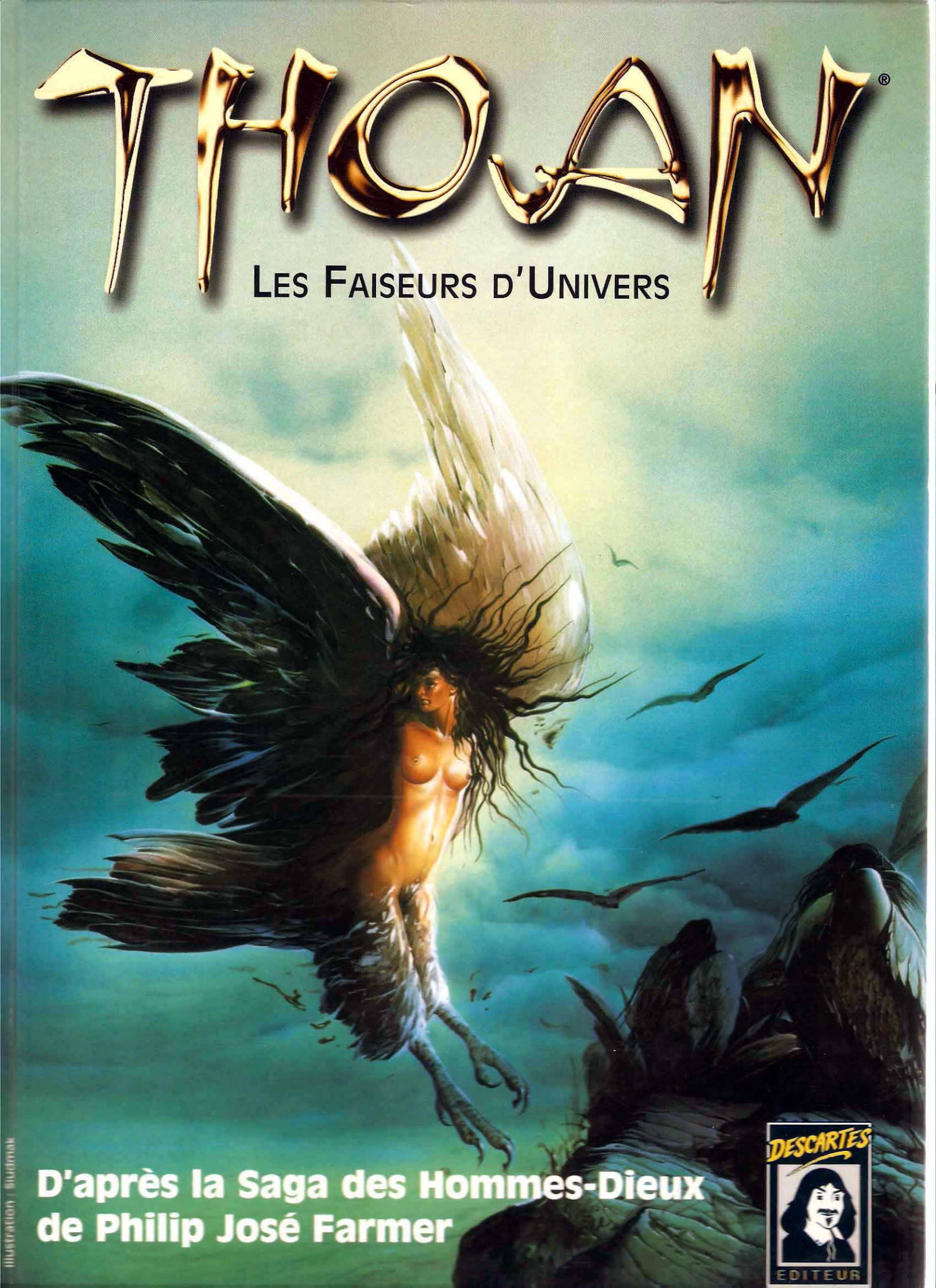
THOAN®

LES FAISEURS D'UNIVERS



D'après la Saga des Hommes-Dieux de Philip José Farmer

DESCARTES EDITEUR

Illustration : Siudmak

Les Faiseurs d'Univers

D'apres la saga des Hommes-Dieux de Philip José Farmer

THOAN est une marque déposée par JEUX DESCARTES.

Conception - Règles - Supervision :
Léonidas et Orso Vesperini

Rédaction :
Marie-France Raffalli, Michel Saliceto, Léonidas Vesperini, Orso Vesperini

Illustrations :
Alexis Santucci

Couverture :
W. Siudmak

Cartes et plans :
Guillaume Fournier

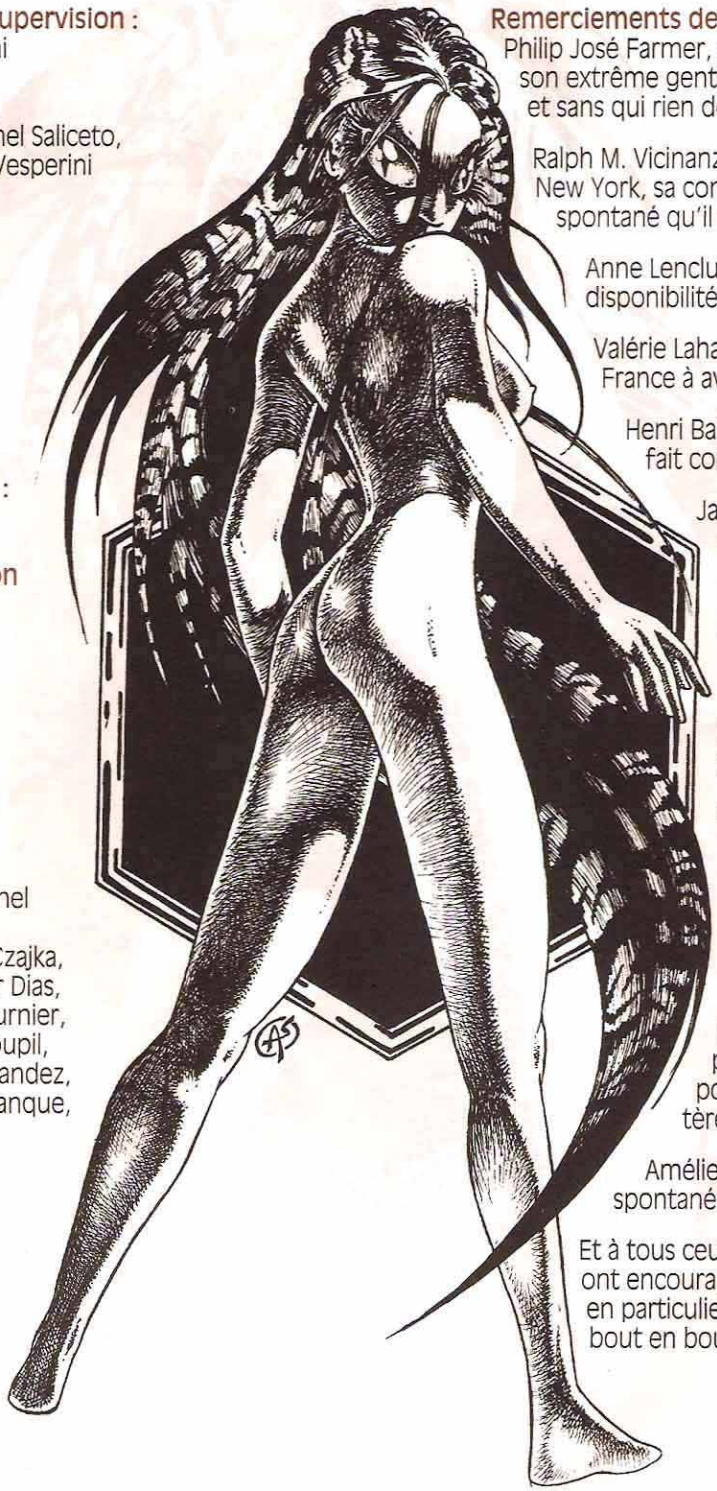
Directeur de collection :
Henri Balczesak

