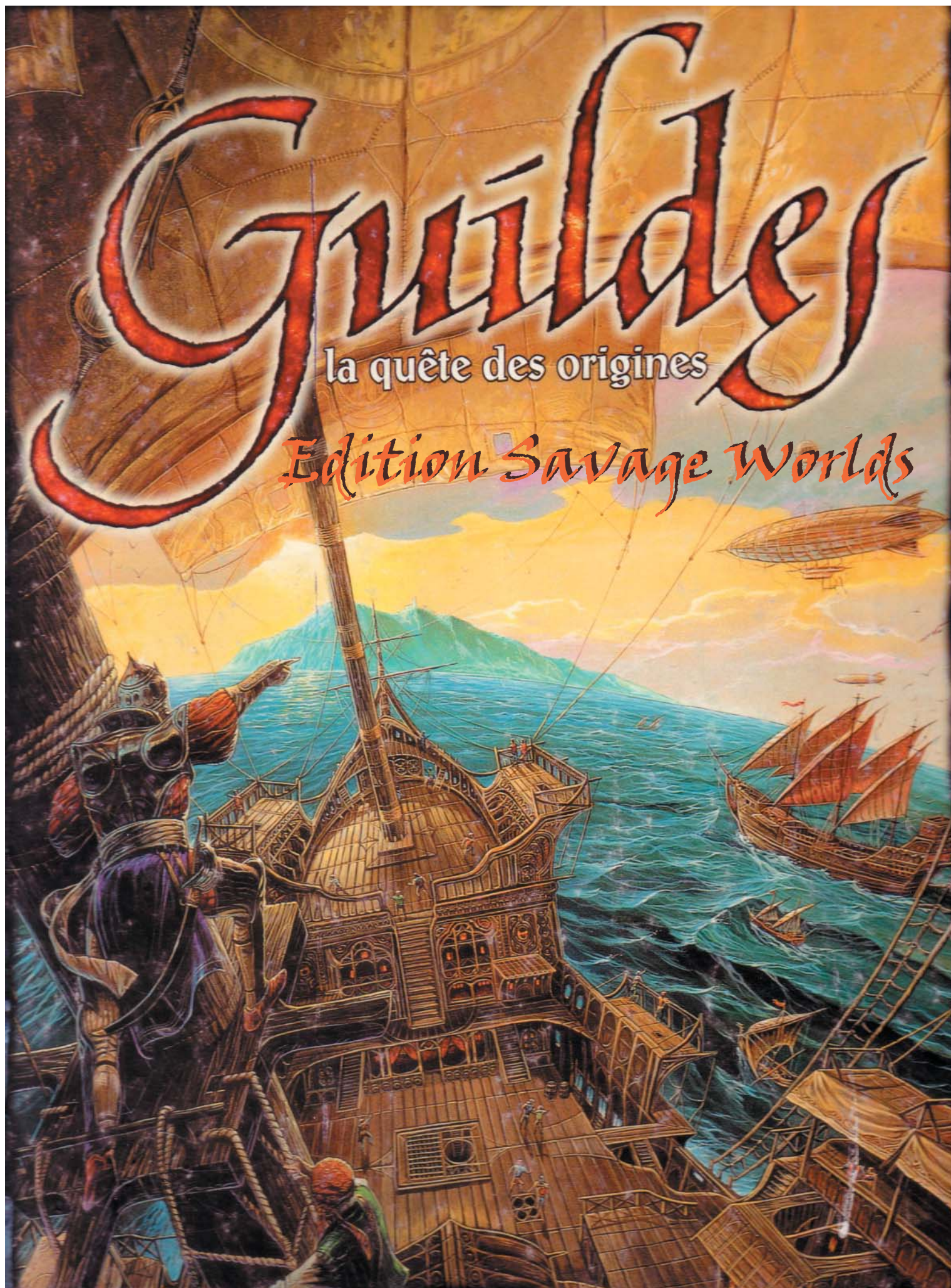


Guildes

la quête des origines

Edition Savage Worlds



Introduction

*«Car toutes nos guerres sont joyeuses,
et toutes nos chansons sont tristes.»*

- dicton gehemdal -

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.

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'engrôlèrent dans les guildes afin de partir à la découverte du Continent et devinrent des Aventuriers.

Avec Savage Guildes, nous vous proposons d'incarner un membre fraîchement recruté par une guild

et de partir à ta 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 coeur 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.

La conversion de *Guildes, la Quête des Origines* à *Savage Worlds* est publié sans autorisation.

Les illustrations sont la propriété de leurs auteurs et sont publiées ici sans leurs autorisation. Si les dits auteurs tombaient sur ce document et pouvaient se faire connaître j'en serais tout à fait ravi.

L'adaptation à *Savage Worlds* est l'oeuvre de Torgan (<http://savage.torgan.net/>).

Savage Worlds and *Smilin' Jack* are Copyright 2003, Great White Games/Pinnacle. This work is not an officially licensed product and has no affiliation with Great White Games or Pinnacle.

Je remercie tout particulièrement Bertrand (Bertrand2060), Galilea (Idril d'Alcaran, prêtre de Solace), Baccs (Adil le Magnifique) pour toutes ses remarques moult constructives et tous les membres de la ML *Savage Worlds* française (et US aussi mais moins, parce que je les connais moins). Venez nous rejoindre sur http://fr.groups.yahoo.com/group/Savage_Worlds_fr/.

GET SAVAGE !

Création de personnage

«Il est parti à l'Ouest.»

- synonyme de «il est mort» chez les marins -

CHOIX DE LA MAISON

Dans Guildes, tous les personnages sont originaires des Rivages et donc sont issus d'une des six Maisons décrites dans les pages qui suivent.

Au lieu d'avoir un atout gratuit (comme les humains), les membres d'une maison ont, à la création du personnage un atout parmi la liste des atouts de la maison. Ils peuvent, s'ils le souhaitent, acheter les autres atouts de leur maison de la manière habituelle.

TRAITS

Il est maintenant temps de déterminer les attributs et les compétences de votre aventurier. Sauf indication contraire due à la race, votre personnage débute avec une base de d4 dans chacun de ses Attributs : Agilité, Âme, Force, Intellect et Vigueur. Vous disposez alors de 5 points à répartir comme vous le souhaitez. Augmenter un Attribut d'un type de dé coûte 1 point, et il est impossible d'augmenter un Attribut au dessus de d12.

Vous disposez également de 15 points pour acheter vos Compétences. Augmenter une Compétence vous coûte 1 point si elle n'est pas supérieure à l'Attribut associé. Dans le cas contraire, l'augmentation coûte 2 points. Il est impossible d'augmenter une Compétence au delà de d12 lors de la création de personnage.

Les compétences en *italique* sont soumises à des règles spéciales qui seront exposées dans le chapitre suivant.

LANGUES

Compétence	Attribut associé
<i>Art Etrange</i>	Âme
<i>Art Guildien</i>	Intellect
Combat	Agilité
<i>Connaissances</i>	Intellect
Connaissance de la rue	Intellect
<i>Connaissance du Loom</i>	Intellect
Crochetage	Agilité
Discrétion	Agilité
Equitation	Agilité
Escalade	Force
Intimidation	Âme
Investigation	Intellect
Jeu	Intellect
Lancer	Agilité
Natation	Agilité
Navigation	Agilité
Perception	Intellect
Persuasion	Âme
<i>Pilotage</i>	Agilité
Pistage	Intellect
Réparation	Intellect
Sarcasmes	Intellect
Soins	Intellect
Survie	Intellect
Tir	Agilité
Tripes	Âme

Tous les habitants des rivages connaissent parfaitement la langue de leur Maison, et bien entendu, tous parlent, écrivent et lisent le Guildien (c'est une maîtrise parfaite qui ne nécessite pas de jets de dés). Les académies enseignent les langues de toutes les maisons, ainsi que, depuis peu, les langues des peuples autochtones principaux (les Draks, les Lores, les Arkhé, les Urbis, les Wish) qui peuvent être apprises comme des Connaissances classiques.

L'apprentissage des langues est soumis à des règles d'expérience spéciales.

CARACTÉRISTIQUES

SECONDAIRES

Charisme : s'ajoute aux jets de Persuasion, d'Art Guildien et de Connaissance de la rue. Il est de +0 de base mais peut-être modifié par des atouts ou des handicaps.

Allure : 6

Parade : 2 + $\frac{1}{2}$ Combat

Résistance : 2 + $\frac{1}{2}$ Vigueur

Résistance loomique : 2 + $\frac{1}{2}$ Arts Étranges

CAPACITÉS SPÉCIALES

Ensuite il est temps de décider si vous souhaitez subir des Handicaps. Si tel est le cas vous pouvez utiliser les points récupérés pour choisir un des bénéfices ci-dessous. Vous pouvez prendre un Handicap Majeur (2 points) et 2 Mineurs (1 point chacun)

Pour 2 points d'handicap :

- Augmenter un Attribut d'un dé.
- Choisir un Atout.

Pour 1 point d'handicap :

- Gagner 1 point de Compétence.
- Gagner 500 Guilders.

EQUIPEMENT

Un héros débute sa carrière avec 500 guilders d'écume, qu'il peut dépenser à sa convenance.

Qui plus est, la guilde du personnage lui fournit l'équipement suivant : une arme de son choix, une dague, un sac à dos, une grande couverture, un nécessaire à premiers soins, une veste de cuir, des bottes de cuir, un hamac, une corde de 20m, quelques torches,

une besace, une gourde, des vêtements de rechange, le tout dans une malle avec l'emblème de la guilde.

BACKGROUND

Reste le background. Pour les gens en manque d'idée, le livret de l'aventurier contient des tables de génération aléatoire.

Les Maisons

LA MAISON ASHRAGOR

Les natifs de la Maison des Princes Mortifères vivent dans des contrées de marais, de sombres forêts, de montagnes déchiquetées et de landes battues par les éléments, dans des villes aux architectures malsaines. Souvent grands et minces, aux cheveux noirs ou blancs, aux yeux noirs ou rouges (pour ce qui est de la noblesse), ils affectionnent les capes, les vêtements amples opposant souvent deux couleurs. Ils vivent dans une société hiérarchisée, dirigée par le Pontifex, centrée autour de l'Église Démoniaque qui vénère un prince-démon nommé Ashragor. Une discipline militaire règne dans tout le pays, dont les frontières sont le plus souvent fermées aux étrangers. Les autres Maisons les considèrent comme mauvais et décadents, et se méfient grandement d'eux.

Leur Art Étrange, l'Art Démonique, utilise le loom noir afin d'invoquer des démons d'autres dimensions, ou encore pour animer les corps des morts. Depuis longtemps, les grands prêtres Ashragors recherchent le portail qui permettrait à notre monde d'entrer en contact avec le plan d'Ashragor. Or, tout semble indiquer qu'il serait sur le Continent...



CE QUE MON PÈRE M'A DIT

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

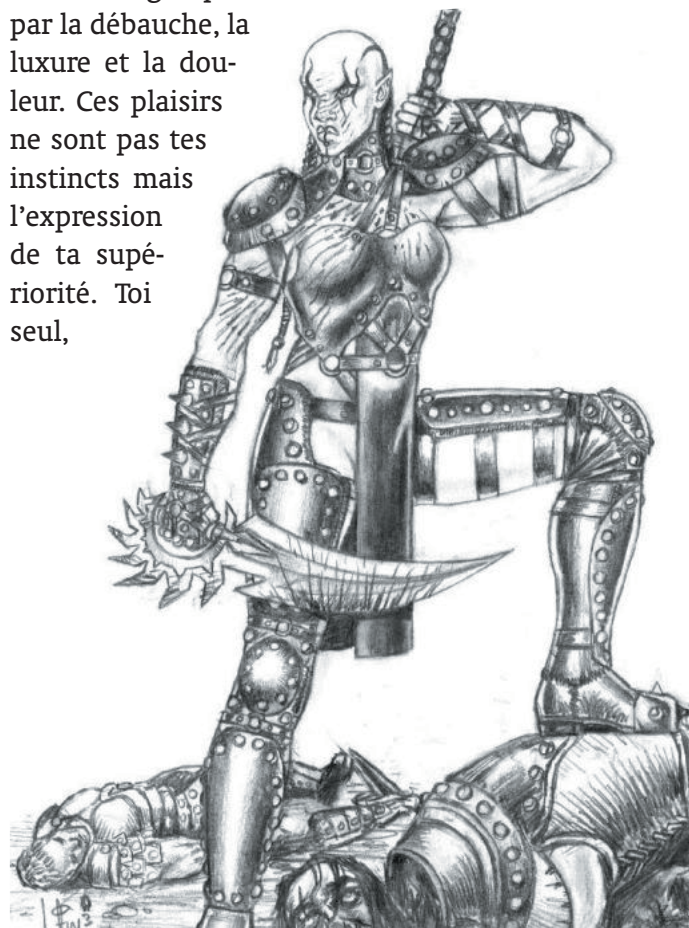
Nous sommes la seule Maison à pratiquer ce que les autres appellent l'esclavage et ce que nous appelons la Soumission démoniaque. Ceci est nécessaire à notre société. Autrement, comment pourrions-nous nous intéresser aux Arts Etranges, aux looms, et pratiquer nos plaisirs ? Seuls les plus faibles corrompent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

LES ULMEQS

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 vieille 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 FELSIN

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

L'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. A 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.

LES 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 conve-

xes. D'un point de vue vestimentaire, les Ashragors aiment les grandes capes sombres, les capuches, les vêtements p es 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.

LA QUÊTE DES ORIGINES : LA PORTE DÉMONIQUE

La Maison Ashragor est dirigée pe Pontifex, le chef du système reli- gieux 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. par 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 possibilités 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 yu' 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 dues 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 chas- se 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 Rivaiges 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.

ATOUTS

Un personnage Ashragor peut choisir un des Atouts suivants :

- **Théocrate** : le personnage a très jeune été mis



en relation avec la religion et est très réceptifs aux aspects qui y sont liés. Il commence avec d6 en Âme.

- **Habitué à l'horreur** : le personnage vit en permanence au milieu des démons et autres morts vivants. Il est difficile de l'effrayer, et il reçoit un bonus de +2 sur son jet de Tripes (Atout Brave)

- **Charmeur** : le personnage dispose d'une grâce et d'une aisance presque surnaturelle lié à une parcelle de sang démoniaque. Il obtient un bonus de +2 en charisme.

- **Impressionnant** : le personnage débute sa carrière avec d6 en Intimidation et d6 en Combat.

HANDICAPS

Les Ashragors souffrent fréquemment des handicaps suivants : *Arrogant, Désagréable, Mauvaise habitude, Obsession, Revanchard, Sanguinaire, Serment, Trop confiant.*

LA MAISON FELSIN

Les Natifs de la Maison des Palais Oubliés vivent dans les îles montagneuses, les côtes et les archipels océaniques du sud-est des Rivages, au sein de demeures à l'architecture élancée, couvertes de fresques et de couleurs harmonieuses. Agile et souple, le Felsin a un physique qui paraît parfois étrange aux yeux des autres maisons, la couleur de leur peau variant du brun-roussâtre au gris-bleu, et des yeux entre le vert et le violet avec un étrange éclat. Ils ont également la particularité d'être stériles avec les membres des autres maisons. Leur Maison est dirigée par un sultan entouré de divers conseillers, mais les femmes, des mères aux membres de harems, exercent une influence déterminante sur leurs consorts mâles. Ils maîtrisent les artisanats et le dressage des animaux, et excellent par leur subtilité aux armes. On apprécie leur rectitude mais les Felsins l'exigent aussi de ceux avec qui ils traitent, et gare à leur colère si on les trompe.

Leur Art Étrange, l'Art Martial, est une prolongation de leurs capacités physiques qu'ils augmentent en s'inspirant des comportements animaux qu'ils imitent. Ils ne portent dans leur étincelle de loom que le loom invisible, et ne peuvent donc pas pratiquer les autres Arts Étranges. De plus, il semble qu'on ne puisse pas trouver de loom invisible sur le Continent, et les Felsins conservent donc leur loom seulement en eux-mêmes. Les Felsins se sont tous réveillés amnésiques sur leur territoire au lendemain du Cataclysme, au sein de palais superbes, sans se souvenir de quoi que ce soit. Ils considèrent cela comme une malédiction sur leur peuple et, inspirés par la prophétie de l'Astramance, en recherchent les raisons sur le Continent.

CE QUE MON PÈRE M'A DIT

LA MORT

Le loom invisible est partout autour de nous, en nous. A 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. Tendus. 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. Était-ce une maladie ou une trahison ? 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 MAISONS

LES ULMEQS

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 KHEYZAS

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

L'ENCYCLOPÉDIE

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 dé-

clarés aptes à diriger la Maison.

Mais derrière cette structure politique se cachent tes 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 indus-

trieuses 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,

certain 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 inexplicable de victime. 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 enjoins 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.

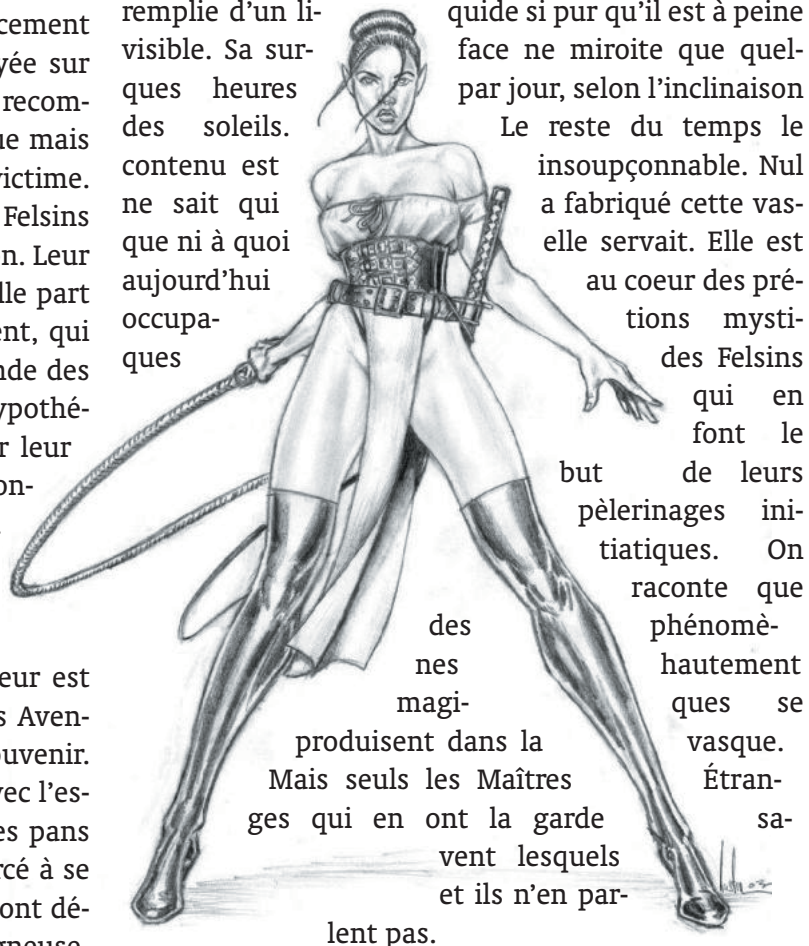
LA MÉTAMORPHOSE

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 quelquefois, quelques heures des soleils. Le contenu est inconnu. On ne sait qui l'a créée, ni à quoi elle sert aujourd'hui. Elle occupe une place importante dans la culture des Felsins.



