vivre cette histoire selon les désirs et les actions des joueurs.

Mathias Twardowski
Illustration : Léo Beker
plan : Cyrille Daujean

LES PNJ

Pour Guildes

▶ Erik Magnus, pestar (voir Le loom, p. 73)

Loom noir 76
Agile 4 Fort 5 Observateur 4 Résistant 4
Charmeur 4 Rusé 6 Savant 5
Talentueux 4
Art guerrier 4, Art étrange 6, Art guildien 3.
Compétences : Bagarre 5, Esquive 4, Arme à une main 4, Discrétion 5, Filature 4, Maîtrise 4, Pouvoir 4, Sens 5, Phylum Démoniaque de Wisk le Belliqueux 2, Phylum nécromantique de Sotoph 5, Phylum noir pur de Prévious le Méticuleux 4.
Sortilèges : Dielkh mugissant, Wor véloce, Larvet ailé, Ficher obtus ; Retrouver la Tombe, Lever un corps, Se nourrir des morts, Contrôler la pourriture, Parler avec les morts, Parler avec l'au-delà, Détecter les fantômes, Manger le cœur, Relever un cimetière, Manger la cervelle ; Marcher dans la nuit, Être les ténèbres, Voir dans l'obscurité, Tuer la lumière, Renforcer la nuit, Traverser la glace, Geler, S'unir avec le froid, Ralentir un organisme, Gêner le mouvement, Arrêter un objet, Visage commun, Discrétion absolue, Lente décrépitude, Disparition, Effacement, Contrôle climatique.
Armure : cuir clouté (1d6 + 1).
Équipement : Rapière, dague, armure de cuir.
Notes : En plus de ses pouvoirs de pestar et de ses sortilèges, Erik Magnus est capable, en tant que créature loomique noire, de contrôler les mygales de la nuit. Il en a une trentaine sous ses ordres. Lorsqu'il est parmi les hommes, il lance toujours le sortilège Visage commun, qui lui assure un parfait anonymat.

▶ Les mygales de la nuit, créatures de loom noir

Agile 8 Fort 4 Observateur 4 Résistant 4
Loom noir : 10 à 20 selon la taille
Voracité : 1
Compétence : Art guerrier 6, dégâts 2d6 (morsure glacée).
Armure naturelle : 1d6
Pouvoir : Insensibles au froid. Leur corps change de couleur selon l'environnement (jet Très difficile pour les voir de nuit l'hiver).
Note : Lorsqu'une mygale de la nuit tue une créature vivante, elle lui suce son étincelle de loom noir et l'absorbe comme si elle utilisait le sortilège Sucer le loom des morts (*Le loom*, p. 81).

▶ Le faux Erik

Agile 3 Fort 2 Observateur 2 Résistant 2
Charmeur 4 Rusé 3 Savant 1
Talentueux 2
Art guerrier 2, Art étrange 1, Art guildien 3.
Compétences : Comédie 2, Arme à une main 2, Grimper 3, Esquive 4, Déguisement 3, Discours 4.
Armure : Aucune.
Équipement : Rapière, dague.
Alcoolique, faible et à moitié fou, l'imposteur est tellement heureux de la chance qu'il a d'avoir des hommes sous ses ordres qu'il s'est persuadé qu'il était le vrai Erik. Il en a même oublié son nom. Il ne se rend pas compte qu'il est manipulé par Reyals. Il est petit et brun avec des cheveux longs, des yeux vairons (marron et vert) et une fine moustache.

▶ Reyals Klommeq

Agile 5 Fort 1 Observateur 5 Résistant 2
Charmeur 6 Rusé 5 Savant 2
Talentueux 1
Art guerrier 2, Art étrange 5, Art guildien 4
Compétences : Maîtrise 2, Pouvoir 3, Sens 4, Phylum des vies nocturnes 1.
Tours : Au pic des Vénérables 3, Par le regard d'or 4.
Sorts : De la vallée des sept tours 3, Le semblant 2.
Sortilège : Aldamar le lyrique.
Armure : Aucune.
Équipement : Dague, guilder constellé (vert 17, rouge 1, jaune 3, noir 5, violet 2), talisman en yielix.

▶ Borak Œil-rouge

Agile 5 Fort 6 Observateur 3 Résistant 4
Charmeur 1 Rusé 3 Savant 1
Talentueux 2
Art guerrier 5, Art étrange 2, Art guildien 3.
Compétences : Bagarre 3, Commandement 4, Patois (Bataille) 3, Vigilance 2, Armes à deux mains, Chevaucher 2.
Tours : Par les feux répandus 2, Par le métal hurlant 3.
Armure : Cuir clouté plus casque (1d6 + 2).
Équipement : Grande hache, pierre en rallgar à la place de l'œil droit, bracelet en armor, boucle d'oreille en yielix.
Géant roux à la voix de stentor, dont l'œil droit est une pierre de rallgar, Borak impressionne. Il sait diriger des hommes au combat et espère mourir l'arme à la main, comme tous les vrais Gehemdals. Ayant passé toute sa vie dans la guilde de la Machine d'Argent, il est d'une loyauté proche du fanatisme. Il n'apprécie pas les rebelles, mais changera d'avis si on lui prouve qu'Iluma est responsable de la mort d'Erik Magnus.

▶ Les soldats de Port Karak (150) et du Manoir d'Erik (50)

Agile 4 Fort 5 Observateur 3 Résistant 4
Charmeur 2 Rusé 2 Savant 1
Talentueux 2
Art guerrier 5, Art étrange 1, Art guildien 2.
Compétences : Bouclier 3, Esquive 3, Arme à une main 3.
Armure : Armure de cuir clouté + casque (1d6+2).
Équipement : Épée, bouclier.
Soldats professionnels, ils ne se battent que s'ils ont des chances de gagner. Pour eux, la reddition est une alternative tout à fait honorable.