Contrôle et participation à la mise au point :
Dominique Balczesak, Henri Balczesak

Réalisation technique, maquette :
Guillaume Rohmer, avec le Studio Inédit

Testeurs France :
Henri Balczesak, Jean-Michel Bolliet, Jérôme Bolliet, Amélie Charlier, Delphine Czajka, André Deho-Neves, Olivier Dias, Laurent Do, Guillaume Fournier, Christian Gabriel, Marie Goupil, Didier Guiserix, Marc Hernandez, Gérard Jardet, Valérie Lahanque, Joséphine Vesperini.

Testeurs USA :
Paul Austin, Tom Dowd, Bill Howlett, Diane Piron-Gelman, Lou Prosperi, Rolph von Spitzenblut.



Remerciements des concepteurs à :
Philip José Farmer, pour son génie, son extrême gentillesse, son soutien, et sans qui rien de tout cela n'aurait existé.

Ralph M. Vicinanza, pour son bon accueil à New York, sa considération et le crédit spontané qu'il nous a accordé.

Anne Lenclud, pour sa patience et sa disponibilité.

Valérie Lahanque, la première en France à avoir cru en notre projet.

Henri Balczesak, pour nous avoir fait confiance.

Jacques Béhar, pour avoir confirmé !

Didier Guiserix, pour ses conseils avisés, son enthousiasme et ses illustrations du Bestiaire.

Dominique Balczesak, pour son hospitalité.

Guillaume Fournier, pour sa bonne humeur et son excellente vision de Talanac.

Évelyne Guillot, pour son opiniâtreté.

Le Professeur Félix P. Hesper, respectueusement, pour avoir percé les mystères de l'Atlantide.

Amélie Charlier, pour son aide spontanée et ses avis objectifs.

Et à tous ceux, nombreux, qui nous ont encouragé pour ce projet, en particulier Danold, admirable de bout en bout.

© JEUX DESCARTES, 1995. THOAN, les Faiseurs d'Univers, est édité et distribué en accord avec Philip José Farmer c/o Ralph M. Vicinanza Ltd.

La saga des Hommes-Dieux :
Le faiseur d'univers, Les portes de la création, Cosmos privé, Les murs de la Terre, Le monde Lavalite, Plus fort que le feu, La rage d'Orc le Rouge

est disponible aux éditions POCKET.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION 8

GÉNÉRALITÉS 11
- Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? 11
- La forme 11
- Le but du jeu 12
- L'univers de la saga des Hommes-Dieux 12
- Comment lire le livre de base de THOAN ? 12
- Les termes employés 14

GLOSSAIRE 19

INITIATION 25
- Les fiches de votre personnage 25
- Début de l'aventure 25

MÉCANIQUE DU JEU 43
- Les attributs 43
- Les Échelles 44
- Les indices et les valeurs 44
- L'utilisation des dés 44
- Les tests 45
  - Détermination de l'attribut à tester 45
  - Détermination du seuil de Difficulté d'un test 45
    - Le seuil standard 45
    - Seuil des tests de combat 46
    - Seuil des tests d'opposition 46
    - Influence de la fatigue et de l'environnement 46
    - Cas particulier où l'indice du seuil est plus grand que 6 ..46
- Les jets de dés 47
  - La règle des 6 47
  - La règle des 1 47
    - Table des qualités de réussites d'un test (tableau) 48
- Conséquences du test 48
  - Interactions entre Échelles et seuils supérieurs à 6 48
  - Union d'attributs contre un même seuil 49
- Résolution de quelques situations 50
- Les chutes 50
  - 1. La hauteur de la chute 50
  - 2. La vélocité 50
  - 3. La nature du sol 50
  - Effets de la chute 51
- La foudre 52
- La Masse 52
  - Table des Masses (tableau) 52
- Les poisons et les venins 53
  - Tableau des poisons et des venins (tableau) 53
- Les poursuites et les courses 53
  - Poursuites et courses terrestres 53
    - 1. Poursuites et courses brèves 53
    - 2. Poursuites et courses longues 54
  - Résultat du test d'opposition de Souffle (tableau) 54
  - Groupes poursuivant des groupes 55
  - Courses et poursuites aquatiques et aériennes 55
  - Prise en compte de la fatigue 55
- La Solidité 55
- Le combat 56
  - Principes généraux 56
    - Le découpage du combat en tours 56
    - La matérialisation des situations de combat 56
  - Combat à distance 58
  - Les phases du tour de combat 58
    - 1. Phase d'initiative 58
    - 2. Phase de détermination des intentions d'action 59
    - 3. Phase de résolution des actions 59
    - 4. Phase finale 61
  - Les actions de combat 61
    - Les actions de combat normales 61
      - Les déplacements 61
      - L'attaque 62
      - Jet d'attaque (tableau) 62
      - Résultat du test d'attaque (tableau) 63
      - Nombre de points de dégâts d'une attaque (tableau) 64
      - Réduction des dégâts (tableau) 64
      - Les autres actions normales 65
    - Les actions de réserve 65
      - L'esquive 65
      - Esquive (tableau) 65
      - Quelques modificateurs d'esquive (tableau) 65
      - La parade 65
      - Résultat du test de Parade (tableau) 66
      - Effets des dégâts (tableau) 67
  - Les effets du combat 67
    - Les effets des dégâts 67
  - La récupération des dégâts 67
    - Résumé des procédures de combat (tableau) 68
  - La régénération 69
- Les armes 69
  - Les attributs des armes 69
  - Armes étourdissantes 70
  - Définition des armes 70
    - Tableau des armes 71
    - Immobilisation (filet ou bola) (tableau) 72
- Les compétences 73
  - Les familles de compétences 73
  - Les sous-familles 73
  - Athlétisme 74
    - Courir 74
    - Grimper 74
    - Monter 74
    - Nager 75
    - Sauter 75
    - Voler 75
  - Combat 76
    - Compétences d'attaque et de parade 76
    - Armes à Feu 76
    - Armes Blanches 76
  - Furtivité 76
    - Crocheter 76
    - Dérober 77
    - Se déguiser 77
  - Survie 77
    - Percevoir 77
    - Pister 77
    - Ce cacher 77
    - Se nourrir 77
    - Technique primitive 77
  - Connaissances 78
    - Botanique 78
    - Zoologie 78
    - Autres domaines scientifiques, techniques, littéraires ou artistiques 78
  - Technologie des Seigneurs 78
  - Langues 78
    - Langue 78
    - Linguistique 79
  - De nouvelles compétences ? 79
- L'héroïsme 79
  - La caractéristique Héroïsme 79
  - Les points d'Héroïsme 79
    - Attribution de points d'Héroïsme en début de partie 79
    - Utilisation des points d'Héroïsme durant la partie 80
    - Attribution de points d'Héroïsme en fin de partie 80
    - Consommation des points d'Héroïsme gagnés pour la progression du personnage 81
      - 1) Augmentation des compétences 81
      - 2) Augmentation des caractéristiques 81
      - 3) Augmentation de la caractéristique Héroïsme 81
    - Perte d'Héroïsme 81