Le reste du temps le liquide est insoupçonné. Nul ne sait qui l'a fabriquée, ni à quoi elle servait. Elle est au cœur des prévisions 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 ce qu'ils 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'écritront. 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 «Loifar 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.

ATOUTS

Un personnage Felsin peut choisir deux atouts parmi les Atouts suivants :

- **Félins** : le personnage est extrêmement agile. Il démarre le jeu avec d6 en Agilité.
- **Arts martiaux** : le personnage débute avec l'Atout Arts Martiaux.
- **Vigilant** : le personnage débute avec l'Atout Vigilant.

HANDICAPS

Loom Invisible : les Felsin n'ont qu'une étincelle de loom invisible dans leur étincelle de loom. Ils ne peuvent utiliser les autres loom. En contrepartie, ils disposent d'un nombre de points de loom invisible égal à leur dé d'Âme leur permettant de lancer des sorts. Ces points de loom invisible se comportent exactement comme des points de pouvoir sur les Rivages, mais ne se régénèrent pas sur le Continent. Ils peuvent lancer des tours de la même manière que les personnages des autres maisons.

Par contre, il est tout à fait possible pour un Felsin de récolter du loom coloré.

Les Felsins souffrent fréquemment des handicaps suivants : *Arrogant, Code de l'honneur, Curieux, Loyal, Prudent, Revanchard, Serment, Têtu, Trop confiant.*



LA MAISON GEHEMDAL

Les natifs de la Maison des Forges Impériales vivent dans les vallées des fjords du nord des Rivages ainsi que les plaines fertiles qui les bornent dans des villes aux murs impressionnants, des maisons paysannes de pierre ou des châteaux-forts. Leur grande taille et leur physique souvent solide est rehaussé par des cheveux blonds ou roux et un regard perçant. Ils vivent dans un régime féodal sous le commandement de l'empereur, où ducs et barons ne cessent de se disputer des terres. Ils honorent le courage, les grandes cérémonies et l'art de la guerre, et sont reconnus pour la qualité de leurs forgerons et de leurs sculpteurs, quoique certains peuples se plaisent à ne pas les considérer comme très éveillés (et ils sont parfois surpris).

Leur Art Étrange, l'Art Métallique, utilisant le loom rouge, consiste en l'utilisation des pouvoirs ou des résonances contenus dans les différents Métaux Sacrés qu'ils forgent en armes ou en amulettes. Ils sont la seule maison à croire en un panthéon développé et sont convaincus que quelque part sur le Continent se retrouve la Terre des Dieux, où ils pourraient rencontrer leurs divinités qui ne marchent plus parmi eux depuis des siècles.

CE QUE MON PÈRE M'A DIT

L'HONNEUR

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 mainmise sur un fief ou même un alleu. Sur le Continent, tu pourras agrandir le domaine familial.

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.



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 prune 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'ambrosie. Tu connaîtras satisfaction en tous tes désirs. Si tu a été un traître et un félon, alors tu disparaîtras dans les gouffres gelés, dévoré par les dents de l'enfer, à jamais tu seras oublié.

LES MAISONS

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 KHEYZAS

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 dominant 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 tes 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, ducal 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 nom-

breuses 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 donneraient également à la Maison pour en faire la dominante 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.

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.

LA QUÊTE DES ORIGINES : LE ROYAUME DIVIN

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 METALLIQUES

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. A 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 permet 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.

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 fantomatique 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 » portaient 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 deman-

der audience aux dieux.

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...

ATOUTS

Un personnage Gehemdal peut choisir un des Atouts suivants :

- **Force de la nature** : le personnage débute sa carrière avec d6 en Force.
- **Endurant** : le personnage débute sa carrière avec d6 en Vigueur.
- **Arme fétiche** : l'amitié et l'amour sont importants certes, mais la vraie compagne d'un Géhemdal est son arme. Il la traite comme la prune de ses yeux et y est particulièrement attaché. Le personnage débute sa carrière avec l'Atout Arme Fétiche.
- **Combattant** : le personnage débute sa carrière avec d6 en Survie et d6 en Combat.

HANDICAPS

Les Gehemdals souffrent fréquemment des handicaps suivants : *Bavard, Code de l'honneur, Héroïque, Illettré, Loyal, Revanchard, Serment, Têtu, Trop confiant.*



LA MAISON KHEYZA

Les natifs de la Maison des Gardiens de l'Astramance n'ont plus de terres à eux depuis qu'ils en ont été bannis par les autres maisons après avoir essayé d'utiliser d'antiques technologies interdites il y a des millénaires pour essayer d'arrêter la guerre ayant mené au premier empire métallique. Ils errent maintenant en longues caravanes sur les terres et les mers des Rivages, établissant pour un temps ça et là leur villages de tentes et de roulottes. Les brassages raciaux font que les membres de cette maison ont une grande variété physique, mais sont souvent bien proportionnés, la peau jaunie ou tannée par le soleil, les yeux bleus, verts ou gris dorés. Toute leur culture est centrée autour de l'errance, du voyage, de la famille, du clan, et de la connaissance (grâce aux bibliothèques bien fournies qu'ils transportent dans leurs roulottes). On dit d'eux qu'ils sont d'excellents tisserands, qu'ils font de bon cavaliers, éclaireurs, orateurs ou pratiquant des arts divinatoires. On les traite souvent de voleurs ou d'oiseaux de malheurs, mais beaucoup respectent leur sagesse ou leurs connaissances. Ils sont traditionnellement les gardiens de l'Astramance, dont ils protègent l'accès et interprètent les paroles.

L'Art Étrange kheyza, l'Art Sémantique, utilise le pouvoir des Vrais Noms des choses ou des êtres en même temps que le loom violet, ce qui leur permet de les contrôler. Selon eux, autrefois, les Vrais Noms faisaient parties des choses mêmes qu'ils désignent, mais ces Noms furent brisés et leur totalité se retrouve maintenant sur le Continent et attendent d'être redécouverts.

CE QUE MON PÈRE M'A DIT

LA MORT

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 pronon-

cera un de tes Vrais Noms et tu pourras alors vivre une nouvelle existence.

LES CLANS

Nous vivons dans des clans qui nous protègent et nous permettent de rester unis. Les Kheyza sont ensemble mal-gré 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 bruisantes. Quelle œuvre 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.

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 dan 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 MAISONS

LES ULMEQS

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.

L'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 cen-

taine 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.

Elles 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'Astraman- ce. 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 égrossies 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 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 superbe-



ment enluminées et de cailloux précieux.

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 donne-rait 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 fantomatique 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.

ATOUTS

Un personnage Kheyza peut choisir un des Atouts suivants :

- **Brillant** : le personnage débute sa carrière avec d6 en Intellect.
- **Voyageur** : le personnage commence le jeu avec d6 en équitation et d6 en Survie.
- **Charmeur** : le personnage dispose d'une grâce et d'une aisance presque surnaturelle. Il obtient un bonus de +2 en charisme.

HANDICAPS

Les Kheyza souffrent fréquemment des handicaps suivants : *Curieux*, *Deux mains gauches*, *Obsession*, *Pacifiste*, *Pauvre*, *Prudent*.

LA MAISON ULMEQ

Les natifs de la Maison des Feux-du-Ciel vivent sur les plateaux fertiles creusés de canyons et les profondes jungles qui les entourent dans le sud des Rivages, dans des demeures et des palais de pierres, dans des cités reliées par un important réseau routier. Parfois de petite taille mais solides, ils se distinguent par leur peau basanée et ornementée, ainsi que les atours qu'ils aiment à porter. Leur société strictement hiérarchisée est dirigée par les Rêveurs Sacrés entourant le Fils du Soleil, et par une importante bureaucratie de scribes. On les dit fort habiles en artisanat, et qu'ils sont un peuple jovial mais rusé, donnant d'excellents conseillers ou marchands.

Leur Art Étrange, l'Art Onirique, utilisant le loom vert, leur permet d'arpenter le monde des rêves, qu'ils appellent Nocte (par opposition au monde réel, clair grâce au Fils du Soleil). Ils peuvent alors soit modifier Nocte et ainsi s'immiscer dans les rêves (et les esprits ?) des autres, ou encore ramener certains êtres ou objets de Nocte dans notre monde. Pour ce faire, ils utilisent des gemmes de Nocte, des pierres précieuses ramenées du monde des rêves qu'ils utilisent en conjonction avec le loom. Leurs légendes parlent d'une immense bibliothèque, contenant tout le savoir du monde, qui serait située quelque part, bien cachée, et probablement sur le Continent...

CE QUE MON PÈRE M'A DIT

LA MORT

Tu ne connais que la fausse nature des gemmes et des rêves. A 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 de-

viennent 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 opuscles 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 cœur, nous ferons une grande fête. Viens et sois courageux.

LA VIOLENCE

Ne choisis 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 MAISONS

LES GEHEMDAL

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 mœurs 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.

L'ENCYCLOPÉDIE

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 d'ailleurs 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 mess 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. A 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 perdu. Ils s'accordent à croire qu'il a été englouti 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.

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 cataclisme 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.

ATOUTS

Un personnage Ulmeq peut choisir un des Atouts suivants :

- **Onirique** : le personnage débute sa carrière avec d6 en Âme.

- **Arts Ulmèques** : Les Ulmeqs sont des spécialistes « pouvoir derrière le trône ». On les retrouve très souvent à des postes de conseillers. Le personnage débute sa carrière avec d6 dans deux des compétences suivantes : Connaissance (Joannerie), Connaissance (Poisons), Persuasion.

- **Charmeur** : le personnage dispose d'une grâce et d'une aisance presque surnaturelle. Il obtient un bonus de +2 en charisme.

HANDICAPS

Les Ulmeq souffrent fréquemment des handicaps suivants : Cupide, Curieux, Ennemis, Illusions, Mauvaise habitude, Obsession, Pacifiste, Prudent.



LA MAISON VENN'DYS

Les natifs de la Maison des Esprits vivent dans des cités lacustres, souvent à l'embouchure d'un fleuve ou dans l'arrière-pays paysans des grandes îles de l'ouest des Rivages. Toujours élégants, ils privilégient les vêtements légers, amples et voyants. Le Doge, élu à vie par les nobles, préside au destin d'un peuple qui se considère comme le seul véritablement civilisé et raffiné des Rivages avec leurs Arts, les Lettres, leur éducation et leur diplomatie; ils perdent toutefois beaucoup de leur rationalité lors de leurs fameux carnivals. On les reconnaît comme d'excellents marchands, et ils s'intéressent fort à la technique (pas tout à fait à la science pure) : on leur doit l'imprimerie, les canons, de rapides voiliers et même les aérostats qui flottent dans les airs de l'archipel.

Bien que les Venn'dys aient officiellement banni les Arts Étranges de leur Maison, leur préférant la science, les quelques mages qui pratiquent l'Art Étrange venn'dys en cachette, l'Art Sorcier, réussissent à manipuler les éléments grâce au loom jaune. Depuis que la Langueur les a frappé après les premiers retours du Continent, les doctes venn'dys recherchent ardemment un remède à cette maladie, qui se trouve probablement d'où semble provenir le Mal, de l'autre côté de l'Océane...

CE QUE MON PÈRE M'A DIT

LA SCIENCE

Tout est là, mon jeune prodige. L'esprit humain est fait pour quitter les billevesées et s'acheminer vers la rationalité. 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 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.

L'ÉTIQUETTE

Nous sommes profondément en avance sur les autres Maisons des Rivages. L'une des premières preuves est rattachement 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 contre-venant 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 suffisamment 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 nier nous entourant. Nous devons confronter nos idées, nous devons nous disputer. Nous aiguïsons 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 cœurs 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 MAISONS

LES ULMEQS

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 protégeront 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.

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.

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 révolutionnai-



res 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 : caravillons 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 dominant 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'oeil. La fête est un moment important : le Carnaval est révélateur de cette société un peu hypocrite, permissive et or-

donnée.

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.

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 régler 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 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.

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 des- quelles 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 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 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 liée à un personnage 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. A 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 moutonnante. Les Wouivelois entretien-

nent 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 ».

ATOUTS

Accès à la technologie Venn'dys : seul un Venn'dys pourra se procurer des objets d'une technologie avancée. La maison est très jalouse de ses secrets.

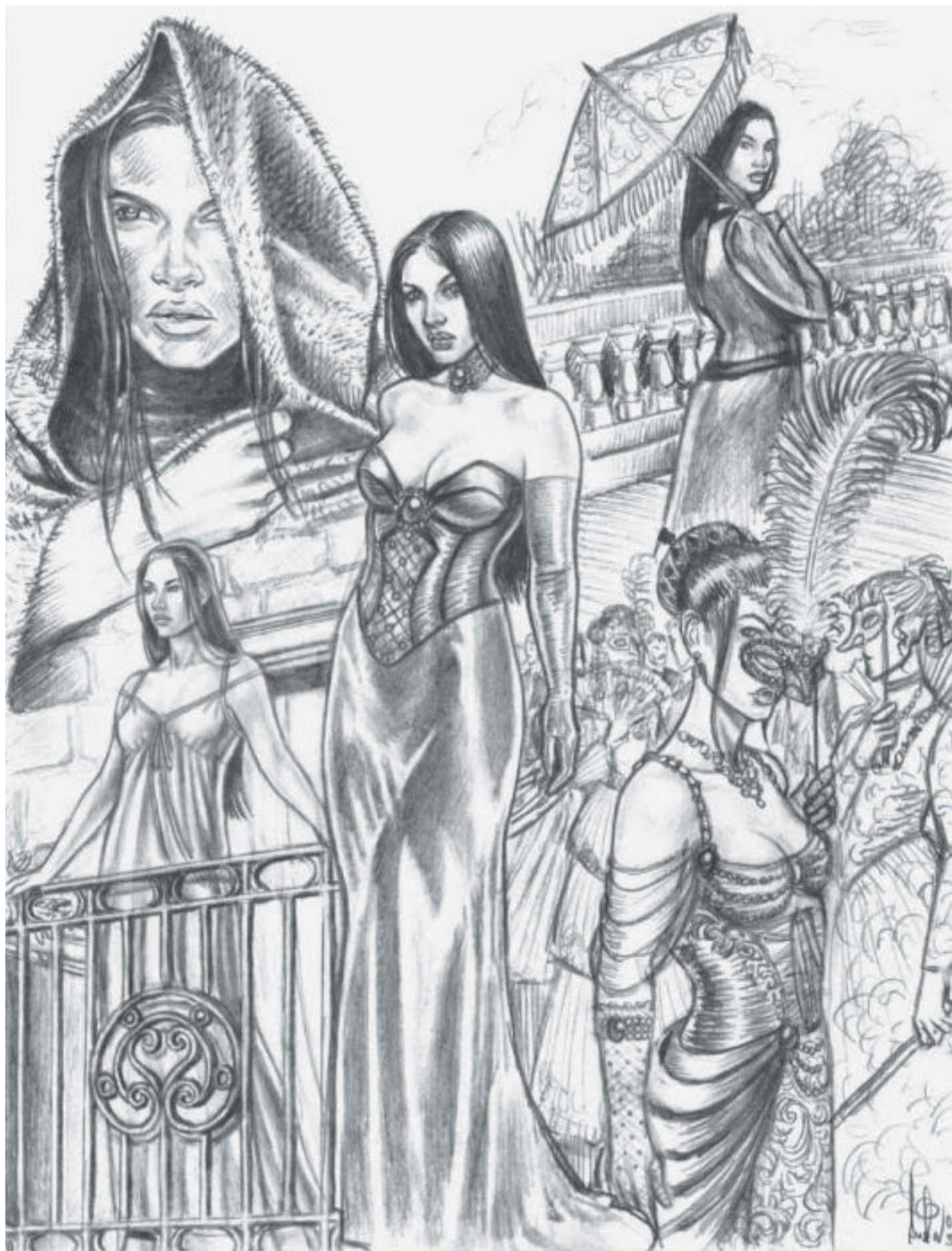
Un personnage Venn'dys peut choisir deux des Atouts suivants :

- **Instruit** : les jeunes Venn'dys suivent des études en général poussées. Le personnage commence le jeu avec d6 en Intellect.
- **Agile** : le personnage débute sa carrière avec d6 en Agilité.
- **Bricoleur** : le personnage débute sa carrière avec d6 en Réparation et d6 en Crochetage.
- **Erudit** : le personnage débute sa carrière avec l'atout Erudit.

HANDICAPS

Sujet à la Langueur : Un personnage Venn'dys est susceptible d'attraper la langueur. Au début de chaque session de jeu, le MJ tire secrètement un jet d'Âme pour le personnage. Sur un Oeil de Serpent (double 1), il contracte la maladie.

Les Venn'dys souffrent fréquemment des handicaps suivants : Arrogant, Bavard, Couard, Curieux, Désagréable, Mauvaise habitude, Têtu, Thomas l'Incrédule, Trop confiant.



Mécanismes

«Les longs voyages commencent toujours par des petits pas.»

- proverbe guildien -

COMPÉTENCES

ART ÉTRANGE (ÂME)

La compétence d'Art Étrange est utilisée lorsque l'on veut lancer un tour, un sort ou un sortilège de phylum. La difficulté est de 4 assortie d'un malus associé au sort. Pour un sort ou un sortilège, il faut aussi disposer du loom nécessaire au lancement, qui disparaît au terme de l'incantation, même si le sort n'est pas lancé. Elle correspond à la compétence Pouvoir de Guildes.

Cette compétence permet également de déterminer la Résistance Loomique d'un personnage, qui est égale à $2 + \frac{1}{2}$ Art Étrange, ou 2 si le personnage ne possède pas cette compétence.

Les personnages de Savage Guildes ne lancent pas de dé Joker sur la compétence d'Arts Étranges.

ART GUILDIEN (INTELLECT)

Cette compétence est extrêmement importante dans l'univers de Guildes. Elle recouvre toutes les actions qui sont fait dans un cadre marchand ou politique : négociations, achats, contrats, intrigues, etc. Cette compétence est affectée par le Charisme.

CONNAISSANCE (INTELLECT)

Les connaissances peuvent être multiples et variées tant les aspects du jeu sont Divers. Toutefois, ces compétences sortent légèrement du cadre FFF de Savage Worlds, et, tout comme les langues, disposent d'un système particulier d'expérience.

Des exemples de connaissances originales liées

aux activités des différentes maisons incluent Joaillerie, Sculpture d'os, Forge, Pyrotechnie, Légendes, Civilisations diverses, Routes...

CONNAISSANCE LOOMIQUE (INTELLECT)

La connaissance loomique englobe les anciennes compétences Maîtrise et Sens de Guildes. Cette compétence permet de ressentir le loom, de le récolter et d'apprendre un sort ou un sortilège. L'apprentissage des sorts et des sortilèges est décrit en détail dans le chapitre sur le loom.

Les personnages de Savage Guildes ne lancent pas de dé Joker sur la compétence de Connaissance loomique.

PILOTAGE (AGILITÉ)

Cette connaissance s'applique aux aérostats Venn'dys, qui sont très jaloux de leur savoir faire. Il est peu probable que quiconque, à part les membres des Fils de l'Air, puissent un jour apprendre les bases de cet Art.