PRÉCISIONS DE RÈGLES 83
- Remarques préliminaires 83
- Précisions sur les règles de combat 83
  - Acrobaties aériennes, terrestres ou aquatiques 83
  - Actions stoïques 83
  - Boucliers 84
    - Détermination des localisations protégées par le bouclier 84
    - Protection passive du bouclier 84

Bousculades 84
Combats de groupes 85
Détermination de la valeur guerrière (tableau) 85
Étape 1 85
Étape 2 85
Étape 3 86
Détermination de la valeur de survie héroïque d'un personnage 86
Détermination du seuil de survie au sein d'un groupe 86
Dégâts sous l'eau 87
Armes étourdissantes 87
Armes à feu 87
Armes tranchantes et griffes 87
Armes à pointes et dents 87
Explosifs 87
Armes à rayonnement 87
Désarmer 87
Jet de désarmement (tableau) 87
Jet de désarmement 88
Hémorragie 88
Effets de l'hémorragie 88
Report des UA au tour suivant 88
Portée des armes 88
Portées des armes (tableau) 89
Surprise 89
Viser 89
Précisions sur les autres règles 90
Apnée, noyade et étouffement 90
Encombrement 90
Limitation des compétences intellectuelles 91
Langues 91
Connaissances 91
Intuition et anticipation 91
Modificateurs du seuil du jet d'intuition (tableau) 91
Modificateur du seuil du jet d'anticipation (tableau) 92
Mémoire et puissance de réflexion 92
Le sommeil 92
La torture 92
Modificateurs du seuil du jet de mémoire (tableau) 93
Précisions sur les compétences 94
Athlétisme 94
Furtivité 96
Survie 97
Connaissances 100
Le vent 101
Règles concernant les navires à voile 101
Règles concernant les êtres vivants 101
Intensité du vent produit par des ailes 101

CRÉATION D'UN PERSONNAGE 103
La fiche 103
1. La Feuille de Personnage 104
2. La Feuille d'Aventure 105
Processus de création du personnage 105
Choix du type de personnage 105
Remplissage de la fiche : généralités 105
Détermination de la valeur des caractéristiques 105
La Masse 106
Héroïsme 106
Vitesses raciales 106
Détermination de la valeur des compétences 107
Armes naturelles 107
Armure naturelle 107
Équipement type de départ 107
Liste et description des singularités 107
Fiche technique des types de personnages 109
Le Monde à Étages 109
Aigle géant 110
Amazone 112
Anthropoïde 114
Barbe Rouge 116
Centaure 118
Chevalier Drachelander 120
Dryade 122
Faune 124
Homme-Cheval 126
Hrowaka 128
Khamshem 130
Sarrasin 132
Satyre 134
Silène 136
Tishquetmoac 138
Zébrille 140
Le Monde d'Orc le Rouge 142
Terrien 142
Le Monde d'Ijim 144
Elfe vert 144
Créature unique 146
Harpie 146
Thoan 148
Seigneur déchu 148

PRÉSENTATION COSMOGONIQUE ET HISTORIQUE 153
Gardzrintrah 153
La théorie des univers artificiels 153
Les machines de Création-Destruction 153
La Terre 154
Univers de poche 154
Les Thokinas 155
Les Cloches Noires 155
Triste bilan 156
Le Monde à Étages 156
Les "portes" 156
La guerre des Thoans 157
L'oubli de la science 157
Les Thoans 157
Histoire 157
Le code du défaut implicite 157
Principes inculqués aux peuplades des univers de poches 157
Aspect et métabolisme 158
Mœurs 158
Quelques Seigneurs 158
Anania 158
Arwoor 158
Enitharmon 158
Ijim 158
Jadawin 158
Los 159
Luvah 159
Manathu Vorcyon 159
Orc l'Aveugle 159
Orc le Rouge 159
Shambarimen 160
Urizen 160
Urthona 160
Vala 160
Zazel 160
Autres Seigneurs ayant marqué l'histoire 160

LE MONDE À ÉTAGES 161
Description générale 161
Le soleil 163
La lune 163
La pluie 163
Les points cardinaux 163

OKÉANOS 165
La géographie 165
Les constantes physiques 166
Le jardin 166
La flore 166
La faune 167
La population 167
Le peuplement d'Okéanos 167
La société 168
La physiologie des habitants 168
Hiérarchie et organisation sociale 170
L'économie et la monnaie 171
Matériel et articles courants 171
Le niveau technologique 172
Les us et coutumes 173
La langue 173
Les noms propres 174
L'écriture 174
L'architecture 174
Les arts 174

L'habillement 176
La nourriture et les besoins 176
Les jeux 177
Les principes essentiels 177
Les agônes d'Okéanos 177
Règles et description 178
Exemple d'une communauté de la plage 180
La communauté du rocher rose 180
Akiros 181
Althée 182
Amphitrite 182
Arachnée 182
Barrakos 183
Cassandre 183
Cybèle 183
Hespéra 184
Illyrios 184
Ipsewas 184
Melampos 185
Memnon 185
Méphaïstos 186
Nausicaa 186
Owisandros 186
Pisinoé 186
Simiandros 187
Xanthos et Balios 187
Zéphyr 187
Les autres membres de la communauté 187
Aphaïa 187
Archemoros 187
Aréthuse 189
Créüse 189
Hypérion 189
Orios 189
Pana 189
Philyra 189
Poséios 189
Sylvain 189
Théophané 189
Le monolithe Thayaphayawoed 189
Description du monolithe 189
Podarge et ses aigles 190
Podarge 193
Aigles de la garde personnelle de Podarge 193

AMÉRINDIA 195
La géographie 195
Les constantes physiques 195
La flore 195
La faune 196
La population 196
Les Amérindiens des tribus 197
Les tribus 197
Morphologie 197
Humains 197
Hommes-Chevaux 197
Mode de vie 197
Saluts 199
L'économie et la monnaie 199
Matériel et articles courants 199
Niveau technologique 199
Les us et coutumes 200
La religion 201
Les noms propres 201
L'écriture 201
L'architecture 201
Les arts 202
L'habillement 202
La nourriture 202
Quelques tribus 202
Chacopewachis 202
Enwaddits 203
Hrowakas 203
Irennussoiks 204
Khaikhovas 204
KhingGatawrit 205
Ojibwais 206
Satwikilaps 206
Shanikotsas 207
Shoyshatels 207
Takotitas 208
Tsenakwas 208
Wakangishush 210
Wingashutahs 210
Winnebagos 210
Les Amérindiens civilisés : l'empire tishquetmoac 211
Introduction 211
Un miracle ordinaire 211
Histoire 211
Société : Les Tishquetmoacs 213
Physiologie 213
La pyramide sociale 213
Les Lois 213
Les rangs 214
L'économie 218
La monnaie 218
Le troc 219
La technologie 219
Us et coutumes 219
La langue 219
Les noms 219
L'écriture (glyphes) et les livres tishquetmoacs 220
L'architecture 220
Les arts 221
L'habillement 221
L'alimentation 221
Les habitudes 222
Les jeux 222
Les animaux domestiques 223
La religion 223
Panthéon olmèque 223
Le calendrier sacré 224
Les Kin 224
Les Uinal 225
Les Uayeb 225
Systèmes de datation 225
Les temples 226
Les prêtres 226
Les moines 226
Coutumes religieuses 226
Les sacrifices 227
Les offrandes massives 227
Les Barbes Rouges 227
Morphologie 227
Mode de vie 227
L'économie et la monnaie 229
Matériel et articles courants 229
Armes 229
Niveau technologique 230
Organisation militaire 230
Les us et coutumes 230
Les défis des Barbes Rouges 231
La religion 232
Panthéon thyuda 233
Le langage 234
Les noms propres 235
Les arts 235
L'architecture des villes thyudas 235
L'habillement 235
La nourriture 236
Lieux particuliers 236
Talanac : La-ville-qui-est-une-montagne 236
Description 236
Les portes thoannes 238
Quelques chiffres 238
Histoire de Talanac 238
Matériel et services courants disponibles à Talanac (tableau) 239
Gouvernement 239
Économie 239
Les niveaux 239
Le palais (niveau 27) 240
La zone supérieure (Secteurs 7 à 9, Niveaux 19 à 26) 241
La zone médiane (Secteurs 4 à 6, Niveaux 10 à 18) 243
La zone inférieure (Secteurs 1 à 3, Niveaux 1 à 9) 245
Le réseau de conduits 248

Les deux portes d'entrée et les ponts 249
Les ports 249
Les faubourgs 249
L'empire 250
Le drapeau 250
Quelques chiffres 250
Les petits royaumes inféodés 250
La Grande Piste du Négoce 250
Description d'une caravane 251
Avant-poste tishquetmoac 251
Le Pays des Pierres Rouges 251
Le village des Hrowakas 252
Les Montagnes Scintillantes 252
La Forêt des Arbres aux Ombres Nombreuses 253
Le Défilé de la Belette Noire 253
La Mer des Baleines 253
Le Pays sans Vie 253
Le Monolithe Abharploonta 253

DRACHELAND 255
La géographie 255
Les constantes physiques 255
La flore 256
La faune 256
La population 258
Le peuplement du plateau 258
Les Khamshems et leurs descendants 258
La langue khamshem 260
La jungle 260
"Les riverains du fleuve" 260
Les Kaïdushangs 260
Les Weezwarts 262
Les Dholinz 263
Les Sholkins 263
Les Shibacubs 263
Les États du plateau 264
L'histoire du peuplement 264
Une société féodale et chevaleresque à la fois 266
Hiérarchie et organisation sociale 266
Les domaines teutons 267
Les Yidshe 268
Les prêtres et les rabbins 268
L'économie 268
Les us et les coutumes 269
L'idéal chevaleresque 269
Mœurs et usages des Drachelanders 269
La langue 270
Les noms propres teutoniques 270
Les noms propres yidshe 270
Noms de lieux du plateau intérieur 270
L'écriture 270
L'architecture 270
Les troubadours 271
Les tenues et costumes 272
Nourriture et boissons 272
La religion 272
Les tournois 272
Caractéristiques de la Lance de Joute (tableau) 273
Résultat du test de Monter à Cheval (tableau) 274
La société sarrasine 274
Jet d'attaque et de parade (tableau) 275
L'organisation sociale 275
L'économie et la monnaie 275
Le niveau technologique 276
La langue 276
Les noms propres 276
L'architecture 276
L'habillement 276
Les mœurs 276
Les dragons 276
Le dragon : un symbole 276
La chasse au dragon 277
La traque 277
Résultat du jet de Pister (tableau) 278
Le premier coup 278
Les tactiques et stratégies 278
La vengeance d'un dragon carnivore 278
Données utiles sur les dragons 278
Au menu des dragons 278
Les objets en "dragon" 279

ATLANTIDE 281
Atlantide, le plateau 281
Thoans et Atlantes : une histoire (trop) commune 281
Jadawin et Atlantide 282
Histoire du plateau de l'Atlantide 284
Géographie 287
Constantes physiques 287
Le Pays Ravagé 287
La jungle 294
Les Amazones 297
Les Anthropoïdes 300
Le langage des Anthropoïdes 301
Les Négroïdes 301
Note sur les armes atlantes 302
Armures atlantes 302
Lance-poix 303
Miroir de combat 303
Annexe : l'Atlantide ou l'évidence niée 303

LE PALAIS DU SEIGNEUR 313
Home, sweet home 313
Si tu veux la paix, prépare-toi a la guerre 313
Les voyages forment la jeunesse 315

TECHNIQUES ET CONSEILS DE JEU 317
Physionomie d'un groupe de PJ 317
Première hypothèse 318
Aucun succès 318
Réussite partielle 318
Réussite normale, quasi parfaite ou parfaite 318
Deuxième hypothèse 318
Conseils aux Meneurs de Jeu 319
La connaissance du système de jeu 319
Aventures dans le Monde à Étages 320
Création d'un scénario 321
Récompense des joueurs 321
Conseils pratiques 321
La mort dans THOAN 322
Résumé des romans 322
Quelques questions-réponses 323
Le faiseur d'univers 324
Les portes de la création 324
Cosmos privé 325
Les murs de la Terre 326
Le Monde Lavalite 326
Plus fort que le feu 326
La rage d'Orc le Rouge 327

TECHNOLOGIE THOANNE 329
Armes des Seigneurs 331
Explosifs 331
Grenade à neutrons 331
Bombes conventionnelles 331
Bombes nucléaires 332
Armes à rayonnement 333
Consommation en énergie 333
Lance-rayons 333
Lance-rayons miniature 333
Fusils lance-rayons 334
Canons lance-rayons 334
Vibreurs 335
Ravageur 336
Recharges 336
Armes blanches 336
Les "portes" 337
Les "portes" hexagonales 337
Les croissants 337
Les failles 337
Systèmes de sécurité 337
Activateur 338
Anneau alarme 338
Barrière électrique 338
Camera 339
Champ de force 339
Circuit de résonance 339