LE DESTIN

Les Bons Points sont appelés Points de Destin. Ils sont utilisés exactement de la même manière que les Bons Points de Savage Worlds, avec toutefois quelques ajustements :

- Les points de destin conservés en fin de partie ne sont pas convertis en points d'expérience de la manière habituelle. Il n'est donc pas possible de tirer 1d6 pour chaque pépite restante pour gagner des points d'expérience.

- Toutefois, si le MJ estime que le personnage a eu l'occasion d'apprendre ou de se perfectionner sur une Connaissance ou une Langue ou même un Tour Loomique, le joueur peut utiliser ses points de destin pour augmenter ces compétences.

- Le MJ peut également proposer ou même imposer la dépense d'un point de destin durant une session de jeu dans le cadre d'un apprentissage.

- Les points de destin peuvent également être utilisés lors de la lecture d'un loom raffiné pour tenter d'en extraire l'information loomique qu'il contient, ou pour apprendre un nouveau tour ou sort à partir d'un grimoire. Cet aspect sera expliqué plus en détail dans le chapitre sur le loom.

- Le MJ peut aussi, lorsqu'un joueur ne dispose plus de pépite, dans le cadre d'une possibilité d'apprentissage, lui permettre d'utiliser une pépite de la partie suivante pour ne pas le pénaliser.

LE SHEI

Chaque personnage dispose à la base d'un point de Shei. Cela lui permet, en utilisant un point de destin, de faire un As automatique lors d'un jet de dé pendant un combat au Combat. Il est possible d'obtenir plus de points de Shei via des Atouts, mais jamais plus que son nombre de points de destin.

HANDICAPS

Les handicaps suivants ne sont pas appropriés à Savage Guildes : *Affecté par la guerre*, *Etranger*, *Joyeux drille*, *Oiseau de mauvaise augure*, *Psychose du soldat*.

DILAPIDATEUR DE LOOM (MINEUR)

Natif non felsin, *Art Étrange d4+*

Pour une raison obscure, vous utilisez plus de loom que les autres personnes quand vous lancez un sort ou un sortilège. Vous pouvez lancer deux tours de moins que normal par jour (*Art Étrange* – 2), et chaque lancement de sort ou de sortilège vous coûte 2 points de loom supplémentaire.

RÉPUTATION DE MAGE (MINEUR)

Venn'dys

L'inquisition Venn'dys est persuadée (à raison ou non) que vous êtes un mage puissant et à ce titre vous

recherche. Vous n'êtes pas le bienvenu sur les territoires Venn'dys, et si vous veniez à être pris, il est fort probable que vous finiriez au bout d'une corde.

L'inquisition se tient au courant des actions des mages déclarés y compris sur le Continent, même si elle n'entreprends des actions réelle que très rarement.

MARQUE DÉMONIAQUE (MINEUR)

Ashragor

Il ne fait aucun doute que vous avez du sang démoniaque dans les veines. Vous avez une particularité bien visible (des cornes, une queue, une peau écailleuse, etc...) qui vous inflige un malus de -2 en Charisme.

NON-GUILDIEN (MAJEUR)

Pour une raison qui vous est propre, vous êtes une des rares personnes sur le continent à ne pas avoir suivi l'enseignement des Guildes. Que vous soyez passé par vos propres moyens des Rivages au Continent ou que vous ayez fait appel à la Scabarre, la conséquence principale est la même : vous ne possédez pas de Guilder Constellé, et vous ne pouvez donc récolter le loom du Continent. Le seul moyen de régulariser votre situation serait de passer par l'enseignement des Guildes, mais une telle demande vous renverrait sur les Rivages pour trois longues années d'études.

OBSÉDÉ PAR NOCTE (MINEUR)

Ulmeq, *Âme d6+*, *Connaissance Loomique d4+*

Le personnage a un rapport particulier avec le monde de Nocte. Qu'il soit lui-même arpenteur, ou qu'il ait eu des expériences auparavant, le monde des rêves l'obsède à un point qu'il reste en permanence distrait dans le monde réel. Il souffre d'un malus de -2 aux jets de perception hors de Nocte.

ATOUTS

Les atouts dénotés d'une * sont des atouts de backgrounds et ne peuvent être choisis qu'à la création du personnage.

Les atouts suivants ne sont pas appropriés à Savage Guildes : *Adrénaline magique*, *Agent*, *Aimant à trésors*, *Arcane*, *Avatar de Solace*, *Champion*, *Chevalier Rouge*, *Combattant des Tunnels*, *Cri de Guerre*, *Drain d'âme*, *Epée d'os et armure Kraken*, *Fêtard*, *Galopade*,

Guerrier sacré/maudit, Kemosabe, L'énervez pas !, Magicien, Marque de Torquemada, Maîtrise Élémentaire, Mentaliste, Points de pouvoir, Prêtre Solaire, Recharge rapide, Recharge très rapide, Rock n' Roll, Texas Ranger, Tueur, Tueur de géant, Ventilier, Vétéran du Weird West, Vise la tête.

ADEPTE DES ARTS ÉTRANGES

Novice, Art Étrange d4+, Conn. loomique d6+,

Votre connaissance des Arts Étrange et votre compréhension du loom vous permettent d'avoir un dé Joker à 1d4 pour les jets d'Art Étrange et de Connaissance Loomique.

MAÎTRE DES ARTS ÉTRANGES

Vétéran, Adeptes des Arts Étranges, Art Étrange d6+, Conn. loomique d8+

Votre connaissance des Arts Étranges et votre compréhension du loom vous permettent d'avoir un dé Joker à 1d6 pour les jets d'Art Étrange et de Connaissance Loomique.

ARTS MARTIAUX

Novice, Agilité d6+, Âme d6+, Combat d6+

Vous avez subi un entraînement aux techniques de self-défense et de combat à main nues. Vos adversaires ne bénéficient pas du bonus "Défenseur désarmé" (page 70) lorsqu'ils vous attaquent. Vous pouvez également choisir de faire des dégâts étourdissants ou réels lorsque vous combattez à mains nues, et êtes considéré comme armé lorsque vous tentez de désarmer ou que vous combattez un adversaire désarmé.

ARTS MARTIAUX AMÉLIORÉS

Aguerri ou Felsin Novice, Arts Martiaux

Vous infligez Force+1 de dégâts lorsque vous combattez à mains nues.

ARTS MARTIAUX AVANCÉS

Vétéran ou Felsin Aguerri, Arts Martiaux améliorés

Vous infligez Force+2 de dégâts lorsque vous combattez à mains nues.

BERSERK*

Gehemdal

Identique à l'Atout de *Savage Worlds*, p. 29.

OBJET DE MÉTAL SACRÉ*

Gehemdal

Vous avez hérité de votre famille d'un magnifique trésor fait d'un métal sacré gehemdal. Vous avez le choix entre les objets suivants :

- **Arme en Rallgar** (+1 aux jets de Combat).
- **Arme en Armor** (+1 aux dégâts de l'arme)
- **Arme en Silen** (+1 à la Parade)
- **Un talisman en Ertilm** (+2 en perception)

POINTS DE LOOM*

Par l'intervention de votre parrain, vous avez récupéré peu de temps après votre acceptation au sein des Guildes, 10 points de loom d'une couleur de votre choix. Ces points sont déjà stockés dans votre Guilder Constellé.

POINT DE SHEI

Aguerri ou Felsin Novice, Combat d6+

Le personnage dispose d'un point de Shei supplémentaire.

SORT*

Art Étrange d6+, Conn. loomique d6+,

Le personnage a eu l'occasion d'apprendre 1 sort lors de son enseignement guildien.

C'est super cher !!! Qui plus est il n'y a pas de description de sorts pour l'instant...

TECHNIQUE DU JETÉ

Novice, Arts Martiaux, Force d6+

Vous savez comment faire trébucher ou tomber un adversaire. Sur une attaque réussie à mains nues, vous pouvez opter pour le choix de faire tomber votre adversaire (prone). Vous pouvez choisir de poursuivre par une attaque, mais dans ce cas, les deux actions subissent la pénalité normale pour les actions multiples.

TECHNIQUE DU JÉTÉ AMÉLIORÉE

Aguerri ou Felsin Novice, Technique du jeté

En plus de pouvoir faire tomber votre adversaire, vous pouvez le projeter jusqu'à une distance égale à la moitié de votre Force.

TECHNIQUE DU JÉTÉ AVANCÉE

Vétéran ou Felsin Aguerri, Technique du jeté améliorée

Vous ne subissez plus le malus de -2 pour action multiple lorsque vous enchaînez un jeté et une attaque.

TOURS*

Art Étrange d4+, Conn. loomique d4+,

Le personnage a eu l'occasion d'apprendre 3 tours lors de son enseignement guildien.

Mécanismes

« C'est normal, c'est la saison... »

- humour marin -

LES ARMES

Vous trouverez dans es pages suivants les tableaux listant les armes les plus communes sur le Continet. les prix indicatifs correspondent aux prix communéent pratiqués ddans les havres, et fluctue grandement d'un Ecin à l'autre.

UN PEU D'ÉCONOMIE

QUELQUES SALAIRES

Attention, les chiffres qui suivent sont des moyennes. Elles sont justes, mais donnent une image très «lisse» de la situation réelle, à peu près comme les statistiques de l'ONU. Ces chiffres recouvrent des

ARMES DE CONTACT

Type	Dégâts	Poids	Prix	Notes
Dague	For+1	1	10 G.	
Main-gauche	For+1	3	30 G.	Parade +1
Machette autochtone (tchoumbo)	For+1	2	5 G.	
Epée courte	For+2	3	70 G.	
Rapière	For+1	2	100 G.	Parade +1
Epée longue	For+3	5	150 G.	
Sabre	For+3	5	200 G.	
Takshir (cimeterre felsin)	For+4	5	250 G.	
Epée à deux mains	For+4	10	500 G.	Parade -1; 2 mains
Massue	For+2	5	50 G.	
Hache	For+2	2	100 G.	
Grande hache	For+4	15	250 G.	PA 1; Parade -1; 2 mains
Marteau de guerre	For+2	8	150 G.	PA 1 contre armure de plates
Grande masse	For+3	20	350 G.	PA 2 contre armure de plates; Parade -1; 2 mains
Lance	For+2	5	70 G.	Parade +1; Allonge de 1; 2 mains
Fouet de Babisoka	For+4	12	600 G.	

ARMES À DISTANCE

Type	Portée	Dégâts	FdT	Munitions	Poids	Prix	Notes
Arc courbe	12/24/48	2d6	1	Flèche	3	250 G.	
Arc court	10/20/40	2d6	1	Flèche	3	100 G.	
Arc long	12/24/48	2d6	1	Flèche	5	200 G.	
Arc à poulie (venn'dys)	15/30/60	2d6	1	Flèche	8	500 G.	PA 1
Arbalette de poing	6/12/24	1d6+1	1	Carreau	1	250 G.	
Arbalète	12/24/48	2d6	1/2	Carreau	6	200 G.	PA 1
Arbalète à cric	15/30/60	2d6+1	1/3	Carreau	10	500 G.	PA 2
Crache feu court	6/12/24	2d6	1/3	balle	2	500 G.	
Crache feu court	10/20/40	2d6+1	1/3	balle	6	1000 G.	
Gueule de dragon	10/20/40	2d8	1/3	balle	15	5000 G.	

situations totalement différentes d'une Maison à l'autre. Les Ashragors des campagnes vivent dans une économie non-monétariste, qu'ils soient artisans ou paysans. A contrario, un marchand felsin prospère peut gagner plus qu'un noble...

SUR LES RIVAGES

- Artisan spécialisé : 4000 G./ an
- Artisan, campagne : 2900 G./ an
- Artisan, ville : 3900 G./ an
- Domestique : 2500 G./ an
- Marchand (colporteur) : 3100 G./ an
- Marchand (directeur) : 38000 G./ an
- Noble d'une Maison : 30000 G./ an
- Ouvrier agricole des Rivages : 1600 G./ an

SUR LE CONTINENT

- **Compagnon :**
 - Bureaucrate : 3000 G./ an
 - Conducteur de chariot : 2900 G./ an
 - Cuistot : 3200 G./ an
 - Docte : 5400 G./ an
 - Garde d'entrepôt : 2600 G./ an
 - Magicien : 7500 G./ an
 - Matelot : 3100 G./ an
 - Officier : 4900 G./ an
 - Porteur indigène (si payé) : 365 G./ an
 - Sous-officier : 3900 G./ an
- Guildien d'active en début de carrière : 3300 G./ an

- Maître de comptoir : 7200 G./ an
- Gouverneur d'un port franc : 13000 G./ an
- Sénateur : 18000 G./ an

A ce niveau, en tenant compte des pots-de-vin et des avantages de fonction, le revenu réel est généralement le double ou le triple de ce chiffre.

IMMEUBLES

- Château fort : 55000 G.
- Comptoir : 3100 G.
- Étable : 250 G.
- Fossé et rempart de 6 m : 200 G/mètre.
- Grande demeure citadine : 6500 G.
- Forge : 1200 G.
- Grange : 350 G.
- Maison paysanne : 850 G.
- Moulin : 1400 G.
- Palissade de 3 m (le metre) : 10 G.
- Temple gehemdal/d'Ashragor : 35000 G.
- Tourde guet : 7500 G.

LOCATION

• Pour une maison en ville, comptez 50 G. par pièce et par mois. Ce chiffre est à pondérer grandement selon le quartier où les personnages veulent s'installer. Dans une zone dévastée où personne n'ose plus s'installer de-puis vingt ans, vous pouvez les diviser par cinq. Et dans l'équivalent local des Champs-Élysées ou de l'avenue Foch, une multiplication par 10 n'a rien d'absurde.

LE TRANSPORT

Augmentez les sommes qui suivent de 30 % si la région est dangereuse — les escortes armées, ça se paye !

LE FRET

Par semaine et par 100 kg de marchandises, il faut compter

- Transport par mer : 15 G.
- Transport fluvial : 10 G.

LES CARAVANES

Par semaine et par 100 kg de marchandises, il faut compter

- Par la route : 12 G.
- Dans des montagnes : 18 G.
- A travers le désert : 20 G.

TRANSPORT MARITIME

Par jour, par personne, 2 repas compris.

- A fond de cale : 4 G.
- Passager, normal : 8 G.
- Passager, cabine du capitaine : 20 G.

LES MATIÈRES PREMIÈRES

Attention, ces prix sont les prix à la source, autrement dit ce que le payent les guildiens lorsqu'ils achètent ce produit. Ils peuvent tout à fait légitimement le revendre le double ou le triple de ce qu'ils l'ont payé...

Et s'il l'achètent «au détail», c'est ce qu'ils payeront. S'ils en font commerce, n'oubliez pas qu'une bonne partie du bénéfice sera absorbé par le transport et les frais généraux.

- Blé, la tonne : 200 G.
- Bois, la tonne : 450 G.
- Charbon, la tonne : 350 G.
- Épices exotiques, la tonne : 2900 G.
- Huile minérale, le fut de 100 litres : 25 G.
- Loom, le point : 30/200 G.
- Marbre, la tonne : 800 G.
- Minerai d'écume, la tonne : 250 G.

- Minerai de fer, la tonne : 1800 G.
- Minerai d'or, le kilo : 550 G.
- Minerai d'argent, le kilo : 320 G.
- Minerai de bronze, le kilo : 210 G.
- Minerai de cuivre, le kilo : 190 G.
- Minerai d'étain, le kilo : 170 G.

SERVICES

CORRUPTION

Bien entendu, ces tarifs sont très indicatifs.

- **Pour un acte sans grande importance**

- D'un fonctionnaire mineur (douanier...) : 5 G.
- D'une personne située en milieu de hiérarchie : 15 G.
- D'un individu haut placé (maître de comptoir, ministre indigène) : 50 G.

- **Pour quelque chose de grave**

- D'un fonctionnaire mineur (douanier...) : 50 G.
- D'une personne située en milieu de hiérarchie : 100 G.
- D'un individu haut placé (maître de comptoir, ministre indigène) : 500 G.

A L'AUBERGE

COUCHAGE

- Chambre, bas de gamme : 1.5 G. / nuit
- Chambre, bas de gamme avec porte : 2 G. / nuit
- Chambre, qualité moyenne : 3 G. / nuit
- Chambre, qualité supérieure : 6 G. / nuit
- Dortoir (20 personnes) : 1 G. / nuit

NOURRITURE

- Banquet, par convive : 5 G.
- Bon repas : 3 G.
- Rations de survie (1 sem.) : 4 G.
- Repas à l'auberge : 1.2 G.
- Repas de luxe dans le meilleur restaurant de la

ville : 20 G.

VINS ET BOISSONS

- Bière, la chope : 0.2 G.
- Alcool de grain gehemdal, 1 bouteille : 2.8 G.
- Rouge de Brizio, 1 bouteille : 4 G.
- Crus continentaux ordinaires, 1 bouteille : 2,5 G.
- Crus continentaux fameux, 1 bouteille : 18 G.
- Alcool continentaux exotiques, 1 bouteille : 15 G.
- Rhum de Rask, la bouteille : 4.5 G.

SERVICES DIVERS

- Bain : 1 G.
- Coupe de cheveux / rasage : 1.2 G.
- Lessive (l'équivalent d'un sac de voyage) : 0.8 G.
- «Massage» : 2 G.
- Soin du cheval (bouchonnage, avoine, etc.) : 0.7 G. / jour

ILLÉGALITÉS DIVERSES

(sans garantie de résultat)

- Assassin, contrat ordinaire : 40 G.
- Assassin, individu important et/ou protégé : 250 G.
- Espion, la journée : 28 G.
- Faux papiers : 25 G.
- Indics, la consultation : 3 G.
- Prostituée, à l'abattage : 4 G.
- Prostituée, compétente : 9 G.
- Prostituée, courtisane phaleeni pour une nuit : 40 G.
- Voleur, pour un casse sans complications : 12 G.
- Plusieurs voleurs, pour une opération délicate (ouvrir le coffre-fort qui se trouve dans la cave d'une guilde rivale) : 20 G.

SOINS

- Premiers soins après blessure : 1 G.
- Consultation d'un docteur : 3.5 G.
- Hospitalisation, la journée : 5.5 G.

BIENS MANUFACTURÉS

ACCESSOIRES DE VOYAGE

- Astrolabe : 15 G.
- Bâton de marche : 0.5 G.
- Batterie de cuisine de voyage : 5 G.
- Boussole venn'dysse : 14 G.
- Corde, 5 mètres : 1 G.
- Couverture : 0.7 G.
- Crampons : 0.8 G.
- Drapeau guildien : 8 G.
- Gourdes (en bois), deux litres : 0.5 G.

RARETÉ

Si tout était également disponible partout, le monde serait bien triste et les commerçants feraient faillite. Lorsque le Mi crée un écrin, il peut dresser la liste de ce que s'y trouve... et ne s'y trouve pas. Très logiquement, un objet rare sera plus cher...

- Banal. N'importe quel natif de l'écrin peut bricoler ça en un après-midi, ou le fait pousser dans son jardin. Divisez le prix de la liste par 2 (au moins!).

- Courant. Il y a dans pratiquement tous les villages de l'écrin une personne capable de fabriquer ou de faire pousser l'objet ou le produit en question (appliquez le prix de la liste).