Cou de serpent....341
Dérivateur....342
Désactivateur....342
Détecteur de masse....343
Détecteur de mouvement....343
Matière réfractaire....344
Missile espion....344
Verrou courant....344
Verrou inter-univers....345
Système de communication....345
Audio transmetteur....345
Récepteur miniature....346
Enregistreur....346
Lunettes vidéo-auditives....346
Voix inter-univers....347
Systèmes de survie....347
Ceinture anti-gravité....347
Ceinture flottante....347
Jumelles vidéo-auditives....348
Scaphandre de combat....348
Vêtements ignifuges....348
Véhicules....349
Aérovedette....349
Traîneau anti-gravité et plaquette anti-gravité....349
Vaisseau aérospatial....350
Chimie....350
Chimie offensive....350
Gaz soporifique....350
Gaz cyanhydrique....350
Gaz obturant....350
Mousse verte....351
Sérum de vérité....351
Chimie protectrice et biologie....351
Drogue d'immortalité....351
Baume de régénération....352
Peau cicatrisante....352
Symbiote....352
Robots....353
Androïde domestique....353
Talos....353
La trompe de Shambarimen....354

BESTIAIRE....357
Amibe....357
Antilope jaune....358
Antilope zébrée....358
Baluchitérium....358
Belette géante....359
Bison noir....359
Bœuf....360
Brontothérium....360
Buse....360
Canard sauvage....361
Cerf....361
Chauve-souris....362
Cheval de guerre....362
Cheval sauvage....362
Chèvre-pie....363
Chien....363
Chien de prairie....363
Cobra....364
Cochon....364
Cochon-chèvre....365
Corbeau rouge....365
Cornu....365
Coyote....366
Daim....366
Dragon....366
Dragon d'eau....367
Faucon....368
Felis Atrox....368
Foudre....369
Hache-Bec....369
Hippopotame....369
Histoïkhthus....370
Hurleur....370
Jaguar....371
Kraken....371
Lapin pourpre....372
Léopard....372
Lézard molosse....372
Lion-guépard....373
Loup des plaines....373
Loup griffu....374
Luciole géante....374
Lynx tigré....374
Mammouth des plaines....375
Mastodonte des steppes....375
Mégacérops....376
Mégathérium....377
Otarie....377
Ours des Hrowakas....377
Pieuvre....378
Plongeard....378
Protochameau....378
Puma....379
Python des marais....379
Renard bipède....379
Renard des plaines....380
Saurien....380
Serpent de mer....380
Serpent multipède....381
Singe des montagnes....381
Tapir....382
Tigre....382
Tigre à dents de sabre....382
Vampire de terre....383
Vautour géant....383
Ver luisant....384
Verrat....384
Waganassit....385
Zèbre....385

CRÉATURES....387
Créatures de la liste des différents types de personnages....387
Valeurs moyennes des caractéristiques....387
Écarts possibles des caractéristiques....387
Valeurs moyennes des compétences....387
Écarts possibles des compétences....387
Singularités....387
Héroïsme....387
Gworl....388
Œil du Seigneur....388
Oromoth....389
Sirène....389
Triton....390
Localisations des créatures....390
1. Standard....390
2. Centaure....390
3. Lézard....390
4. Insecte....390
5. Araignée....391
6. Serpent....391
7. Sirène....391
8. Dragon....391
9. Hache-Bec....391
10. Pieuvre....391
11. Serpent multipède....391
12. Nicchidor....391

SCÉNARIOS....393
Scénario n° 1 : Présumés coupables....393
Scénario n° 2 : Le retour du Seigneur....407
Scénario n° 3 : Visite guidée....416

INDEX....425

BIBLIOGRAPHIE....428

FEUILLE DE PERSONNAGE....429

FEUILLE D'AVENTURE STANDARD....430

FEUILLE D'AVENTURE UNIVERSELLE....431

INTRODUCTION

J'avais dix-huit ans quand, en cette fin septembre de l'année 1936, je fus frappé d'une violente fièvre. Durant cinq jours, elle consuma mon corps et mon esprit. Notre médecin de famille vint me rendre visite, diagnostiqua une grippe (sans savoir réellement ce que c'était) et me prescrivit des médicaments. Ils n'eurent que peu d'effets ; il me fallait guérir seul. La plupart du temps, je restais allongé dans mon lit, à l'étage. Trop malade pour lire, je souffrais doublement.

Durant ces accès de flammes, comme je les appelle, je fus saisi périodiquement de rêves ou d'hallucinations. À maintes reprises, je vis une silhouette assez indécise envahir une série de tunnels et de grandes salles qui semblaient avoir été creusés dans une montagne de jade. En fait, cette montagne-ruche tout entière était une ville. L'envahisseur était armé d'un arc et de flèches, et son tir ne manquait jamais. Les citoyens étaient des Amérindiens habillés comme des Mayas ou des Aztèques précolombiens. Ils retenaient prisonnière une femme que l'archer tentait de délivrer.

À plusieurs reprises, l'homme vêtu d'un bandeau, d'un pagne et de mocassins en daim m'apparut dans les couloirs faiblement éclairés de la montagne de jade. Plus d'une fois, il utilisa un stratagème astucieux pour tromper les habitants de la cité de pierre. Je sus alors qu'il était particulièrement rusé.

J'étais le spectateur fiévreux de séquences d'un film qui m'étaient sans cesse repassées. De temps à autre, je voyais une scène différente des autres. Celles-ci ne se répétaient jamais.

Et parfois, la vision d'un gigantesque perroquet aux couleurs vives et multiples m'apparaissait. Il parlait dans un langage que je ne pouvais comprendre et il respirait le mal. Cependant, il semblait n'avoir aucun rapport avec le Rusé et ses aventures dans les couloirs de la cité de jade.

À cette époque, j'étais en dernière année du Lycée Central de Peoria. Je savais que je serais un jour écrivain. Après avoir guéri, je pris des notes de mes rêves, cauchemars ou hallucinations ou, ce que je crois aujourd'hui, visions déformées de scènes surgissant momentanément d'un autre monde. D'une manière ou d'une autre, la fièvre, à son paroxysme, m'avait ouvert les portes d'une autre dimension ou d'un univers parallèle. Je n'étais pas dans ce monde, mais je pouvais voir ce qui se passait dans une petite région de celui-ci.

Bien que n'ayant alors jamais vu la planète entière sur laquelle se produisaient ces événements, j'avais "l'impression" qu'elle se trouvait dans un univers relativement petit, créé par une entité plus ou moins humaine. Cette planète avait la forme d'une Tour de Babel à plusieurs étages et possédait un soleil et une lune minuscule qui tournaient tous deux autour d'elle. Le principe terrestre de la gravité avait été modifié sur ce monde artificiel.

Je ne peux expliquer pourquoi je savais que le Rusé de ces visions s'appelait Kickaha. Je rationalisais cela plus tard en me disant que mon inconscient avait sans doute formé ce nom en fusionnant Kickapoo, nom d'une tribu amérindienne qui vivait autrefois dans la région de Peoria, avec la dernière syllabe de Minnehaha, l'héroïne du poème de Longfellow, *Song of Hiawatha*. Je ne pense plus cela aujourd'hui. Il y avait et il y a toujours un Kickaha, né près d'une petite ville de l'Indiana. Que le jour et l'année de sa naissance soient aussi les miens et que nos initiales soient identiques signifiait simplement, pour moi en tout cas, que nous étions en quelque sorte des jumeaux "psychiques".