- Rare. On ne trouve ce produit que dans les grandes villes, dans les régions où il est produit ou auprès d'artisans très spécialisés (multipliez le prix par 1,5).

- Très rare. La noblesse et le clergé locaux y ont accès, mais le citoyen de base peut passer toute sa vie sans jamais en voir un (multipliez le prix par 4 ou 5, voire plus).

- Rarissime. On dit que le roi en a un, mais ce n'est pas sûr (multipliez le prix par 10, minimum).

• Hamac :	1.2 G.
• Lanterne ordinaire :	1.5 G.
• Lanterne sourde :	2.5 G.
• Lanterne venn'dysse avec réflecteur :	5 G.
• Lit de camp :	1.5 G.
• Longue-vue :	15 G.
• Lutrin de voyage :	1.3 G.
• Malle:	3 G.
• Marmite :	5 G.
• Moustiquaire :	0.7 G.
• Outre, dix litres :	0.7 G.
• Sac à dos en cuir :	1.2 G.
• Sac de marin en toile :	1 G.
• Tente gehemdale (grand tref, jusqu'à vingt personnes, occupe deux mules ou quatre porteurs) :	20 G.
• Tente, deux personnes :	3.2 G.
• Tente, huit personnes :	7.5 G.
• Trousse de toilette :	1.5 G.
• Trousse de maquillage :	1.8 G.

ANIMAUX

• Boeuf de labour :	35 G.
• Chat :	1 G.
• Chèvre :	15 G.
• Chien de compagnie :	1.5 G.
• Chien de garde :	4 G.
• Cochon :	25 G.
• Éléphant du Dabrad Sayon :	600 G.
• Girafe :	900 G.
• Mouton :	13 G.
• Oiseaux chanteurs exotiques :	80 G.
• Ours «apprivoisé» :	125 G.
• Poulet :	0.5 G.
• Serpent de compagnie (importé de Snake) :	65 G.
• Singe :	100 G.
• Taureau de concours :	65 G.
• Vache :	32 G.

AU BONHEUR DU DOCTE

• Carnet de voyage vierge :	4 G.
-----------------------------	------

• Cahier :	5.5 G.
• Encre (33 cl) :	2.2 G.
• Encrier de voyage :	2.5 G.
• Grande feuille de parchemin, idéale pour tracer une carte :	1 G.
• Papyrus, les dix feuilles :	2 G.
• Parchemin, la feuille :	0.7 G.
• Plume d'oie, la dizaine :	0.5 G.
• Sceau et bâton de cire :	1.3 G.

AUX DÉLICES DU LARRON

• Cartes :	1 G.
• Cartes marquées :	3 G.
• Dés à six faces pipés, la paire :	2.5 G.
• Dés à six faces, la paire :	0.5 G.
• Diamant coupe-verre :	3 G.
• Garrot :	0.6 G.
• Grappin :	3 G.
• Outils de crochetage :	10 G.
• Passe-partout :	6 G.
• Poivre 30 gr. (pour les chiens de garde) :	0.3 G.
• Sifflet :	0.4 G.

Bijoux

Modèle nu, sans pierres précieuses (Fer/argent/or)

• Pendentif :	1.5/12/25 G.
• Bracelet :	2.5/23/40 G.
• Bracelets de cheville, la paire :	2.8/25/45 G.
• Brassard :	3/60/100 G.
• Boucle de ceinture :	3/90/170 G.
• Broche :	1.8/25/43 G.
• Chaîne :	4/50/100 G.
• Couronne :	25/350/550 G.
• Diadème :	20/230/400 G.
• Boucles d'oreilles, la paire :	1/20/40 G.
• Médaillon :	1.8/25/45 G.
• Masque:	5/260/450 G.
• Médaille :	2.5/28/50 G.
• Sceptre :	5/350/600 G.

Pierres semi-précieuses, la pierre (assez grosse pour orner un bijou)

• Agate bleue zébrée :	15 G.
------------------------	-------

• Agate oeil-de-chat :	18G.
• Aigue-marine :	15 G.
• Ambre :	12G.
• Améthyste :	20 G.
• Azurite :	12 G.
• Corail :	10 G.
• Cristal de roche :	5 G.
• Grenat :	10 G.
• Hématite :	15 G.
• Jade :	35 G.
• Jaspe :	25 G.
• Lapis-lazuli :	20 G.
• Malachite :	7 G.
• Olivine :	15 G.
• Pierre de lune :	25 G.
• Quartz bleu :	8 G.
• Sanguine :	15 G.
• Serpentine :	17G.
• Tourmaline :	18 G.
• Turquoise :	6 G.

Pierres précieuses, la pierre (assez grosse pour orner un bijou)

• Diamant :	280 G.
• Émeraude :	180 G.
• Rubis :	150 G.
• Saphir :	130 G.
• Topaze :	100 G.

CHASSE ET PÊCHE

• Cage, petite, moyenne, grande :	1/2/4 G.
• Cor de chasse :	2 G.
• Faucon de chasse entraîné :	15 G.
• Filet :	1.2 G.
• Hameçons et ligne :	0.2 G.
• Harpon (baleine) :	1.5 G.
• Harpon (pêche en rivière) :	0.8 G.
• Piège à ours :	4.5 G.
• Piège à renard :	2.5 G.

DIVERS

• Balance avec poids :	3 G.
• Barrique (300 litres) :	16 G.
• Cadenas :	10 G.

• Chandelle (suif, cire) :	0.2/0.4 G.
• Foudre (1000 litres, à peu près intraversable) :	50 G.
• Huile, le flacon 25 et :	0.6 G.
• Lampe à huile :	1.3 G.
• Loupe:	1.8 G.
• Miroir, mural :	2.5 G.
• Poudre venn'dysse, le tonnelet (5litres), si les autorités de la République acceptent de vous le vendre :	280 G.
• Poudre venn'dysse, 10 charges pour crache-feu :	14 G.
• Tonneau (100 litres) :	7.5 G.
• Tonnelet (20 litres) :	4 G.

ÉQUIPEMENT PROFESSIONNEL

• Atelier de charpentier (rabots, niveaux, scies, fil à plomb, etc.) :	105 G.
• Atelier de maçon (marteaux, ciseaux, etc.) :	110 G.
• Cuisine roulante (fourneaux, casseroles et couverts pour 25 personnes) :	120 G.
• Échoppe d'écrivain public (papier, encres de couleur, plumes, crayons, fusains) :	95 G.
• Forge (enclume, marteaux, soufflet, pinces, etc.) :	160 G.
• Salle de torture ashragore (chevalet, brasero, pinces, poucettes, etc.) :	100 G.

ÉQUITATION

• Bride :	1 G.
• Cravache :	0.8 G.
• Étriers :	1.5 G.
• Fers à cheval, les 4 :	3 G.
• Fontes :	2.5 G.
• Harnais :	2.6 G.
• Selle :	7 G.

INSTRUMENTS DE MUSIQUE

• Tambour :	2.3 G.
• Fife :	3.5 G.
• Luth :	10 G.
• Harpe :	18 G.

- Flûte : 2.5 G.
- Lyre : 12 G.
- Guitare venn'dysse : 15 G.
- Mandoline : 14 G.
- Cor gehemdal : 3 G.

ments secrets en option entre + 20 et + 90 %).

- Fauteuil : 8 G.
- Lustre, cristal : 150 G.
- Lustre, normal : 35 G.
- Tabouret : 3 G.

MEUBLES

- Armoire : 12 G.
- Banc: 4 G.
- Bibliothèque : 6 G.
- Bureau : 14G. (comparti-

OUTILS

- Bêche : 5 G.
- Burin : 4 G.
- Chevilles, la centaine : 1 G.
- Clous, la centaine : 1.3 G,

Le Loom

«Par Ashragor, que ta peau pourrisse !»

- Wis le Belliqueux, Grand Démoniste du Temple Gorbien Réformé -

DES USAGES DU LOOM

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 objets sont plus ou moins chargés en loom, ce qui est représenté par un nombre de points de loom.

Le loom du Continent est de deux types :

- le loom brut, qui ne contient que de l'énergie magique ;
- le loom raffiné, qui contient, en plus de l'énergie magique des informations sur la magie en général, et plus particulièrement sur les sortilèges de Phylum.

La maîtrise du loom est représentée par les compétences Connaissance Loomique pour ce qui est de sentir, lire et récolter le loom, et Arts Étranges pour ce qui est de lancer des sorts et de résister à la magie en général.

Ces deux compétences ne sont pas concernées par le Dé Joker, bien que les atouts Adeptes des Arts Étranges et Maître des Arts Étranges puissent circonvier à cet état de fait.

SENTIR LE LOOM

On peut sentir et évaluer la présence de loom dans un objet. Il convient pour ce faire d'être en contact avec l'objet et de le toucher de la main. Il convient ensuite de faire un jet de Connaissance Loomique. Un succès permet de percevoir la présence de loom, sa couleur, et d'avoir une idée de sa quantité. Avec une ou plusieurs réussites, le magicien perçoit exactement sa charge, et sait également comment le récolter.

Un échec empêche le magicien de pouvoir ressen-

tir ce loom particulier à l'avenir, et un 1 sur le dé (ou un double 1 s'il dispose d'un Dé Joker), fait s'évaporer le loom.

Il est possible de sentir le loom d'un guildier constellé. Il faut faire un jet pour chaque couleur de loom.

RÉCOLTER LE LOOM

Une fois que le loom de l'objet est décelé, il peut être récolté et stocké dans le guildier constellé du magicien. Lorsque le loom d'un objet est récolté, il n'en contient plus et le loom ne peut être récolté à nouveau. Sans la possession d'un guildier constellé, il n'est pas possible de récolter.

Cette opération peut se faire de toutes les manières possibles (comme le fait de ressentir le loom a pu l'indiquer au magicien), mais dans tous les cas, il faut au moins que le magicien soit en contact physique avec l'objet dont il entend récolter le loom.

La récolte se fait grâce à un jet de Connaissance Loomique. Un succès permet de récolter le loom contenu dans l'objet. Une réussite augmente de 2 points le nombre de points de loom récoltés. Un échec rend impossible la récolte de ce loom particulier, et un 1 (ou un double 1 s'il dispose d'un Dé Joker), fait s'évaporer le loom. Un MJ particulièrement pernicieux pourrait même décider dans certaines circonstances qu'un tel désastre entraîne un drain de loom au niveau du guildier du magicien.

Par cet acte, le loom de l'objet est libéré et récolté par le guildier constellé. Ainsi il est utilisable pour toute utilisation ultérieure. Le transfert est instantané, et la contenance du guildier n'est pas limitée.

LIRE LE LOOM

Dans le cas où le loom est raffiné, toutefois, il existe une alternative à la récolte du loom : essayer de lire et de comprendre l'information qu'il contient. Cette information peut être un sort ou un sortilège de phylum. Sa compréhension permet de tenter de l'apprendre.

Si le magicien souhaite lire l'information, il doit dépenser un Point de Destin et faire un Jet de Connaissance Loomique. En cas de succès, il apprend le sort inscrit dans l'objet et le loom de l'objet est dissipé. Un échec signifie qu'il ne parviendra pas à apprendre quoi que ce soit sur ce loom, mais qu'il peut toujours le récolter. Un 1 sur le dé (ou un double 1 s'il dispose d'un Dé Joker), fait s'évaporer le loom.

Les Arts Étranges

L'origine des Arts Étranges est énigmatique pour les Natifs, ce qui justifie pour une part cette appellation. Les Arts Étranges sont les méthodes mises en oeuvre par les Natifs pour produire des effets magiques. Ces effets appelés Sort sont directement liés à la manipulation des looms.

Les Arts Étranges ont toujours été pratiqués sur les Rivages, et les différentes approches qu'en ont faites les Maisons ont une longue histoire derrière elles ; Les grimoires s'entassent dans les bibliothèques, les faits historiques mentionnent des Sorts d'une puissance terrible, des lieux d'étude des Arts se trouvent dans toutes les métropoles...

Au fil des siècles, les Maisons ont cultivé chacune un Art Étrange propre à une couleur spécifique. Il y a donc six Arts Étranges différents. (Voir tableau)

Les raisons de cet appariement Maison/couleur se perdent dans la nuit des temps. On suppose sans doute avec raison que les Maisons se sont vouées à la couleur du loom le plus en accord avec leurs grands axes culturels. Ainsi, les caractéristiques de chaque Maison ont fortement influencées l'Art Étrange et des domaines radicalement différents ont été abordés par les magiciens d'antan, souvent en rapport avec les ambitions politiques, la philosophie de vie et les nécessités matérielles immédiates de chaque Maison.

Une classification artificiellement établie par chaque Maison s'est développée au point que les Arts Étranges diffèrent radicalement les uns des autres autant dans leur philosophie que dans leur mise en oeuvre.

Le néophyte peut penser - dans une grande mesure avec raison - que les Arts Étranges n'ont aucun point commun entre eux. Tout sépare effectivement

un Sort d'enchantement Gehemdal d'une invocation Ashragor hormis la présence du loom. Ces différences se sont accentuées au cours des siècles, au point que certaines Maisons ne reconnaissent plus dans l'Art Étrange d'une autre Maison la manifestation d'une magie véritable.

Ce qui n'empêcha jamais, du reste, un magicien d'apprendre l'Art Étrange d'une autre Maison que la sienne sans aucun problème (sauf pour les arts mystiques Felsin bien entendu).

Des rivalités naquirent entre les magiciens, au point que leurs querelles déclenchèrent parfois de véritables vendettas entre les écoles d'Arts Étranges.

Le déclin du loom sur les Rivages et la disparition des plus puissants Maîtres Étranges imposa une armistice aux magiciens restant, trop préoccupés à tenter de comprendre les raisons de cette déchéance.

LE GRAND MÉTIER DES ARTS ÉTRANGES

On ne naît pas magicien, on le devient. C'est une carrière qu'on embrasse jeune et où l'on déploie ses pouvoirs et sa sagesse de concert.

Les magiciens sont en effet des Personnages particuliers parmi les Natifs. Ils connaissent les secrets de la magie, pratiquent les Arts Étranges et n'hésitent pas à se lancer à la conquête du Continent pour explorer cette nouvelle contrée gorgée de loom.

On les dit avares de leur connaissance car ils n'aiment pas faire étalage de leurs capacités. Mais ils sont surtout conscients de leur puissance et du danger inhérent à la manipulation du loom.

Devenir magicien prend du temps et nécessite un engagement total de la part du prétendant. Le développement des aptitudes naturelles à la magie s'accompagne habituellement d'un enseignement philosophique adéquat.

Les Arts Étranges demandent du temps et de l'application, et celui qui s'y consacre rentre dans un Grand Métier à part entière.

On constate une recrudescence de postulants, dont une grande partie abandonne la formation en cours devant l'ampleur de l'investissement requis. Ceci dit, n'importe qui peut pratiquer un Art Étrange à petit niveau (celui des Tours) sans pour autant y consacrer le plus clair de son temps. Cependant, les limites de cette pratique restreinte sont rapidement atteintes pour celui qui ne connaît pas la théorie.

Ainsi, bien que l'Art Étrange 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 expert des Arts Étranges.

En un mot, l'Art Étrange est considéré par les Natifs comme une activité normale (à l'exception des Venn'dys), le développement et l'utilisation de dons naturels, au même titre que le calcul mental ou la production d'oeuvres d'art. Son Origine mystérieuse encourage certains individus à tellement y consacrer qu'ils deviennent des spécialistes et portent le « nom » selon leur Maison d'origine de Mage, Magicien, sorcier, Nécromant ou encore Jeteur de sort... Pour plus de commodités, nous utiliserons le terme générique de magiciens. Si l'on témoigne généralement de la considération pour les magiciens, leur statut n'est pas le même d'une Maison à l'autre et les différentes spécialités des Arts Étranges leur confèrent un rôle particulier dans la société.

Traditionnellement l'Art Étrange de sa Maison pousse un Magicien novice à en étudier un aspect particulier. Ainsi, chaque Art Étrange est lui-même décomposé en Voies. Ces Voies sont classées artificiellement selon de grands axes philosophiques comme la guerre, la diplomatie, l'apaisement, etc. Cette classification est un héritage désuet de la théorie des anciens magiciens, dont l'étendue des connaissances était telle qu'elle nécessitait un classement et une nomenclature spécifique. Le savoir des anciens ayant disparu dans sa plus grande mesure, ce classement n'a donc plus vraiment raison d'être. Pourtant, il s'avère que l'organisation qui régit les Phylum coïncide dans une certaine mesure avec les Voies décrites par les anciens.

Pour de nombreux théoriciens gardiens des traditions, ces coïncidences prouvent que les Sorts des Rivages et les Phylum sont fortement liés. Bien que les spécialisations dans le domaine des Phylum aient cédé le pas à la logique des Arts Étranges, il est encore de coutume de nommer un magicien Venn'dys très porté sur la médecine un magicien de la Terre. Il faut bien le dire, le nombre de Sorts retrouvé dans les grimoires ne permet pas de reconstituer la mosaïque de Sorts connus naguère, et les magiciens d'aujourd'hui qui ne se consacrent pas à l'étude des Phylum font rapidement le tour de l'héritage magique des Rivages. D'un autre côté, bien des magiciens actuels sont des dilettantes pour qui ces classements ne représentent rien. Ils ne se reconnaissent dans aucune des voies de leur Art Étrange et ne se réclament d'aucune spécialité malgré l'enseignement traditionnel qu'ils ont pu

recevoir.

En terme de jeu, un magicien doit choisir une voie dans laquelle il a poursuivi ses études d'Art Étrange de sa Maison. Cette voie est le reflet d'un enseignement théorique traditionnel dont il peut s'éloigner sitôt son apprentissage achevé.

LES ASHRAGORS

L'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 Sorts, 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.

STATUT

La pratique des Arts Démonique est principalement associée à la progression dans la hiérarchie religieuse.

LE CONJUREUR

La conjuration est le grand Art des Arts Démoniques. Les conjureurs invoquent des démons de tous les plans et répertorient soigneusement leur provenance et leurs pouvoirs.

Traits : Agilité d4, Âme d8, In-tellect d8, Force d4, Vigueur d6.

Compétences : Art Étrange d8, Connaissance (Légendes) d4, Connaissance du Loom d8, Combat d6, Intimidation d6, Perception d4. Persuasion d6, Tripes d8.

Allure : 6 + d6

Parade : 5

Résistance : 5

Résistance loomique : 6

Charisme : -2.

Atouts : Adeptes des Arts Étranges, Impressionnant, Tours.

Handicaps : Désagréable (Majeur), Arrogant (Majeur).

Langues : Guildien, Ashragor, Démonique d6.

LE NÉCROMANT

Étonnamment matérialistes, les nécromants ont pour principale activité la création et l'entretien des non morts. Les nobles préférant les esclaves plutôt que le produit de la magie nécromantique, ils exercent surtout dans les monastères. Ils mènent de sérieuses recherches, et tentent de percer les secrets de la vie et de la mort.

Traits : Agilité d6, Âme d8, Intellect d8, Force d4, Vigueur d6.

Compétences : Art Étrange d8, Connaissance du Loom d8, Combat d6, Intimidation d4, Perception d6. Persuasion d4, Tripes d6+2.

Allure : 6+d6

Parade : 5

Résistance : 5

Résistance loomique : 6

Charisme : -2.

Atouts : Habitué à l'horreur, Théocrate, Tours.

Cependant, il existe des magiciens indépendants sans rapports directs avec le culte Ashragor, mais leur activité est fortement désapprouvée par ce dernier et leur puissance étrangement plus limitée que celle des cultistes.

Au sein du culte, la puissance d'un magicien est associée à sa place dans la hiérarchie du culte et sa proximité du dieu vivant. Le respect témoigné aux magiciens Ashragor est le reflet de celui témoigné à leur statut religieux. Les altérations physiques marquées, comme la peau squameuse, les yeux rouges ou la pâleur témoignent de la pratique des Arts Étranges Démoniques.

APPARENCE

Instantanément reconnaissables, ils portent les attributs de leur monastère ou de leur congrégation : robes rouges à bordure dorée, houppelande noire brodée de crânes argentés, robes violettes pour les archiprêtres. En règle générale, tous les objets du culte font directement référence aux Arts Étranges.

RITE

Qu'il s'agisse d'appeler un démon ou de se livrer à la nécromancie, on parlera d'invocation.

L'invocation 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 Sort est la traduction de ces paroles. Cette langue est sacrée pour les Ashragors et est l'équivalent du latin médiéval dans leur société car seuls les lettrés et les prêtres la connaissent.

Les gestes accompagnent la parole et servent à passer le pacte avec la puissance invoquée, démon ou âme défunte.

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 à 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.

ARCHÉTYPES

• Malfaiseur

L'Art des Malfaiseurs consiste en une synthèse de la conjuration et de la nécromancie. Il s'agit d'emprisonner un démon ou l'esprit d'un défunt dans un objet. Celui-ci est alors doté d'une personnalité et d'un pouvoir.

LES FELSINS

L'ART MYSTIQUE

Il s'agit d'une sorte d'art martial qui permet de développer les qualités 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 exerci-

ces.

STATUT

Le magicien Felsin n'est pas reconnu pour son talent de magicien pur mais plutôt pour la synthèse de ses talents de guerrier, la philosophie qu'il ne manquera pas d'y associer et la façon dont il transcendera ces deux talents dans ses actes magiques.

En un mot, un maître en art martial est un magicien dont la puissance est le reflet de sa valeur en tant qu'être humain. Les Grands magiciens Felsins sont tous de grands maîtres d'armes. Ils ouvrent souvent des écoles où ils transmettent leurs savoirs à des étudiants qui se mettent à leur service.

Les rivalités qui animent ses écoles sont souvent dues aux étudiants plutôt qu'aux maîtres. Les étudiants se revendiquent souvent d'un style qui aurait la primauté sur les autres. Le détachement étant la marque de la sagesse, les maîtres ne prennent jamais part au débat. Cependant, l'enseignement donné étant le reflet d'une personnalité, ils ne sont pas forcément étrangers à ces affrontements.

Il existe une caste particulière de magiciens baptisée magiciens errants. Ces derniers affectent de vivre comme des vagabonds et sillonnent les sanctuaires sans but manifeste. Peu connus des gens simples, ils se mettent parfois au service de puissances politiques qu'ils servent autant qu'ils conseillent. Ils connaissent souvent des membres éminents de la société Felsin, artistes ou politiciens qu'ils côtoient en toute simplicité.

Les magiciens sont aussi hédonistes que les maîtres Armes sont austères. Leur recherche personnelle tourne plus autour d'une réflexion sur leur condition d'être vivant que sur des notions abstraites de pureté et d'honneur. Ils n'en demeurent pas moins de redoutables maîtres d'armes et de redoutables pratiquant d'arts martiaux.

APPARENCE

Maître d'arme accompli, le Maître d'arme magicien Felsin possède deux vêtements distinctes. La première est celle de la paix et de la sérénité. Elle se compose de Kimono de couleurs variées, de Robes unies ou aux motifs subtils, de larges ceintures de cuir, de bottes de cuir souples ou de sandales et de turbans blancs ou jaunes. La seconde tenue est celle de la guerre. Selon son Art Martial, il peut s'agir d'une lourde armure dotée d'un masque grimaçant ou alors de vêtements légers et près du corps, d'une culotte bouffante noire

ou rouge et de légères bottes cloutées.

Rien ne les identifie du commun des Itinérants. Ils sont classiquement vêtus comme des paysans ou des gens du peuple, portant leur paquetage avec eux.

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 oeuvre de cet Art est donc très rapide, sauf lorsque l'exercice demande une longue concentration préalable (rituel).

Le magicien se concentre, de la manière qui lui convient, 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 Sort.

Les deux 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...

ARCHÉTYPE

- **Homme griffe**

LES GEHEMDALS

L'ART MÉTALLIQUE

L'Art Étrange des Gehemdals repose sur la connaissance et l'emploi de métaux rares et sacrés qui ont un effet magique. Les résonances métalliques réagissent avec l'étincelle de loom du possesseur de l'objet forgé. Chaque métal a son propre pouvoir, qui peut être appliqué de nombreuses façons. Il est impossible

LE FORGEUR

Le forgeron fabrique des objets magiques. Il associe sa connaissance des métaux à son Art Étrange pour concevoir des objets en métal dont le pouvoir magique est actif. Il est souvent propriétaire d'une forge ou associé à un maître forgeron et vend son ouvrage aux seigneurs les plus fortunés.

Traits : Agilité d6, Âme d6, Intellect d6, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Art Étrange d6, Connaissance (Forge) d6, Connaissance du Loom d6, Combat d6, Lancer d4, Natation d6, Perception d6, Réparation d6.

Allure : 6 + d6

Parade : 5

Résistance : 6

Résistance loomique : 5

Charisme : +0

Atouts : Adeptes des Arts Étranges, Tours.

Handicaps : Désagréable (Mineur), Loyal (Mineur), Héroïque.

Langues : Guildien, Gehemdal.

Tours (6 / jours) : Par la double cuirasse, Par la flamme fidèle, Par la porte des géants.

LE MÉTALLISTE

Les métallistes sont spécialisés dans l'utilisation des métaux passifs. Ils disposent de petites amulettes qu'ils portent en évidence et dont ils se saisissent pour lancer leurs Sorts. Ces amulettes ne sont pas magiques en soi, c'est le lanceur de Sort qui se sert de leurs potentialités au moment où il formule le Sort. Elles sont néanmoins enchantées pour pouvoir résonner avec le loom du lanceur.

Traits : Agilité d6, Âme d8, Intellect d6, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Art Étrange d8, Connaissance du Loom d6, Combat d8 + 1, Lancer d6, Perception d6, Survie d6, Tripes d4.

Allure : 6 + d6

Parade : 6

Résistance : 5

Résistance loomique : 6

Charisme : +0

Atouts : Arme Fétiche (Epée), Tours.

Handicaps : Code de l'Honneur (Majeur), Revanchard (Majeur).

Langues : Guildien, Gehemdal.

Tours (8 / jours) : Par les feux répandu, Par ... ???

d'utiliser les Tours et les Sorts d'Art Métallique sans avoir ne serait-ce que des fragments de métaux sacrés Gehemdal.

Les magiciens Gehemdals sont les héritiers du savoir perdu des anciens dieux. À l'époque où ils marchaient sur la terre aux côtés des hommes, les dieux prenaient des apprentis forgerons pour leur enseigner les secrets des métaux magiques. Ainsi, le magicien Gehemdal connaît les métaux et l'art de la forge à l'égal du forgeron pour pouvoir pratiquer son Art.

STATUT

Un magicien Gehemdal est l'équivalent d'un maître artisan. Son travail est reconnu comme celui d'un maître forgeron. Il fait partie intégrante de la cour d'un seigneur, à l'égal d'un maître d'arme ou du premier conseiller. Son Art est considéré comme un Art Guerrier, l'emploi de la magie étant associé à une démarche agressive chez les Gehemdals.

Les Maîtres Étranges sont donc souvent attachés aux services d'une noble famille dont ils partagent

la vie.

APPARENCE

Comme tout Gehemdal, le magicien affectionne les cottes, chausses et manteaux à fibules. On les reconnaît aux multiples amulettes brodées sur les revers de cols ou le long des manches. Les Maîtres Étranges Gehemdals revêtent des atours de couleur bleue ou pourpre, symboliquement associées aux mystères des anciens dieux.

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.

Le métal est indispensable pour lancer l'ensemble des Tours, les Sorts et Sortilèges.

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 ou faiseur** : les forgers fabriquent des objets magiques avec un métal ou en combinant plusieurs métaux. Un objet forgé détient alors un pouvoir, c'est-à-dire qu'il contient un Sort inscrit à l'intérieur par le forger.

LES KHEYZA

L'ART SÉMANTIQUE

Chaque livre est illustré et commenté sans pour autant comporter d'autres indications que la description des choses. La Vraie Langue ne s'écrivant pas, ces bibliothèques sont indispensables à la perpétuation de l'Art Sémantique.

Cet Art est la connaissance du Vrai Nom des choses. Les magiciens ont le moyen de manipuler les êtres et les objets 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 ancien. Le prononcer provoque sa réaction. Connaître le Nom permet de prendre le pouvoir sur ce qu'il nomme. Ce pouvoir est de 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: chacun d'entre eux correspond aux opérations que l'on peut effectuer.

STATUT

Les magiciens Kheyza sont les plus sages des Clans. Leur parole est sacrée, leur voix est crainte et révérée et leur savoir très respecté. Ils connaissent le vrai monde des Choses. Celui où les objets inanimés vivent, où la forêt parle et la rivière respire. Ils sont ceux à qui l'on vient demander conseil pour les grandes décisions. Ils prennent alors un malin plaisir à répondre aux questions de peu d'importance par des maximes, des courts poèmes improvisés ou des phrases dépourvues de sens immédiat.

Plus le magicien vieillit, plus il est respecté. Entretenu par Clan, il n'a pas besoin de travailler, ou plutôt son travail est permanent puisqu'il est le conseiller de tous et le confident de toutes les choses.

Chaque clan possède une ou plusieurs bibliothèques dont le plus vieux magicien a la charge. Les livres de ces bibliothèques contiennent l'histoire de la tribu et décrivent en langue kheyzane les animaux, les plantes et les objets que les sages de la tribu ont rencontrés au cours de leur vie.

En effet, le magicien est capable d'associer à chaque dessin contenu dans les livres un ou plusieurs de ses vrais noms. La bibliothèque permet ainsi aux magiciens de perpétuer des connaissances ou d'enseigner aux jeunes sans qu'ils n'aient jamais vu les objets dont ils apprennent les noms. La disparition d'un vieux magicien est bien souvent un drame pour le Clan qui voit mourir avec lui des secrets qu'il n'a pas forcément eu le temps de transmettre à ses apprentis.

APPARENCE

Le magicien Kheyza ne se démarque pas des autres membres du clan. Son habit est composé du traditionnel tabar de cuir frangé et d'un pantalon gris ou noir. Il peut être frivole et porter des ornements ou bien témoigner d'une austérité peu commune.

RITE

Il est aussi simple à appliquer qu'il est complexe à apprendre. Le Sort 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.

Les composantes sont donc la parole et la chose à

nommer.

VOIES

Les voies de l'Art Sémantique sont au nombre de cinq.

- **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.

ARCHÉTYPES

- **Nommeur...**
- **Enchanteur**

LES ULMEQS

L'ART ONIRIQUE

L'Art Onirique permet d'accéder au monde des rêves que les Ulmeqs 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 et agissent dans Nocte comme s'ils étaient éveillés.

Les Ulmeq accèdent au monde de Nocte grâce à leur étincelle de loom, qu'ils appellent Sol. Le passage et la capacité d'action dans Nocte, ainsi que la persistance des ressources du rêve dans le monde réel sont améliorés par l'usage du loom vert dans les Sorts.

Les Arpenteurs du rêve connaissent le monde de Nocte et mettent à profit les relations qu'ils se sont faites avec les créatures oniriques pour agir dans

Cosme. Ils connaissent aussi les grands lieux du rêve qu'ils visitent et dont ils reviennent changés.

Dans Nocte, les Algemmistes récoltent des gemmes oniriques, qu'ils ramènent dans le monde réel pour produire des effets magiques en les combinant au loom Vert.

La manipulation des rêves des individus peut se faire à tout moment, parfois même quand la cible ne rêve pas, car les Oniristes se servent des traces inconscientes laissées dans Nocte par les rêveurs.

Le magicien Ulmeq est le passeur et le guide vers le monde de Nocte. Il est considéré comme un sage, un intellectuel onirique dont le savoir n'est pas de ce monde. Sans en avoir le statut religieux, on leur témoigne les mêmes égards qu'aux prêtres du soleil.

Tout comme le guérisseur de campagne, le magicien Ulmeq ne fait pas de publicité. Il est connu de tous dans la cité et échange ses services et conseils contre des biens matériels. La sagesse des arpenteurs de rêve est notoire. Peu habitués aux biens matériels de ce monde, ils affectent un comportement détaché propre à ceux qui « savent ».

Il arrive parfois que les magiciens Ulmeq fassent une exclusivité de leurs conseils bien que la neutralité

ARPENTEUR DU RÊVE

L'arpenteur du rêve utilise tous les aspects de l'appel, du modelage et du passage. Il est consulté pour des conseils ou des interventions souvent en rapport avec ses capacités à manipuler le rêve.

Traits : Agilité d6, Âme d8, Intellect d8, Force d4, Vigueur d6.

Compétences : Art Étrange d8, Connaissance du Loom d8, Combat d4, Discrétion d6, Escalade d4, Natation d4, Perception d4, Survie d6, Tripes d4.

Allure : 6+d6

Parade : 4

Résistance : 5

Résistance loomique : 6

Charisme : +0

Atouts : Adepte des Arts Étranges, Tours.

Handicaps : Pacifiste (Mineur), Trop confiant, Curieux (Mineur).

Langues : Guildien, Ulmeq.

Tours (8 / jours) : Au pic des vénérables, Du champ de lames ébréchées, Du marais tumultueux

ALGEMMISTE

Le magicien algemmiste conçoit des objets dont on dit qu'ils « comportent une part de rêve ». Comme pour plusieurs Arts Étranges à composantes, il maîtrise la fixation durable des effets magiques dans les objets.

Traits : Agilité d6, Âme d8, Intellect d10, Force d4, Vigueur d4.

Compétences : Art Étrange d10, Connaissance (Poisons) d8, Connaissance (Joannerie) d8, Connaissance du Loom d10, Combat d4, Natation d4, Perception d8, Tripes d4. Y'a trop de points de compétence ! (environ 20 !)

Allure : 4+d4

Parade : 4

Résistance : 5

Résistance loomique : 7

Charisme : +0

Atouts : Arts Ulmèques, Tours.

Handicaps : Malchanceux (Majeur), Obèse (Mineur), Prudent (Mineur).

Langues : Guildien, Ulmeq.

Tours (10 / jours) : De la désolation du sommeil, Des épines glacées, Des vapeurs instillées

onirique fait partie du rite puisque l'accès à Nocte se fait par Sol. La question ne se pose pas lorsqu'il s'agit d'un Ulmeq qui voyage dans Nocte : sa pierre est en lui (voir le paragraphe sur l'étincelle de Loom p.8). Lorsqu'un magicien d'une autre Maison souhaite pratiquer l'Art Onirique, il doit être muni d'une pierre Ulmeq sous peine de ne pas pouvoir officier. Se procurer une telle pierre n'est pas évident : elles ne sont pas à vendre, elles appartiennent aux descendants de celui qui les a générés. Porter ostensiblement une telle gemme attire inévitablement les questions et l'attention des magiciens Ulmeq.

Un Sort d'algemmiste nécessite impérativement une gemme de rêve d'une catégorie précise que le magicien aura préalablement été chercher dans le monde des rêves. Le magicien fixe la gemme requise par son Sort et prononce le nom du Sort : la gemme agit comme une porte entre le monde du rêve et Cosme et manifeste le principe auquel elle est liée dans Nocte. Il arrive que la gemme disparaisse ou soit détruite par l'opération.

Pour la voie de l'arpentage, le magicien prononce le nom du lieu ou de la ressource dont il a besoin, c'est-à-dire en général le nom du Sort. Il pénètre alors dans le monde de Nocte et se déplace dans celui-ci jusqu'au lieu de son choix. La ressource qu'il a été chercher dans Nocte l'affecte dès son retour dans notre monde, sitôt son voyage terminé. Pendant qu'il voyage ou accède à Nocte, le magicien doit être immobile car il se déconnecte du monde réel.

Les deux composantes sont donc la gemme et la parole. La gemme est indispensable pour lancer un Tour, Sort ou Sortilège.

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 appelé 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 modelleur 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** ou faiseur : l'algemmiste parvient à

fasse partie de leur éthique morale.

APPARENCE

Les magiciens Ulmeq affectionnent les robes amples de couleur unie brune, jaune ou ocre. Ils portent ostensiblement les pierres de rêve qui marquent leur qualité de magicien. Ils se couvrent la tête de courts diadèmes de plumes et, à la différence des religieux du culte solaire, laissent pousser leurs cheveux le plus possible. Bien que détachés des biens de ce monde, il leur arrive de porter de lourds bracelets de cuivre aux chevilles et aux poignets.

RITES

Dans tous les cas, le magicien doit se concentrer pour visualiser Sol, qui est une sorte de porte vers le monde des rêves, cette concentration de durée variable n'est pas forcément requise. La visualisation de Sol et sa perception est en relation avec la présence de la gemme qui contient l'étincelle de Loom des Ulmeq. La présence de cette pierre pour pratiquer la magie

La magie des rivages

«Les Guildes ne peuvent se prévaloir d'aucun aménagement, passe-droit ou primauté d'aucune sorte en ce qui concerne l'emploi des Arts Étranges.»

- Extrait de la charte de l'Ordre Loomique de Twance -

LES TOURS

Les Tours sont de petites opérations magiques. Ils ne consomment pas de points de loom mais le lanceur doit disposer de la couleur de loom dont ils sont issus dans son étincelle. Ils ne peuvent pas être trouvés dans les filons de loom. Bien que cette théorie soit contestée, les chercheurs de l'Ordre Loomique de Twance pensent qu'il s'agit de formules datant de l'époque où le loom était partout et où les hommes pouvaient directement influencer sur la matière par l'esprit.

Après la disparition définitive du loom sur les Rivages, ils ont été la seule forme de magie encore accessible aux Natifs.

On peut apprendre un Tour dans des grimoires ou grâce à un maître, moyennant le sacrifice d'un point de destin et le temps nécessaire.

Faire une description générale d'un tour ? Du genre portée correspond à bla...

Pour exécuter un Tour, le magicien doit réussir un jet d'Arts Étranges, et passer la Résistance Loomique de la cible si celle-ci n'est pas consentante. Tout est résolu par un jet unique. Cette résistance est égale à $2 + \frac{1}{2}$ Art Étrange. De façon générale, une personne affectée par un Tour ne peut être affectée par ce même tour jusqu'au prochain lever des Feux-du-Ciel, et cela qu'elle ait résistée ou non.

LOOM VERT

AU PIC DES VÉNÉRABLES

Voie : Arpentage

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : 1 personne

Durée : instantanée

Le lanceur visualise le visage du personnage que la cible considère comme son chef, ou la personne à qui elle obéit.