D'une manière ou d'une autre, durant cette fièvre, j'ai perçu des vibrations ou des ondes provenant de Kickaha. J'ai ainsi déclenché un cycle de réceptions, rares et déformées, de Kickaha le Rusé.

Quant au méchant perroquet géant, je n'ai jusqu'à présent plus reçu de vibrations. Mais elles pourraient se produire, même si 54 ans se sont écoulés depuis que je l'ai vu.

J'ai écrit le premier volume de la saga des Hommes-Dieux de nombreuses années après avoir reçu les premières impressions ou messages, ou quoi que ce fut, de l'autre univers. C'était *Le faiseur d'univers*. Kickaha n'était alors qu'un personnage secondaire bien qu'éclatant. Il n'apparaît même pas dans le deuxième livre, *Les portes de la création*. Mais, tandis que j'écrivais *Les portes*, je me mis à percevoir de nouvelles sensations, parfois en rêves, parfois alors même que j'étais parfaitement éveillé. Elles se produisaient en flashes intenses. La plupart du temps, ils concernaient les noms, apparences physiques et activités de certains des vils Seigneurs dans leur guerre contre Kickaha. Ces flashes étaient si forts qu'ils me firent changer les noms originaux du manuscrit.

Puis, peut-être par accident, peut-être pas, je lus les livres prophétiques de William Blake (1757-1827), le grand poète, peintre, graveur et mystique anglais. Je fus stupéfait. Certains des noms des Thoans ou des Seigneurs que je pensais avoir inventés étaient similaires ou exactement identiques à ceux que Blake avait écrits. Je n'en parlai pas autour de moi car je savais que personne ne me croirait.

Kickaha reprit le flambeau dans le livre suivant de la série, *Cosmos privé*, et devint le protagoniste de toutes les suites, à l'exception de *La rage d'Orc le Rouge*. Avec le recul, je me rends compte que j'ai commis une erreur en commençant avec Robert Wolff. Mais je ne connaissais alors pas toute l'histoire, et il m'a fallu des années pour cela.

Ce que je crois aujourd'hui (une conviction décrite dans *La rage d'Orc le Rouge*), c'est qu'à la fois Blake et moi-même avons reçu des impressions à travers les "failles" des "murs" séparant l'univers de la Terre de celui des nombreux univers artificiels créés par les Seigneurs. Celles de Blake provenaient d'une source différente de la mienne, cependant. Nous avons tous deux perçu des ondes filtrées et déformées par rapport à ce qu'elles étaient à l'origine. Nos personnalités différentes les ont ensuite déformées encore plus. Blake les a utilisées dans ses livres prophétiques semi-fictifs pour projeter ses propres conceptions idéologiques dans des poèmes épiques. J'ai utilisé les miennes pour raconter une histoire semi-fictive en prose. Aucun de nous n'a probablement dépeint les événements de ces autres mondes tels qu'ils se sont déroulés exactement. Pas dans tous leurs détails, en tout cas.

Bien que je ne sois aucunement proche du poète ou du mystique qu'était Blake, j'ai connu plusieurs expériences qu'on ne peut qualifier que de mystiques. Elles n'étaient pas provoquées par la drogue ; mis à part un peu de marijuana que j'ai fumée il y a de nombreuses années, je n'ai jamais fait appel aux stupéfiants. Tout comme l'écrivain Harlan Ellison, je n'aurai pas besoin de drogue tant que je resterai à mon niveau naturel. Et je suis convaincu que d'autres personnes sur Terre ont eu des visions ou des impressions similaires qu'elles n'ont pas forcément retranscrites. Pas notoirement sur Terre, autant que je le sache.

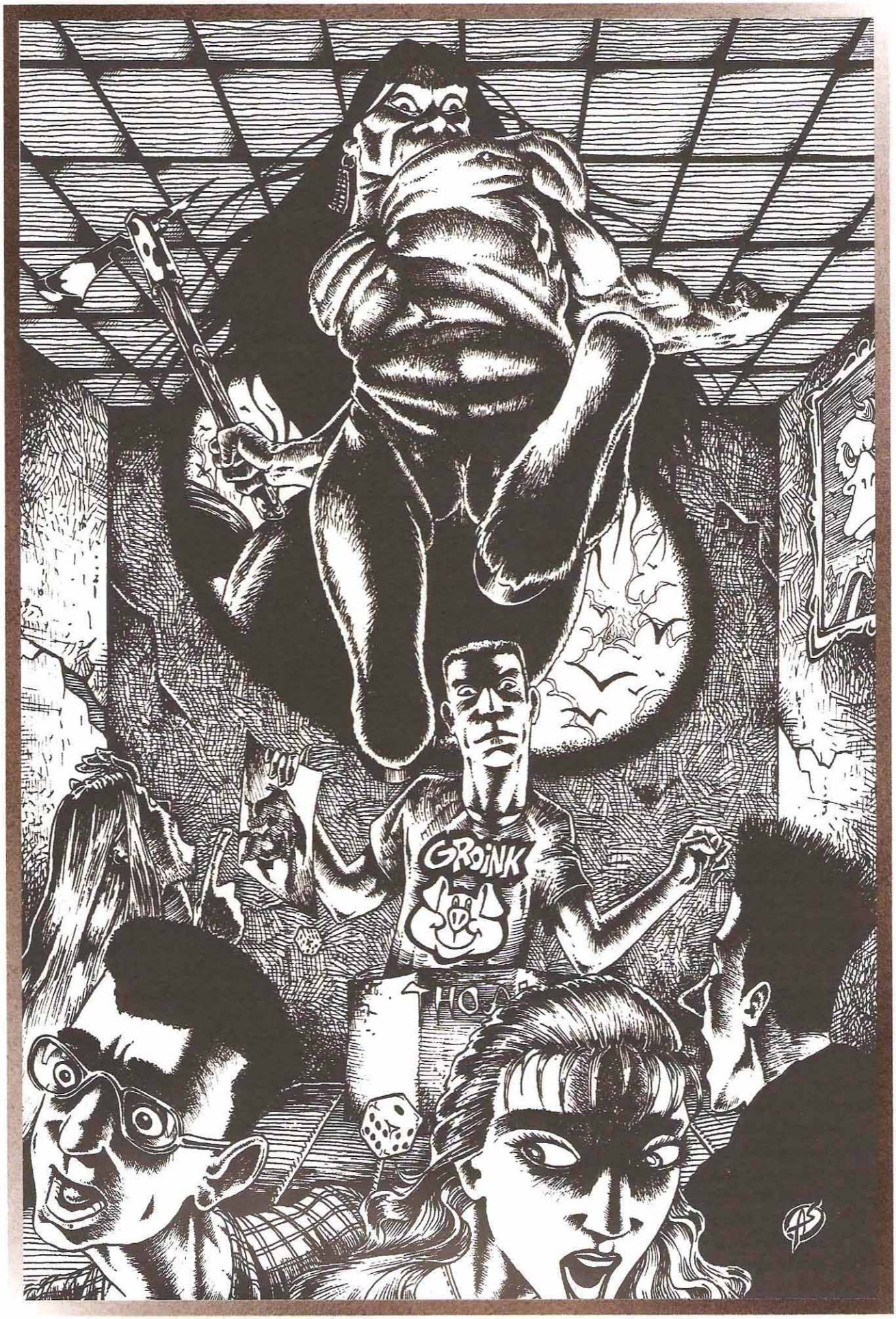
Ainsi, le jeu auquel vous allez pouvoir jouer se fonde, j'en suis persuadé, en partie sur la réalité, en partie sur l'imaginaire. Ce dernier a sans doute fourni la matière pour combler les trous entre les différentes visions et impressions. Mais il est également possible, selon moi, que Blake et moi-même n'ayons pas utilisé notre imagination comme nous le croyons. Notre inconscient contient peut-être des visions et des impressions profondément enfouies que nous avons improprement assimilées à des produits de l'imaginaire.

Il importe peu que les histoires des univers artificiels (ce qui inclut l'univers de la Terre) se basent en partie sur l'extrapolation de la logique et de l'imagination. Dans une certaine mesure, les aventures de Wolff et Kickaha sont vraies. Il ne s'agit pas de "fiction" au sens usuel du terme.

Pourtant, les visions de cet énorme perroquet intelligent et malveillant me tourmentent. N'avaient-elles strictement aucun lien avec les mondes des Seigneurs ? Ou la réponse au mystère se trouve-t-elle ailleurs ? Peut-être que ce perroquet s'intègre dans une histoire inédite, qu'il a été impliqué dans l'une des aventures de Kickaha. Pour une raison quelconque, je n'ai pu recevoir l'histoire. Il est possible que le maudit volatile en personne ait fermé les fenêtres de la perception dès qu'il a su que je recevais des visions de lui.

Mais ce perroquet continue aujourd'hui de me hanter.

Philip José Farmer



Les parties de jeux de rôle peuvent parfois aller très loin.

GÉNÉRALITÉS

"La série des Hommes-Dieux était à l'évidence une anticipation des jeux de "Donjons et Dragons", si populaires chez les jeunes. Les portes, les pièges tendus par les Seigneurs dans les portes, l'ingéniosité qu'il fallait déployer pour les traverser, et les mondes dangereux dans lesquels une mauvaise décision pouvait sceller le sort d'un personnage, tout cela préfigurait les jeux de Donjons et Dragons. Jim était étonné qu'on n'eût pas adapté la série à ce genre de jeux."

La Rage d'Orc le Rouge

QU'EST-CE QU'UN JEU DE ROLE ?

Un jeu de rôle est un jeu dans lequel les joueurs se mettent dans la peau de personnages (dénommés "Personnages Joueurs", abréviation **PJ**) qui évoluent dans un univers fictif, plus ou moins proche de la réalité. Un peu à la manière d'acteurs, les participants doivent "jouer leur personnage" dans tous les aspects de sa vie, mais autour d'une table et sans costume. Chaque PJ est créé selon des règles précises, conçues pour définir et chiffrer toutes ses caractéristiques et ses compétences, qui sont notées sur une fiche.

Toutefois, un des joueurs n'incarne pas de PJ : il s'agit du "Meneur de Jeu" (ou "Maître de Jeu", abréviation **MJ**), en quelque sorte le metteur en scène des aventures que vont vivre les personnages. Le MJ prépare au préalable un scénario, c'est-à-dire une histoire dans laquelle les PJ vont intervenir, en le concevant de toutes pièces ou en en utilisant un acheté dans le commerce. Il réunit également tous les accessoires (cartes, plans, dessins, figurines) pouvant lui permettre d'aider ses joueurs à mieux visualiser ce qu'il va leur décrire. Il cache généralement son scénario et ses accessoires derrière un écran, pour que les joueurs ne puissent pas découvrir, autrement que par l'intermédiaire de leurs personnages, ce qui les attend. Pour décider du résultat de telle ou telle action entreprise par les PJ, il dispose des règles du jeu. Elles lui permettent de déterminer les chances de réussite de l'action. Les chances de succès déterminées, il procède ou fait procéder à des lancers de dés, grâce auxquels il peut savoir si l'action entreprise est réussie ou non et quelles en sont les conséquences. La partie continue de se dérouler de cette manière, en une suite de dialogues et de lancers de dés. Le MJ est également un arbitre qui décide de l'issue d'une action ou d'un événement non explicitement couvert par les règles. Il est chargé d'assurer le bon déroulement de la partie et de jouer le rôle des Personnages Non Joueurs (abréviation **PNJ**), c'est-à-dire des personnages qui ne sont pas interprétés par les joueurs, comme les monstres, les figurants, les personnages secondaires, etc.

Les joueurs doivent faire de leur mieux pour se mettre dans la peau de leur personnage et parler à sa place. Ils prennent toutes les décisions qu'ils veulent lui faire prendre, suivent et notent l'évolution de ses caractéristiques et de ses compétences, qui peuvent progresser à la fin de chaque partie. Au bout de quelques séances de jeu, les PJ prennent une véritable profondeur et leurs joueurs commencent à s'y attacher, car ils deviennent bien plus que des personnages imaginaires.

LA FORME

Un jeu de rôle se présente généralement sous la forme d'un livre réunissant les règles permettant de créer les personnages et de résoudre les problèmes posés par les situations dans

lesquelles ils se retrouvent, une description de l'univers dans lequel ils vont évoluer et un ou des scénarios d'introduction.

THOAN, par exemple, se présente sous la forme d'un livre de base de 432 pages, dont 90 pages de règles, 280 pages de description de l'univers et 30 pages de scénarios. Ce qui rend ce livre si volumineux, ce n'est donc pas tant l'importance des règles, mais la richesse des données sur l'univers.

Le but du jeu

L'absence de gagnant ou de perdant - au sens usuel du terme - constitue l'une des originalités du jeu de rôle. Le but de ce type de jeu est de faire vivre des aventures, de permettre à chacun de se mettre dans la peau d'un héros, de découvrir par l'intermédiaire d'un alter ego les mondes les plus beaux, les plus dépaysants, les plus dangereux. Plus que dans n'importe quel autre type de jeu, "on s'y croit" !

Les personnages mis en scène sont ambitieux, ils accomplissent des missions, relèvent des défis, vivent une vie exigeante et dangereuse. Et s'ils meurent, ils deviennent des héros, qui entrent dans la légende.

L'univers de la saga des Hommes-Dieux

L'univers de THOAN, dans lequel vont évoluer les PJ, est fondé sur une série de romans d'un des plus grands auteurs de science-fiction : "La Saga des Hommes-Dieux" de Philip José Farmer. L'imagination extraordinaire de cet auteur et la rigueur dont il fait preuve dans ses écrits, notamment d'un point de vue scientifique, nous ont permis de vous offrir un monde fantastique, mais cohérent, dans lequel vos PJ pourront vivre des aventures étonnantes.