DU MARAIS TUMULTUEUX

Voie : Arpentage

Portée : AE mètres

Aire d'effet : 1 personne

Durée : instantanée

Le lanceur décèle si la cible a des intentions belliqueuses à son encontre.

LE BÂTON DU TERRANOVA

Voie : Appel

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : instantanée

Une créature du monde des rêves, ressemblant à un homme papillon luminescent, apparaît dans le dos de la victime et tente de lui donner un coup de bâton, avant de disparaître. Le jet de Combat s'effectue à 1d6, avec éventuellement un bonus dû à la surprise, et les dégâts infligés sont de 1d6 + 1.

LA LIBELUMIÈRE

Voie : Appel

Portée : Art Étrange mètre

Aire d'effet : le lanceur

Durée : Art Étrange minute

Le lanceur fait venir une libellule luminescente et immatérielle qui volette près de lui et projette une lumière égale à celle d'une bougie. Cette lumière suit

le magicien et reste quoi qu'il arrive jusqu'à la fin du Tour.

DU PÔLE DE CONSEILLANCE

Voie : Modelage

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : Art Étrange minute

En regardant calmement la victime dans les yeux, le lanceur peut lui inspirer confiance. Cette confiance ne peut aller à l'encontre des sentiments de la victime mais peut temporairement les atténuer. Elle acceptera par exemple d'écouter une personne qu'elle refusait d'écouter préalablement. Le lanceur obtient un bonus de +2 en Charisme vis-à-vis de la cible uniquement.

DES FLEURS D'AGRESSE

Voie : Modelage

Portée : toucher

Aire d'effet : une personne

Durée : instantanée

Le lanceur peut forcer une victime à accomplir une action violente contre une personne ou un objet qui se trouve immédiatement à portée de coup. La victime utilisera l'arme qu'elle a en main ou frappera avec ses poings si elle est mains nues. Elle frappera la première chose à proximité, que ce soit un objet ou une personne mais aura conscience de son acte et saura déceler le responsable de l'influence.

DES VAPEURS INSTILLÉES

Voie : Passage

Portée : toucher

Aire d'effet : une serrure

Durée : instantanée

Le lanceur lance un gaz onirique bleuté qui s'introduit dans une serrure qui devient plus facile à crocheter. Celui qui tentera le crochetage dispose de +2 à un (et un seul) jet de Crochetage.

DES ÉPINES GLACÉES

Voie : Passage

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : un objet de ½ kg max

Durée : Art Étrange round

Un objet d'un mètre cube ou ½ kg voit sa température baisser pour atteindre 1 degré. Il se couvre de givre.

DE L'ORBE DE QUALITATIS

Voie : Arpentage

Portée : toucher

Aire d'effet : une personne

Durée : pour l'action suivante

Le lanceur peut employer une compétence de la cible au niveau de celle-ci avec un malus de -2. Ce Tour permet uniquement d'utiliser l'aspect technique d'une compétence et non la connaissance qui s'y rat-

TOURS DE L'ART ONIRIQUE

	Voix	Portée	Aire d'effet	Durée
Au pic des vénérables	Arpentage	AE m	1 personne	Inst.
Du marais tumultueux	Arpentage	AE m	1 personne	Inst.
Le bâton du terranova	Appel	AE m	1 personne	Inst.
La libelumièrè	Appel	AE m	le lanceur	AE mn
Du pôle de conseillancè	Modelage	AE m	1 personne	AE mn
Des fleurs d'agressè	Modelage	toucher	1 personne	Inst.
Des vapeurs instillées	Passage	toucher	1 serrure	Inst.
Des épines glacées	Passage	AE m	1 objet de ½ kg max	AE rounds
De l'orbe de Qualitatis	Arpentage	toucher	1 personne	Action suivante
Du champ des lames ébréchées	Modelage	AE m	1 personne	1 round
De la topaze de sérénité	Algemmie	toucher	1 topaze	1 jour
De la désolation du sommeil	Algemmie	toucher	1 oeuf de volatile	1 nuit

tache. Cette compétence ne peut pas être en liaison avec les Arts Étranges.

Ainsi, si la victime a d8 en Combat, le lanceur peut bénéficier d'un jet à d8-2.

DU CHAMP DES LAMES ÉBRÉCHÉES

Voie : Modelage

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : 1 round

L'arme tranchante de la victime lui apparaît comme inutilisable tant elle semble abîmée. Il la conserve en main mais utilisera de préférence une autre arme jusqu'à la fin du Sort. Il peut toutefois choisir de parer avec.

DE LA TOPAZE DE SÉRÉNITÉ

Voie : Algemmie

Portée : toucher

Aire d'effet : une Topaze

Durée : 1 jour

Ce Tour enchante une topaze qui aide alors à mieux dormir. Toute personne qui dormira avec la tête près de la pierre dormira mieux mais d'un sommeil tout à fait normal.

DE LA DÉSOLATION DU SOMMEIL

Voie : Algemmie

Portée : toucher

Aire d'effet : un oeuf de volatile

Durée : 1 nuit

Ce Tour enchante un oeuf de manière à recevoir les cauchemars d'origine naturelle de la personne qui dormira la tête près de lui. Les cauchemars se cristallisent sous forme d'un bout de charbon dans l'oeuf qui pourrait durant la nuit, mais préserve le dormeur. En cas de cauchemar d'origine loomique, le dormeur ne sera pas protégé.

LOOM ROUGE

Pour info par rapport aux voies : silien : 2 tours, ertilm : 3 tours, rallgar : 2 tours, armor : 3 tours, yielix : 2 tours.

PAR LA DOUBLE CUIRASSE

Voie : Silien (au moins un fragment)

Portée : toucher

Aire d'effet : le porteur du talisman

Durée : Art Étrange minutes

L'objet en Silien repousse un Tour métallique de Rallgar, qui n'a pas d'effet sur la cible doté du talisman.

PAR L'OEIL DE FAVEUR

Voie : Ertilm (au moins un fragment)

Portée : toucher

Aire d'effet : le porteur du talisman

Durée : Art Étrange minutes

Le possesseur bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de Discrétion lorsqu'il est en mouvement.

PAR LA FLAMME FIDÈLE

Voie : Rallgar (au moins un fragment)

Portée : toucher

Aire d'effet : le porteur du talisman

Durée : Art Étrange minutes

Le lanceur prend la couleur d'une flamme, À moins d'un mètre de n'importe quelle flamme de la taille minimum d'une torche, il bénéficie d'un bonus de +2 en Discrétion. Dès qu'il attaque ou parle, le lanceur se découvre et arrête le Tour.

Par les dents des tranchées

Voie : Armor (au moins un fragment)

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : instantanée

Le sol se soulève et fait trébucher la victime qui tombe sans se faire mal si elle rate un jet d'Agilité.

PAR L'AURA DE L'AUTORITÉ SUPRÈME

Voie : Yielix (au moins un fragment)

Portée : toucher

Aire d'effet : le porteur du talisman

Durée : Art Étrange rounds

Le porteur du talisman acquiert une présence majestueuse. Tous les gens qui se trouvent dans un rayon de 3m et qui ratent leur jet de résistance se tournent vers lui et ne font rien d'autre que le regarder. Ils ne

TOURS DE L'ART METALLIQUE

	Voix	Portée	Aire d'effet	Durée
Par la double cuirasse	Silien	toucher	le porteur du talisman	AE mn
Par l'oeil de faveur	Ertilm	toucher	le porteur du talisman	AE mn
Par la flamme fidèle	Rallgar	toucher	le porteur du talisman	AE mn
Par les dents des tranchées	Armor	AE m	1 personne	AE rounds
Par l'aura de l'autorité suprême	Yielix	toucher	le porteur du talisman	AE mn
Par la porte des géants	Silien	toucher	un mécanisme de fermeture	AE mn
Par la voix du général	Ertilm	toucher	le porteur du talisman	Inst.
Par les feux répandus	Rallgar	AE m	1 personne	Inst.
Par la main du bourreau	Armor	AE m	1 personne	Inst.
Par le regard d'or	Yielix	AE m	1 personne	AE mn
Par le métal hurlant	Armor	toucher	1 arme en métal	AE mn
Par la chevauchée de la gloire	Ertilm	toucher	4 fers à cheval	AE h

peuvent se défendre que mollement pendant la durée du sort et les attaques à leur encontre bénéficient d'un bonus de +2.

PAR LA PORTE DES GÉANTS

Voie : Silien (au moins un fragment)

Portée : toucher

Aire d'effet : un mécanisme de fermeture

Durée : Art Étrange minutes

Le magicien plaque son talisman de Silien sur un mécanisme de fermeture mécanique, serrure ou autre. La dureté du mécanisme est augmentée de 2 et toute tentative de crochetage subit un malus de -2 pendant la durée du Tour.

PAR LA VOIX DU GÉNÉRAL

Voie : Ertilm (au moins un fragment)

Portée : toucher

Aire d'effet : le porteur du talisman

Durée : instantanée

Le lanceur bénéficie d'un bonus de +2 à un jet visant à établir ou réaliser un plan stratégique.

PAR LES FEUX RÉPANDUS

Voie : Rallgar (au moins un fragment)

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : instantanée

La cible est instantanément entourée d'une flamme vive qui lui cause 1d6 de dégâts avant de disparaître. L'apparition disparaît trop rapidement pour qu'il y ait une chance que la cible s'enflamme.

PAR LA MAIN DU BOURREAU

Voie : Armor (au moins un fragment)

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : instantanée

Le lanceur provoque à distance une profonde estafilade sur le cou de la cible qui cause 1d6 points de dommages

PAR LE REGARD D'OR

Voie : Yielix (au moins un fragment)

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : Art Étrange minutes

Le lanceur a soudain un regard séduisant qui inspire le plus profond respect. Ce respect ne peut aller à l'encontre des convictions profondes de la victime, seulement les atténuer. Il permet, par exemple, de troubler dans une certaine limite et pour la durée du Tour une personne du sexe opposé. Le personnage bénéficie de l'atout Séduisant vis-à-vis de la cible pour la durée du Tour.

PAR LE MÉTAL HURLANT

Voie : Armor (au moins un fragment)

Portée : toucher

Aire d'effet : une arme en métal

Durée : Art Étrange minutes

Une arme de métal sacré (quel qu'il soit) se met à hurler comme une démente dès qu'on l'utilise. Le cri est caractéristique pour chaque arme et peut être entendu à une cinquantaine de mètres.

PAR LA CHEVAUCHÉE DE LA GLOIRE

Voie : Ertilm (au moins un fragment)

Portée : toucher

Aire d'effet : 4 fers à cheval

Durée : Art Étrange heures

Cet enchantement permet de rendre les quatre fers d'un cheval très agrippants sur la glace et la neige. Le cavalier obtient un bonus de +2 sur glace et neige lorsqu'il chevauche.

LOOM JAUNE

Pour info par rapport aux voies : terre : 3 tours, air : 2 tours, eau : 4 tours, feu : 3 tours.

JE TE RENDS UN PEU DE VIE

Voie : Terre

Portée : toucher

Aire d'effet : une personne

Durée : instantanée

Le lanceur appose les mains sur la cible et soigne 1 blessure subie dans la demi-heure précédente. Une personne ne peut bénéficier de ce Tour plus d'une fois par jour (comme pour n'importe quel tour !) et une blessure ne peut être soignée plus d'une fois avec ce Tour.

JE ME FONDS DANS LE VERT

Voie : Terre

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : Art Étrange minutes

Le lanceur se colle contre une plante ou un arbre au moins aussi grand que lui et s'y dissimule. Il bénéficie de +2 à son jet de Discrétion. Dès qu'il attaque ou parle, le lanceur se découvre et arrête le Tour.

J'ÉLÈVE UN MUR D'AIR

Voie : Air

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : un mur de 1 mètre sur 1

Durée : Art Étrange rounds

Le lanceur fait apparaître devant lui un mur d'air solide qui inflige un malus de -1 à toutes les attaques de projectiles qui passent au travers.

TOURS DE L'ART SORCIER

	Voix	Portée	Aire d'effet	Durée
Je te rends un peu de vie	Terre	toucher	1 personne	Inst.
Je me fonds dans le vert	Terre	0	Le lanceur	AE mn
J'élève un mur d'air	Air	1 m	Mur de 1m ²	AE round
Je marche sur le vent	Air	0	le lanceur	AE round
Je chante la paix	Eau	AE m	1 personne	AE round
Je change de visage	Eau	0	Le lanceur	AE mn
J'illumine ce lieu	Feu	AEm	3m de rayon	AE mn
Je crée une flambée	Feu	AE m	Un objet avec une mèche.	Inst.
J'embellis	Eau	toucher	1 objet de moins de 1kg	AE mn
Je te bénis	Terre	toucher	1 personne	AE mn
Je respire sous l'eau	Eau	0	Le lanceur	AE mn
J'efface par la flamme	Feu	toucher	Un parchemin	Inst.

JE MARCHE SUR LE VENT

Voie : Air

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : Art Étrange rounds

Le lanceur se déplace sur l'air à 30 centimètres du sol. Cependant, il ne peut ni courir ni se déplacer brusquement pendant la durée de ce Tour.

JE CHANTE LA PAIX

Voie : Eau

Portée : Arts Étranges mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : Art Étrange rounds

Le lanceur entonne une mélodie très douce à l'attention d'une personne. Celle-ci arrête toute action agressive, mais peut se défendre sans malus. Toute agression verbale ou physique à son encontre annule les effets de cette paix surnaturelle.

JE CHANGE DE VISAGE

Voie : Eau

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : Art Étrange minutes

Le lanceur modifie légèrement les traits du lanceur, ce qui occasionne un malus de +2 aux jets de perception pour le reconnaître.

J'ILLUMINE CE LIEU

Voie : Feu

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : 3 mètres

Durée : Art Étrange minutes

Le lanceur fait apparaître au dessus de lui une sphère de lumière fixe qui éclaire comme une grande torche mais qui ne peut être déplacée.

JE CRÉE UNE FLAMBÉE

Voie : Feu

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : un objet adéquat

Durée : instantanée

Le lanceur fait s'enflammer spontanément un ob-

jet possédant une mèche comme une chandelle ou une lanterne. Ce Tour ne marche que sur ces objets.

J'EMBELLIS

Voie : Eau

Portée : toucher

Aire d'effet : un objet de moins de 1 kg

Durée : Art Étrange minutes

Le lanceur fait apparaître plus beau et plus parfait un objet quelconque sans que cela n'induisse forcément un avantage pour une négociation.

JE TE BÉNIS

Voie : Terre

Portée : toucher

Aire d'effet : une personne

Durée : Art Étrange minutes, sur la première action d'un combat au Combat

Le lanceur appose les mains sur le front d'une personne dont le prochain jet de Combat bénéficiera d'un bonus de +1.

JE RESPIRE SOUS L'EAU

Voie : Eau

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : 2 minutes (c'est peu ! un humain vigoureux peu le faire sans sorts...)

Le lanceur peut rester sous l'eau pour une durée de 2 minutes sans respirer.

J'EFFACE PAR LA FLAMME

Voie : Feu

Portée : toucher

Aire d'effet : un parchemin

Durée : instantanée

Ce Tour provoque la combustion totale et instantanée d'un parchemin. Aucune trace ne subsistera du parchemin hormis des cendres. Ce Tour n'affecte pas les parchemins enchantés ou contenant du loom.

LOOM NOIR

Pour info par rapport aux voies : conjuration : 5 tours, nécromancie : 6 tours, malfeasance : 1 tours.

LE SUJET DES BRUMES

Voie : Conjuraton

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : AE minutes

Le lanceur fait apparaître autour de lui une brume blanche de 3 mètres de diamètre dans laquelle lui et lui seul bénéficie de +2 à la compétence utilisée pour une falsification.

LE BLAFARD FACIAL

Voie : Conjuraton

Portée : Arts Étranges mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : instantanée

Un visage démoniaque et pâle apparaît à quelques centimètres du visage de la cible qui est Secouée si elle rate son jet de Tripes.

DÉGRADATION DU MÉTAL

Voie : Nécromancie

Portée : toucher

Aire d'effet : un objet non magique métallique de moins de 500 g

Durée : instantanée

L'objet de métal touché par le lanceur s'oxyde instantanément et devient comme usagé. Ce Tour n'affecte pas les objets loomiques ou constitués de métal Sacré. Dans le cas d'une arme, ses dommages sont réduits de 1 tant qu'elle n'a pas été complètement nettoyée.

DÉGRADATION DU BOIS

Voie : Nécromancie

Portée : toucher

Aire d'effet : un objet non magique en bois de moins de 500 g

Durée : instantanée

L'objet de bois touché par le lanceur se couvre de pourriture et de sciure. Ce Tour n'affecte pas les objets loomiques. Dans le cas d'une arme, ses dommages sont réduits de 1 tant qu'elle n'a pas été complètement nettoyée.

DÉGRADATION DE LA PIERRE

Voie : Nécromancie

Portée : toucher

Aire d'effet : un objet non magique en pierre de moins de 500 g

Durée : instantanée

L'objet en pierre touché par le lanceur devient poreux, se couvre de sable. Dans le cas d'une arme, ses dommages sont réduits de 1 tant qu'elle n'a pas été complètement nettoyée. Ce Tour n'affecte pas les objets loomiques.

TOURS DE L'ART DÉMONIQUE

	Voix	Portée	Aire d'effet	Durée
Le sujet des brumes	Conjuraton	0	Le lanceur	AE mn
Le blafard facial	Conjuraton	AE m	1 personne	Inst.
Dégradation du métal	Nécromancie	toucher	voir texte	Inst.
Dégradation du bois	Nécromancie	toucher	voir texte	Inst.
Dégradation de la pierre	Nécromancie	toucher	voir texte	Inst.
Flétrir la nature	Nécromancie	toucher	voir texte	Inst
Piqûre	Nécromancie	AE m	1 personne	Inst
La marque de l'ombre	Conjuraton	AE m	1 personne	AE mn.
L'absorbeur de jour	Conjuraton	AE m	AE m	AE mn
Terreur	Conjuraton	AE m	voir texte	AE rounds
Calice de sang	Malfaisance	toucher	un crâne humain	1 jour
Rigor mortis	Nécromancie	toucher	un cadavre	AE mn.

FLÉTRIR LA NATURE

Voie : Nécromancie

Portée : toucher

Aire d'effet : une plante non magique de moins d'un mètre

Durée : instantanée

La plante vivante touchée par le lanceur se fane instantanément et meurt.

PIQÛRE

Voie : Nécromancie

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : instantanée

La cible ressent une piqure très vive à la nuque qui la Secoue si elle ne réussit pas un jeu de Vigueur.

LA MARQUE DE L'OMBRE

Voie : Conjuración

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : Arts Étranges minutes

Une ombre de taille humanoïde mais difforme est projetée sur la cible qui ne peut s'en séparer et est ainsi marquée d'un signe inévitable.

L'ABSORBEUR DE JOUR

Voie : Conjuración

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : Art Étrange mètres de rayon.

Durée : Arts Étranges minutes

Une ombre aux ailes noires s'étend sur une zone de Arts Étranges mètres de diamètre. Elle cache le soleil ou la lune et plonge ainsi toute la zone dans une ombre épaisse qui ne gêne cependant pas la vue.

TERREUR

Voie : Conjuración

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : un animal de taille inférieur à un cheval

Durée : Arts Étranges rounds

Un petit démon noir et féroce apparaît devant l'animal ciblé et pousse un grand hurlement qui le

fait fuir loin du démon. L'animal a cependant la possibilité de tenter un jet de résistance

CALICE DE SANG

Voie : Malfaisance

Portée : toucher

Aire d'effet : un crâne humain

Durée : 1 jour

Ce Tour enchante un crâne humain intact et en fait un récipient parfaitement étanche. Le liquide (maximum un litre) peut être introduit par les orbites et ressortira, à la demande, par le nez.

RIGOR MORTIS

Voie : Nécromancie

Portée : toucher

Aire d'effet : un cadavre

Durée : Arts Étranges minutes

Ce Tour rigidifie un cadavre comme s'il avait atteint la culminance de sa rigidité cadavérique. Le cadavre peut ainsi être plus facilement déplacé et peut même servir d'élément de construction.

LOOM VIOLET

Pour info par rapport aux voies : gen : 2 tours, mut : 4 tours, lum : 2 tours, tot : 1 tour, enchantement : 2 tours.

FLEURIT-MAIN

Voie : Gen

Portée : toucher

Aire d'effet : une personne

Durée : Art Étrange rounds

Le lanceur fait pousser une belle fleur rouge dans une main de la cible qui subit un malus de -1 à toute action nécessitant l'usage de sa main. La fleur peut être arrachée si la victime y consacre une action entière mais disparaît une fois la durée du Tour révolue.

CROÎT-FLORE

Voie : Mut

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : une plante de moins de 1 mètre de haut

Durée : instantanée

Le lanceur fait doubler de taille une plante vivante non loomique.

AVOUE-FLORE

Voie : Lum

Portée : toucher

Aire d'effet : une plante

Durée : instantanée

Le lanceur fait parler une plante qui lui avoue le nom de la dernière personne qui l'a approchée à moins d'un mètre.

SAIGNE-MAIN

Voie : Tot

Portée : toucher

Aire d'effet : une personne

Durée : instantanée

Le lanceur fait saigner la main de la cible par les pores de la peau. Celle-ci subit 1d6 point de dégâts. L'armure n'est pas prise en compte.

RAPPELLE-PUPILLE

Voie : Lum

Portée : toucher

Aire d'effet : une personne

Durée : Art Étrange minutes

Le lanceur peut, en regardant dans la pupille d'une personne consentante, y voir une scène précise qui s'est déroulée dans l'heure précédente. La scène ne peut dépasser 1 minute.

BRISE-BOIS

Voie : Mut

Portée : toucher

Aire d'effet : un morceau de bois de moins de ½ kg

Durée : instantanée

Le lanceur brise en deux un morceau de bois brut dans sa longueur.

SOIGNE-PLAIE

Voie : Mut

Portée : toucher

Aire d'effet : une personne

Durée : instantanée

Le lanceur applique les mains sur la cible et soigne 1 blessure subie dans la demi-heure précédente. Une personne ne peut bénéficier de ce Tour plus d'une fois par jour et une blessure ne peut être soignée plus d'une fois avec ce Tour.

ÉTINCELLES

Voie : Gen

Portée : Art Étrange mètres

TOURS DE L'ART SÉMANTIQUE

	Voix	Portée	Aire d'effet	Durée
Fleurit-main	Gen	toucher	1 personne	AE rounds
Croît-flore	Mut	AE m	une plante	Inst.
Avoue-flore	Lum	toucher	une plante	Inst.
Saigne-main	Tot	toucher	1 personne	Inst.
Rappelle-pupille	Lum	toucher	1 personne	AE mn
Brise-bois	Mut	toucher	voir texte	Inst.
Soigne-plaie	Mut	toucher	1 personne	Inst.
Étincelles	Gen	AE m	Le lanceur	Inst.
Ombre-forme	Mut	AE m	un objet non magique	AE mn
Repousse-vent	Enchantement	toucher	un linge de moins de 1m²	1 jour
Cherche-feux du ciel	Enchantement	toucher	un pendentif	AE mn

Aire d'effet : le lanceur

Durée : instantanée

Le lanceur fait apparaître au bout de son doigt des étincelles qui peuvent éventuellement bouter le feu à de la poudre.

OMBRE-FORME

Voie : Mut

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : un objet non magique

Durée : Art Étrange minutes

Le lanceur donne à l'ombre d'un objet l'apparence de l'ombre de n'importe quelle chose. L'illusion est décelable uniquement si l'objet est touché.

REPOUSSE-VENT

Voie : Enchantement

Portée : toucher

Aire d'effet : un linge de moins d'un mètre carré

Durée : une journée

Cet enchantement rend imperméable à tout vent et pluie un linge. Aucun air ni aucune goutte de pluie ne le traversera naturellement.

CHERCHE-FEUX DU CIEL

Voie : Enchantement

Portée : toucher

Aire d'effet : un pendentif

Durée : Art Étrange minutes

Cet enchantement transforme un médaillon en boussole solaire. Le pendentif, s'il est suspendu au bout de son fil indiquera toujours la direction du feu du ciel le plus proche, quelle que soit la couverture nuageuse.

LOOM INVISIBLE

Pour info par rapport aux voies : écaille : 4 tours, griffe : 5 tours, fourrure : 5 tours, plume : 9 tours !

AUTO SUSTENTATION

Voie : Écaille

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : 12 heures

Le lanceur peut ne pas manger pendant la durée du Tour sans que ses forces ne déclinent. Il ne peut utiliser ce Tour plus de deux fois par semaine.

Rugissement

Voie : Griffe

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : instantanée

Le lanceur émet un rugissement de lion qui Secoue un être humain qui l'entend, et ne résiste pas.

FURTIVITÉ

Voie : Fourrure

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : Art Étrange minutes

Le lanceur bénéficie d'un bonus de +2 en Discrétion.

ANCRAGE

Voie : Griffe

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : Art Étrange rounds

Les ongles du lanceur se plantent dans une surface inanimée et l'y tiennent fortement ancré. Une réussite sur un Jet de Force peut l'en déloger.

SILENCE

Voie : Fourrure

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : Art Étrange rounds

Le lanceur se coupe de tout son et n'entend plus rien pendant la durée du Tour. Il bénéficie d'un +2 à Résistance Loomique sur toute magie (Tours, Sorts, Sortilèges) basée sur le son ou la parole.

QUIÉTUDE PERSONNELLE

Voie : Plume

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : instantanée

Le lanceur retrouve la pleine possession de ses

moyens intellectuels sauf s'il est sous l'emprise d'un Sort ou Sortilège. Ce Tour peut être utilisé même si le magicien est Secoué.

CHARISME

Voie : Fourrure

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : 1 minute

Le lanceur bénéficie d'un bonus de +2 à un jet de d'Art Guildien.

DOMINATION

Voie : Fourrure

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : 1 minute

Le magicien obtient le bénéfice de l'atout Commandement.

ACUITÉ SENSORIELLE

Voie : Plume

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : 1 minute.

Le magicien obtient le bénéfice de l'atout Vigilance.

INSPIRER LE PLAISIR

Voie : Griffes

Portée : toucher

Aire d'effet : une personne

Durée : instantanée

TOURS DE L'ART SÉMANTIQUE

	Voix	Portée	Aire d'effet	Durée
Auto sustentation	Écaille	0	Le lanceur	12 h
Rugissement	Griffe	AE m	1 personne	Inst.
Furtivité	Fourrure	0	Le lanceur	AE mn
Ancrage	Griffe	0	Le lanceur	AE rounds
Silence	Fourrure	0	Le lanceur	AE rounds
Quiétude personnelle	Plume	0	Le lanceur	Inst
Charisme	Fourrure	0	Le lanceur	AE mn
Domination	Fourrure	0	Le lanceur	AE mn
Acuité sensorielle	Plume	0	Le lanceur	AE mn
Inspirer le plaisir	Griffe	toucher	1 personne	Inst.
Maîtrise animalière	Griffe	AE m	1 animal	AE mn
Flair	Plume	0	Le lanceur	AE mn
Appel animal de « x » race	Fourrure	AE m	1 animal défini	Inst.
Rapidité	Plume	0	Le lanceur	AE mn
Adresse	Plume	0	Le lanceur	Inst.
Vaillance	Griffe	0	Le lanceur	AE rounds
Cache	Écaille	0	Le lanceur	AE mn
Sens du danger	Écaille	0	Le lanceur	AE mn
Peau de cuir	Écaille	0	Le lanceur	AE rounds
Rafale	Plume	AE m	1 projectile	Inst.
Lévitacion	Plume	0	Le lanceur	AE round
Projectile vocal	Plume	AE m	1 personne	Inst.
Combat nocturne	Plume	0	Le lanceur	AE rounds

Le lanceur provoque un orgasme chez sa cible qui est Secouée si elle rate un jet d'Âme.

MAÎTRISE ANIMALIÈRE

Voie : Griffes

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : un animal

Durée : Art Étrange minutes

Le lanceur peut tenir en respect tout animal sauvage non loomique.

FLAIR

Voie : Plume

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : Art Étrange minutes

Le lanceur bénéficie d'un bonus de +2 à un jet de Pister.

APPEL ANIMAL DE « X » RACE

Voie : Fourrure

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : un animal défini

Durée : instantanée

Le lanceur peut faire venir à lui un animal familier si celui-ci est présent dans son champ de vision. Ce Tour s'apprend pour chaque animal.

RAPIDITÉ

Voie : Plume

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : 1 minute

Le lanceur obtient les bénéfices de l'atout Rapide.

ADRESSE

Voie : Plume

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : instantanée

Le lanceur bénéficie d'un bonus de +1 à son prochain jet de Lancer.

VAILLANCE

Voie : Griffes

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : Art Étrange rounds

Le lanceur bénéficie de l'atout Tête Froide.

CACHE

Voie : Écaille

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : Art Étrange minutes

Le lanceur bénéficie d'un bonus de +2 à un jet de Discrétion pour éviter d'être vu.

SENS DU DANGER

Voie : Écaille

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : Art Étrange minutes

Le lanceur « sent » un danger physique dans un rayon d'Art Étrange mètres qui doit avoir lieu dans les (Art Étrange) minutes qui suivent, sans savoir de quoi il s'agit.

PEAU DE CUIR

Voie : Écaille

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : Art Étrange rounds

Le magicien bénéficie d'une armure naturelle de +1.

RAFALE

Voie : Plume

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : un projectile

Durée : instantanée

Le lanceur fait un geste qui provoque un souffle d'air capable de ralentir un projectile dont les dégâts sont réduits de 2. Ce tour n'est réalisable que si le magicien a une carte dans sa manche ou s'il n'a pas encore joué dans le round.

LÉVITATION

Voie : Plume

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : instantanée

Le lanceur s'élève dans les airs verticalement jusqu'à une hauteur de deux mètres et redescend sans chuter.

PROJECTILE VOCAL

Voie : Plume

Portée : Art Étrange mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : instantanée

Le lanceur pousse un cri strident. La cible doit réussir un jet de Vigueur ou être Secouée.

Combat nocturne

VOIE : PLUME

Portée : 0

Aire d'effet : le lanceur

Durée : Art Étrange round

Le lanceur « voit » son adversaire jusqu'à une distance de Art Étrange mètres de manière surnaturelle même s'il est aveuglé ou dans le noir complet.

LES SORTS

Les Sorts sont des effets surnaturels puissants produits à l'aide du loom. Le lanceur doit disposer de la couleur de loom du Sort dans son étincelle et d'une quantité chiffrée de loom pour le mettre en oeuvre. Ce loom sera consommé lors de l'accomplissement des rites liés au Sort. Le plus souvent, le loom nécessaire est contenu dans le guilden du magicien.

APPRENDRE UN SORT

Un magicien connu peut, sur la foi de sa réputation, échanger des connaissances avec certains confrères. Il en va tout autrement pour les néophytes. Les magiciens voyant dans le dilettantisme un manque de rigueur incompatible avec l'apprentissage de la magie, il est rare que l'on concède à leur apprendre plus que de simples Tours.

Il existe quatre méthodes connues pour transmet-

tre le savoir loomique, et les Arts Étranges.

La première consiste à lire les Sorts directement dans le loom. Cela n'est bien sûr possible que sur le Continent. Elle nécessite d'avoir une bonne compétence en Connaissance Loomique, mais c'est ainsi que progressent les plus grands magiciens du Continent.

La seconde fait appel aux Grimoires laissés par les magiciens Natifs d'avant le Continent. L'apprentissage des Sorts d'Arts Étranges passe presque exclusivement par la lecture des grimoires à deux exceptions près : les Felsins et les Kheyzas.

Pour ces derniers, la méditation et l'enseignement oral, menés l'un et l'autre sous la tutelle d'un Maître Étrange constitue la méthode d'apprentissage traditionnelle. Cette troisième méthode d'apprentissage à l'aide d'un professeur est plus simple et moins rébarbative. De plus, l'apprenti peut profiter de l'intégralité des connaissances de son Maître Étrange, Tours et Sorts d'Art Étrange.

La dernière méthode est de loin la plus flexible et la plus facile. Tout magicien peut créer ce que l'on nomme un focus. Il suffit d'enchanter un objet dans lequel le magicien inscrit magiquement un Sort. Celui-ci peut alors être étudié et mémorisé par un autre magicien après une courte période d'étude. L'étude de focus est la solution idéale pour les magiciens n'ayant pas accès aux grimoires et n'ayant plus besoin d'aucun enseignement.

L'ÉTUDE DES GRIMOIRES

Les recherches loomiques de jadis étaient le plus généralement consignées dans de gigantesques livres baptisés grimoires.

Les Sorts consignés sans ordre apparent dans les grimoires sont restés inaccessibles pendant des siècles aux Natifs faute de loom pour les utiliser.

Ce sont les récoltes de loom faites sur le Continent qui ont marqué la redécouverte de ces Sorts et rappelé aux bons souvenirs des Natifs l'existence des Grimoires. Malheureusement, la magie semble avoir mal vécu cette longue période de sommeil. La plupart des grimoires est en effet illisible, endommagée ou simplement perdue et les magiciens d'aujourd'hui ont bien du mal à percer les secrets de leurs prédécesseurs. De plus, les Sorts sont pour la plupart très puissants, sans finesse, souvent inadaptés à l'usage que l'on peut en faire maintenant.

Ces volumineux ouvrages sont conservés dans les bibliothèques principales de chaque Maison.

Lorsque le loom disparut des Rivages, ces livres

furent soigneusement conservés dans l'espoir d'un renouveau de la magie mais tombèrent lentement dans l'oubli au fil du temps. Bien des bibliothèques se débarrassèrent des ouvrages encombrants et inutiles dont la seule présence rappelait douloureusement l'âge d'or des Arts Étranges maintenant révolu. Ils furent vendus, réutilisés, ou encore brûlés par les Venn'dys dont les prétentions technologiques s'accordaient peu avec ces connaissances obsolètes.

Lors de la découverte du Continent, une agitation fébrile envahit l'ensemble des bibliothèques des Rivages, toutes maisons confondues. Bien des bibliothécaires ne retrouvant pas les anciens livres devenus soudainement si précieux connurent de sombres moments.

L'exhumation des grimoires est ponctuée d'anecdotes cocasses :

« L'ancien opuscle des secrets d'Abascus le Venn'dys » s'était vu adjoindre quatre pieds et servait de table basse dans le salon de thé d'une riche famille Venn'dys de Brizio.

Le « Talman des forges » servait quant à lui de distributeur de papier toilette dans le château d'un baron Gehemdal illettré, il manquait 431 pages sur un total de 1022.

Enfin, il est établi qu'en l'an 0 du calendrier des Guildes, un grand autodafé organisé par le mouvement intégriste des inquisiteurs de Grandponton vit la disparition de trois magiciens Venn'dys, onze artefacts divers et cent quatorze carnets rouleaux et grimoires traitant de sorcellerie. Deux mois plus tard la nouvelle de la découverte du loom sur le Continent arriva aux Rivages.

Sur la totalité des écrits à caractère loomique, on estime qu'un cinquième des Grimoires fut retrouvé.

Toutes les Maisons n'ont pas également été touchées par la disparition de ce savoir. Les Kheyzas et les Ashragors ont relativement rapidement reconstitué les principales connaissances de leurs Maisons. Les premiers grâce à la tradition orale, fondement de leur culture et de leur magie. Les seconds, par le biais du clergé et de l'ordre religieux dont les bibliothèques semblent remplir efficacement leur office, à moins qu'Ashragor lui-même ait dispensé l'enseignement nécessaire à la résurgence des Arts Démoniques...

Les grimoires ont repris leur place sur les rayonnages et de nombreux copistes ont rapidement entrepris de dupliquer les plus endommagés.

L'étude des grimoires n'est cependant pas à la portée de tout le monde. Seuls les étudiants mandatés par les hautes autorités d'une Maison ou les émissaires du sénat constellé peuvent accéder au précieux

volumes. Il existe aussi une assez impressionnante bibliothèque de Grimoires au siège de l'Ordre Loomique de Twance. Malgré ces autorisations, le plus dur reste à faire : comprendre les pattes de mouches et les obscurs diagrammes soigneusement alignés au fil des pages. Percer les écrits des magiciens ayant retranscrit leurs visions propres de la magie est un véritable exploit. En effet, la mise par écrit du fonctionnement d'un Sort est un véritable Tour de force dont peu de magiciens s'acquittent avec aisance. Pas facile en effet d'expliquer par écrit une opération dont, finalement, l'exécution tient plus de l'empathie que de la logique. Il arrive parfois qu'un magicien copiste n'arrive finalement pas à retranscrire son savoir, laissant derrière lui un ouvrage énigmatique parfaitement incompréhensible. C'est une des raisons pour laquelle un grimoire ne renferme bien souvent qu'un ou deux Sorts pour plusieurs centaines de pages d'explications confuses.

Le lecteur doit être en mesure de saisir le sens profond de textes sans queue ni tête qui fourbissent d'abstractions plus complexes les une que les autres. Il est d'ailleurs illusoire de tenter la lecture d'un grimoire sans avoir préalablement étudié la personnalité de son auteur. C'est dans le désordre ambiant des écrits retrouvés que l'on distingue la différence faite par les anciens entre les Tours et les Sorts. Ces distinctions hiérarchiques sont sans doute les seules communes à tous les Arts Étranges. Malgré tout, les grimoires sont le seul lien entre les Natifs d'aujourd'hui vierges de toute connaissance loomique et leurs ancêtres fondateurs des Arts Étranges. Ils ont été la clef oubliée ouvrant la porte menant aux plus puissants Sorts des Arts Étranges.

Malgré sa complexité, cette méthode d'apprentissage reste néanmoins très utilisée pour la simple raison que les Sorts contenus dans les grimoires ne sont, pour la plupart, pas accessibles autrement. Beaucoup de ces Sorts sont aussi puissants qu'ils sont difficiles à apprendre ainsi que très économes en loom. A ce titre, ils intéressent les magiciens peu enclins à entreprendre le voyage vers le Continent et la cohorte de risques qui en découlent. De plus, qui sait vraiment quels trésors renferment encore les grimoires, témoins de la puissance des magiciens des temps anciens ?

LA LECTURE DES GRIMOIRES

La première méthode s'applique exclusivement aux anciens grimoires des Natifs et consiste en une étude complète d'un de ces volumes. En effet, les anciens

magiciens par soucis d'économie dans un monde où la magie se raréfiait ont retranscrit leurs secrets sans faire appel au loom. Il s'agit donc d'une simple transposition littéraire des processus magiques. L'apprenti n'a plus qu'à lire le grimoire et tenter de comprendre la signification profonde du texte pour reproduire les schémas mentaux du Sort ou du Tour qui est décrit. Cette méthode d'apprentissage est la plus incertaine, la plus fastidieuse, la plus lente et bien entendu, un investissement total est requis. Ainsi, ce fut la seule méthode à la disposition des Natifs pour renouer avec une magie complètement oubliée.

Les grimoires peuvent contenir indifféremment la retranscription d'un Tour ou/et d'un Sort, rarement plus.

Lorsqu'un grimoire comporte plusieurs parties, chacune d'entre elle possède son temps de lecture minimum et sa difficulté de lecture propre.

Cette méthode pour transmettre le savoir n'a plus cours à l'heure actuelle. Aucun magicien n'a rédigé de grimoires depuis plus de quatre cent ans. Les Sorts qu'ils contiennent font exclusivement référence aux Arts Etranges et jamais à la magie des Phylum, propre au Continent.

Les phylum

«Je te salue, toi qui va mourir.»

- Linus le Sanglant -

LE LOOM

Les recherches entreprises sur le loom trouvé sur le Continent laissent perplexes les spécialistes et plus de questions sont posées que de réponses données.

Pour comprendre la magie du Continent, les Natifs doivent envisager une approche nouvelle du loom et de la magie en cessation avec les Arts Étranges.

En premier lieu, il est établi que le loom du Continent se manifeste sous toutes les couleurs à l'exclusion du loom invisible.

Il n'y a donc, en l'état actuel des recherches aucun gisement, fragment, émanation, trace, ou résidu de loom invisible connu.

Beaucoup de doctes s'accordent à penser que cette absence s'inscrit dans une logique qui n'est pas étrangère aux différences globales qui séparent les Felsins des autres Natifs. Cependant, aucune hypothèse convaincante n'est à l'heure actuelle avancée pour justifier ces différences.

Le loom du Continent peut être récolté, répertorié, étudié et consommé. Il contient à la fois l'énergie nécessaire à la mise en oeuvre des Sorts, et éventuellement des informations sur des Sortilèges de Phylum.

Cette double nature est expliquée par les doctes qui conçoivent le loom, quelle que soit sa forme, comme une sorte de cristallisation de la magie, le résidu d'un gigantesque effet magique dont les particules se seraient sédimentées. Le loom possède donc une mémoire fragmentée en Sortilèges que le magicien peut étudier et apprendre pour en faire usage. On peut en quelque sorte lire dans le loom.

Le loom permet donc d'utiliser à nouveau les Sorts des Rivages grâce à l'énergie que l'on peut en retirer, mais sur-tout, il donne accès à de nouveaux enchantements complètement inconnus des Natifs : les Sor-

tilèges.

Ces Sortilèges sont plus puissants, plus faciles à utiliser et plus grands consommateurs d'énergie magique.

Les Arts Étranges et leur organisation artificielle semblent être le reflet imparfait de l'organisation des Sortilèges.

Cette organisation complexe autant qu'originale est baptisée Phylum.

GÉNÉRALITÉS SUR LES PHYLUMS

La base de toute la magie du Continent est le Phylum.

Un Phylum est un ensemble cohérent de Sortilèges liés entre eux. Chaque Phylum est une incantation magique constituée de phrases faites de mots. Chaque mot constituant une phrase est un Sortilège, chaque phrase est un Sortilège Supérieur et l'ensemble des phrases forme le Phylum dans son entier et donne le Sortilège Final.

Le magicien exploite des bribes de Phylum dont il tire des informations et reconstruit les phrases qui composent le Sortilège Final d'un Phylum.

Il est possible d'étudier les informations issues de fragments de Phylum différents sans chercher à compléter les phrases, mais les vrais Chercheurs des Phylum sont ceux qui cherchent le contrôle des Phylum dans leur intégralité.

Les Phylum sont, selon les spécialistes, des émanations de la vraie magie telle qu'elle existait sur les Rivages dans les temps anciens.

La magie des Rivages, Tours et Sorts compris, apparaît comme une dégénérescence abâtardie de la

magie loomique des Phylum, et résulte de la volonté des hommes de hiérarchiser et structurer les informations loomiques. La magie des Maisons est clairement liée à celle du Continent et certains Sorts apparaissent comme des versions allégées de Sortilèges.

STRUCTURE DES PHYLUMS

Chaque Phylum est unique mais tous ont des points communs :

- Un Phylum est toujours présenté sous la forme d'un tableau de six lignes, ou hiérarchies, chacune de quatre colonnes. Ce schéma est l'aboutissement des recherches de Twance qui a démontré que tous les Phylum ont six niveaux de phrases et jamais plus de quatre mots par phrase.
- Ils sont monochromes c'est à dire qu'ils appartiennent à une seule couleur de loom et ne sont constitués que de phrases et de mots de la même couleur.
- Les mots sont classés en phrases et les phrases sont hiérarchisées. Pour comprendre et exprimer le pouvoir d'une phrase il faut impérativement en déterminer tous les mots. Plus la hiérarchie d'une phrase est élevée, plus les Sorts la constituant sont difficiles à appréhender.
- Les Sortilèges sont plus puissants à mesure que l'on s'avance dans le Phylum. Les premiers mots sont les plus compréhensibles donc les plus simples à manipuler mais aussi les plus anodins ; Les derniers sont les plus puissants mais les plus obscurs.
- Nul besoin de maîtriser une phrase, donc d'en connaître tous les mots pour passer à la phrase suivante mais il y a des mots qui ne peuvent être compris que si certains mots antérieurs dans le texte ont été maîtrisés, que si le cours logique de la phrase est respecté.
- Il y a théoriquement un nombre infini de Phylum par couleur de loom mais les découvertes de nouveaux Phylum et ceux décrits sont les principaux qui ont été identifiés et complétés.

APPRENDRE ET UTILISER LES SORTILÈGES

On ne peut apprendre un Sortilège que sur le terrain lorsque l'on est confronté au Sortilège lui même sous sa forme loomique.

Personne n'a jamais réussi, malgré des milliers d'essais, à retranscrire, transmettre, graver, représen-

ter ou faire un focus avec un Sortilège, ce qui limite énormément leur apprentissage.

Cela explique d'ailleurs pourquoi toutes les académies de magie des Rivages n'enseignent que des Tours et des Sorts. Seul l'Ordre loomique de Twance enseigne la théorie des Phylum aux magiciens ordonnés Maîtres Étranges mais ne peut, malgré tous ses efforts, leur enseigner les Sortilèges.

Les modalités d'apprentissage des Phylum sont détaillées ci-dessous.

Pour apprendre un Sortilège, il faut trouver un fragment de loom de la couleur du Sortilège. Le loom trouvé sur le Continent est soit du loom pur et illisible, soit du loom raffiné contenant une information.

Le loom brut ne peut être utilisé que comme source d'énergie magique et non pour apprendre des Sortilèges. Certains pensent que le loom pur n'est pas vierge, mais que les Sortilèges qu'il contient sont trop compliqués dans l'état actuel des connaissances loomiques pour êtres lus.

Le loom raffiné est toujours le réceptacle d'un Sortilège référent à un et un seul Phylum.

Apprendre un Sortilège revient à déchiffrer un texte, on ne peut le comprendre efficacement qu'en commençant par le début. C'est pourquoi le magicien doit impérativement débiter son étude par un des Sortilèges de la première phrase, aussi faut-il avoir la chance de tomber sur du loom raffiné faisant partie de la première phrase d'un Phylum. Sinon le magicien ne peut pas comprendre le Sortilège inclus dans le fragment de loom et ne peut pas le lire.

ÉTUDIER LE LOOM

Étudier le loom ne peut se faire que si ce dernier est raffiné, donc s'il contient un Sortilège. Il s'agit de l'opération préalable à la lecture. Par cette étude, le magicien va tenter de déterminer la nature exacte de l'information contenue dans le fragment de loom.

Le temps pour effectuer cette opération est inversement proportionnel à l'habileté du magicien dans les Arts Étranges. Cela prend (24 - Connaissance Loomique) heures consécutives d'étude concentrée. Le magicien effectue un jet d'Art Étrange, avec un malus en fonction de la difficulté de la phrase contenant le mot.

Les hiérarchies de phrases sont dans l'ordre croissant et de bas en haut. Chaque phrase comporte également un prérequis de rang.

Pour étudier un fragment de loom raffiné, le magicien doit effectuer un jet de Connaissance Loomique,

avec le malus associé à la phrase correspondant au sort. En cas d'échec total (un 1 si le jet est simple, ou un double 1 si le magicien dispose d'un Dé de Destin), le loom est dispersé et le magicien n'apprend rien.

LIRE UN SORTILÈGE

Pour tenter d'apprendre un Sortilège, un magicien doit bien évidemment avoir le Sortilège devant les yeux, sous forme loomique raffinée mais aussi y avoir accès dans la structure du Phylum.

Un Sortilège est considéré comme « accessible » pour celui qui l'étudie à ces conditions :

- S'il est sur la première phrase du Phylum dans l'ordre croissant des hiérarchies.
- S'il est adjacent horizontalement ou verticalement à un Sortilège connu du magicien,
- Si une flèche part d'un Sortilège connu par le magicien vers le Sortilège convoité.
- Si le magicien possède le rang requis pour apprendre un sortilège de cette phrase.

La mémorisation prend un nombre d'heures consécutives égal au nombre de points de loom normalement nécessaire à son lancement.

Pour un sortilège de phylum, le magicien doit effectuer un jet de Connaissance Loomique, avec le malus associé à la phrase correspondant au sort. En cas d'échec total (un 1 si le jet est simple, ou un double 1 si le magicien dispose d'un Dé de Destin), le sortilège est détruit et le magicien n'apprend rien. En cas de succès, le magicien peut dépenser un point de Destin (voir règles sur le Destin) pour apprendre le sortilège.

MALUS D'APPRENTISSAGE

Ces malus s'appliquent à la fois à l'étude d'un fragment de loom raffiné, ainsi que lors de la lecture d'un sortilège.

	Rang minimum	Malus
Première Phrase	Novice	0
Deuxième Phrase	Novice	-1
Troisième Phrase	Aguerri	-2
Quatrième Phrase	Aguerri	-3
Cinquième Phrase	Vétéran	-4
Sixième Phrase	Héroïque	-5
Sortilège Final	Légendaire	-6

EXÉCUTER UN SORTILÈGE SANS LE LIRE

En cas d'urgence, il est possible d'exécuter un Sortilège inscrit dans un fragment de loom sans l'avoir lu au préalable. Le magicien ne peut donc en prévoir les effets. Bien souvent, les conséquences s'avèrent désastreuses.

La charge de loom se consume intégralement pour alimenter le Sortilège qui se contente de celle-ci. Le magicien doit toucher le fragment pour effectuer l'opération.

Les composantes normalements requises pour le Sortilèges n'entrent pas en ligne de compte sauf si elles sont indispensables auquel cas le Sortilège ne peut être exécuté.

Le magicien souhaitant exécuter un sortilège dans le lire doit réussir un jet d'Art Etranges à -2, avec en plus le malus associé à la phrase correspondant au sort. En cas d'échec total (un 1 si le jet est simple, ou un double 1 si le magicien dispose d'un Dé de Destin), le fragment de loom explose, occasionnant 2d6 de dégâts dans un gabarit moyen. Avec un Degré de Réussite, le sort s'exécute normalement, mais le fragment de loom n'est pas détruit.

APPRENDRE UN PHYLUM

COMPRENDRE UNE PHRASE

Si le magicien connaît tous les mots d'une phrase, il peut essayer de comprendre le Sortilège Supérieur associé à la phrase.

Pour se faire, il doit se concentrer sur ses connaissances, méditer sur les Sortilèges qui la composent et verbaliser symboliquement la phrase en dépensant autant de points de loom que s'il avait lancé avec succès tous les Sortilèges de la phrase.

La compréhension d'une phrase est un processus qui prend un nombre d'heures de méditation non consécutives égal à la somme des points de loom nécessaire au lancement de tous les Sortilèges de la phrase.

Le magicien effectue un jet de Connaissance Loomique avec le ma-

lus associé à la phrase qu'il tente de déchiffrer. En cas d'échec, le loom dépensé est perdu. En cas de succès, le magicien peut dépenser un Point de Destin pour apprendre le sortilège de phrase.

MAÎTRISER UN SORTILÈGE FINAL

Dans la cas très rare où un magicien connaît les Sortilèges Supérieurs de toutes les phrases d'un Phylum, il peut essayer de maîtriser le Sortilège Final du Phylum et d'en obtenir le Sortilège Final.

La maîtrise ne vient que lentement, au gré des réflexions et méditations qui prennent un nombre d'heures non consécutives égal à la somme des points de loom nécessaire au lancement de tous les Sortilèges contenus dans toutes les phrases du Phylum.

Le magicien effectue un jet de Connaissance Loomique avec un malus de -6. En cas d'échec, le loom dépensé est perdu. En cas de succès, le magicien peut dépenser un Point de Destin pour apprendre le sortilège de phrase.

LANCER UN SORTILÈGE

Lancer un Sortilège nécessite de connaître le Sortilège et de posséder suffisamment de loom dans son guilden constellé pour l'alimenter.

MODIFICATEURS AU LANCER D'UN SORTILÈGE

- Sur le Continent, si la saison est de la même couleur que le loom du Sortilège, le lanceur bénéficie d'un bonus de +2.

- Les composantes sont utiles mais pas obligatoirement indispensables pour lancer un Sortilège. Chaque Sortilège contient dans sa description les composantes exactes utiles à son lancement. Chaque composante manquante, suit la même règle que pour les Sorts, c'est à dire qu'il impose un malus de -2. Dans le cas d'un composant indispensable, le Sortilège ne peut être effectué en son absence.

- Les Sortilèges étant très dépendants du loom, une plus grande dépense d'énergie favorise leur action. Pour chaque tranche de 10 points de loom dépensés en plus du coût normal du Sortilège le lanceur bénéficie bonus de +2 (jusqu'à +4). Ce loom surnuméraire est consommé quelle que soit le résultat du jet d'Art Etrange.

Le magicien effectue un jet d'Art Etrange, assorti

du malus de l'apprentissage lié au sortilège. En cas d'échec total (un 1 si le jet est simple, ou un double 1 si le magicien dispose d'un Dé de Destin), le sortilège échoue et le magicien perd 2d6 points de loom de la couleur concernée en plus des points utilisés pour le lancement du sortilège. En cas d'échec, le loom est simplement perdu. En cas de succès, loom est dépensé et le sortilège part. Pour chaque Degré, n point de loom de moins est dépense.

RÉSISTER À UN SORTILÈGE

On résiste de façon instinctive à un Sortilège. Le jet d'Art Etrange du magicien est opposé à la Résistance Loomique de la cible.

En cas d'échec, l'effet loomique se produit si le lanceur a préalablement réussi son jet pour réaliser son Sortilège, mais la cible n'est pas affectée.

Les modificateurs suivants entrent également en compte :

- Les individus ne possédant aucun point de loom de la couleur du Sort dans leur guilden constellé subissent un malus -2 sur leur Résistance Loomique. S'ils disposent du loom requis ils ne sont pas pénalisés,

- Les Sortilèges étant très dépendants du loom, une dépense d'énergie favorise la résistance de la cible d'un Sortilège. Pour chaque tranche de 10 points de loom dépensés, la cible bénéficie d'un bénéfice d'un bonus de +2 (jusqu'à +4) Ce loom est consommé quelle que soit la qualité de la réussite ou de l'échec.

- Une personne déjà sous l'effet d'un sortilège quel qu'il soit (dont elle est la cible directe) subit un bonus d'un niveau de difficulté en moins pour résister. Ce bonus n'est pas cumulable si plusieurs Sortilèges sont actifs en même temps.

Exemples de conversions

« Je vous ai conté les aventures d'Adil le Magnifique ? »

- Adil Ouindralin -

LUDIVINE D'ARES DE JEOPHAR

Maître de la Guilde du Clair-Obscur, Venn'dys, 31 ans

Rang : Héroïque

Traits : Agilité d8, Âme d6, Intellect d12, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Art Étrange d4, Art Guildien d10+4, Connaissance de la Rue d4+4, Connaissance du Loom d6, Connaissance (Biologie) d8+2, Connaissance (Médecine) d6, Connaissance (Légendes) d8, Connaissance (Race Arkhé) d4, Connaissance (Race Lore) d4, Connaissance (Race Wish) d4, Connaissance (Science) d10+2, Combat d8, Crochetage d6, Discrétion d8, Escalade d4, Natation d4, Navigation d4, Perception d4, Persuasion d6+4, Pilotage d6, Premiers Soins d8, Réparation d10+2, Sarcasme d4, Survie d4, Tir d8, Tripes d6.

Allure : 6+d6 ;

Parade : 7 (6 + 1 [Rapière]) ;

Résistance : 7 (5 + 2 [Cotte de Maille]) ;

Charisme : +4.

Atouts : Bricoleur de génie, Charismatique, Don des Langues, Erudit, Relations (Sénat), Séduisante.

Handicaps : Cupide (Mineur), Curieuse (Majeur), Sujette à la Langueur.

Langues : Guildien, Venn'dys, Kheyza d6, Ulmèque d6, Arkhé d4, Drak d4, Lore d4, Sicasse d4, Wish d4.

Équipement : Rapière (Force + 1, Parade + 1), Chemise de mailles légère (Armure + 2), Deux crache-feu (5/10/20 – Dégâts : 2d6+1)

Loom : Vert : 8, Rouge : 1, Jaune : 8, Noir : 16, Violet : 4.

ADIL OUINDRALIN, DIT « LE MAGNIFIQUE »

Maître (en Second), Secrétaire et Trésorier de la Guilde du Clair-Obscur, Felsin

Rang : Héroïque

Traits : Agilité d10, Âme d8, Intellect d6, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Art Étrange d6, Art Guildien d10+2, Connaissance de la Rue d8+4, Connaissance du Loom d6, Connaissance (Routes) d6, Connaissance (Race Arkhé) d4, Connaissance (Poison) d8, Combat d8, Crochetage d6, Discrétion d8, Perception d8, Persuasion d6+2, Survie d8, Tripes d8.

Allure : 6+d6 ;

Parade : 8/9 (6 + 2 [Science de la parade suprême]m + 1 [Bouclier]) ;

Résistance : 7 (6 + 1 [Gilet de Kastourne]) ;

Charisme : +2.

Atouts : Arts Martiaux, Arts Martiaux améliorés, Charismatique, Félin, Science de la parade, Science de la parade suprême.

Handicaps : Prudent, Obsession : survivre (Majeur), Phobie : engin volant, Loom invisible, « Sent le loom noir ».

Langues : Guildien, Felsin, Arkhé d4, Lore d4, Wish d4.

Équipement : Takshir (Force + 4), Gilet de Kastourne (Armure + 1, +2 en résistance contre le chaud et le froid), Familier (Marcel, un Prétentieux).

Loom : Vert : 3, Noir : 3, Invisible : 8.