L'univers du jeu se compose en effet de plusieurs mondes adjacents, créés scientifiquement par des surhommes dénommés "Seigneurs" ou "Thoans". Ces mondes sont reliés entre eux par des "portes", des sortes de passages transdimensionnels qui permettent à ceux qui en connaissent l'existence de passer de l'un à l'autre. Les créatures qui peuplent les mondes conçus par les Thoans ignorent généralement l'existence de ces passages. Elles restent donc, pour l'immense majorité d'entre elles, "coincées" dans leur univers natal, sans jamais avoir imaginé qu'elles auraient pu découvrir une multitude de mondes nouveaux en franchissant les "portes", cachées sous leurs yeux. Les personnages des joueurs font partie des très rares individus à avoir découvert l'existence des Thoans et des "portes". Ils se retrouvent impliqués dans la guerre perpétuelle que se livrent les Seigneurs et tentent de survivre avant d'élucider le mystère qui les entoure. En empruntant les "portes", ils se retrouvent dans des mondes très exotiques, peuplés de monstres et de créatures artificielles issues de l'imagination des Seigneurs, et vivent des aventures extraordinaires.

L'aventure est d'ailleurs le mot clé de l'œuvre de Farmer : une aventure enrichissante sur le plan personnel, permettant d'appréhender les mystères et les origines de l'univers et dont les acteurs sortent grandis.

Cette aventure, c'est aujourd'hui **vous** qui allez la vivre.

Comment lire le livre de base de THOAN ?

Un livre de jeu de rôle n'est pas comme un livre ordinaire qui se lit du début à la fin sans qu'on revienne en arrière. Il se consulte, se feuillette, se

relit (certains passages en particulier). De plus, il n'est pas indispensable d'avoir tout lu avant de pouvoir commencer à jouer. Les joueurs n'ont qu'un minimum à lire, selon leur envie et leur temps disponible. Quant au Meneur de Jeu, même s'il est supposé avoir lu davantage que les joueurs, certains chapitres lui seront plus indispensables que d'autres.

Pour savoir comment aborder le livre de base, voici un petit descriptif de ce que vous trouverez dans THOAN.

Le livre que vous tenez entre les mains se divise en quatre parties principales. Certaines doivent être lues par le MJ en particulier, d'autres s'adressent aux joueurs, les restantes peuvent être lues indifféremment par les uns ou les autres :

- La première partie, qui va du chapitre "**Généralités**" au chapitre "**Création d'un personnage**", présente les concepts du jeu et décrit son système.
  Pour avoir un aperçu de l'univers et du système de jeu de THOAN, le MJ tout comme les joueurs peuvent immédiatement se rendre au chapitre "**Initiation**", page 25, et se lancer dans la petite aventure à jouer en solitaire qui s'y trouve.
  Ensuite, le MJ devra lire le chapitre sur la "**Mécanique du jeu**", page 43, pour connaître et assimiler les principes techniques essentiels de THOAN. Les joueurs, quant à eux, ne sont pas obligés de lire ce chapitre. Mais s'ils le souhaitent, ils peuvent le faire tout de même.
  Le chapitre qui suit, "**Précisions de règles**", page 83 est une version plus détaillée des principes exposés jusque-là. Il s'adresse au Meneur de Jeu expérimenté, ou à tous ceux qui se sentent suffisamment à l'aise avec le système de jeu pour vouloir aller plus loin.
  Enfin, le chapitre "**Création d'un personnage**", page 103, permet aux joueurs de créer très rapidement un personnage typique de THOAN. Il n'est pas indispensable d'avoir lu quoi que ce soit d'autre pour se lancer dans la création d'un personnage, même s'il est préférable d'avoir joué l'aventure en solitaire décrite précédemment. Ainsi, le Meneur de Jeu peut parfaitement faire débuter ses joueurs par ce chapitre, en le leur faisant lire et en les laissant choisir le type de personnage qui leur convient le mieux.

- La deuxième partie, qui va de "**Présentation cosmogonique et historique**" à "**Palais**", présente l'univers de base du jeu, au MJ tout comme aux joueurs. Le chapitre "**Présentation cosmogonique et historique**", page 153, présente sommairement l'univers décrit dans les romans de Farmer. Il est plus particulièrement destiné au MJ, mais les joueurs ayant lu la série de romans ou ceux qui sont trop curieux peuvent tout de même le lire, le jeu ne se basant pas sur la découverte des mystères de l'univers, même si de nombreuses révélations seront faites au fur et à mesure des parties. Suit la description minutieuse du monde de base de THOAN : le Monde à Étages. Sa lecture permettra non seulement au MJ de donner aux aventures un contexte plus précis et plus coloré, mais elle donnera également de très nombreuses idées de scénario. Il n'est pas obligatoire de lire d'un trait la description des quatre (et même cinq, avec le Palais) plateaux du Monde. Si le MJ a décidé, après avoir parcouru les description des plateaux ou après avoir lu les scénarios proposés à la fin du livre, qu'il va commencer à faire jouer sur le plateau d'Okéanos, il lui suffit dans un premier temps de lire le chapitre qui lui est consacré.

- La troisième partie de l'ouvrage, qui va de "**Techniques et Conseils de jeu**" à "**Créatures**", est plus technique. Elle regroupe d'abord divers conseils d'ordre général, pour Meneur de Jeu et joueurs (chapitre "**Techniques et Conseils de jeu**", page 317). Suivent les chapitres "**Technologie thoanne**", "**Bestiaire**" et "**Créatures**", qui constituent des aides utiles au MJ pour constamment enrichir ses parties. Que ce soit en donnant aux Personnages Joueurs (ou à leurs adversaires !) accès à des objets technologiques plus extraordinaires les uns que les autres, ou en les confrontant à des créatures nouvelles à chaque session de jeu.

- Enfin, la dernière partie, qui va de "**Scénarios**" à "**Index**", propose au MJ trois scénarios prêts à jouer, d'un niveau de difficulté croissant. Suivent la liste des suppléments qui seront prochainement publiés et un index permettant de s'y retrouver dans ce livre de base, épais car complet.

Pour conclure, voici une méthode que nous conseillons au Meneur de Jeu et aux joueurs pour aborder le jeu dans les meilleures conditions :

Meneur de Jeu :

- 1. Commencez par lire (et jouer) "**Initiation**".
- 2. Lisez attentivement "**Mécanique du jeu**".
- 3. Lisez "**Présentation cosmogonique et historique**".
- 4. Consultez rapidement "**Création d'un personnage**", pour avoir une idée de ce que vont incarner vos joueurs.
- 5. Lisez les trois scénarios du jeu, choisissez celui que vous allez faire jouer en premier.
- 6. Lisez la description du plateau correspondant au scénario choisi.
- 7. Lisez "**Techniques et Conseils de Jeu**".
- 8. Faites jouer le scénario que vous avez choisi.
- 9. Entre deux parties, lisez petit à petit les chapitres consacrés aux autres plateaux du Monde à Étages.
- 10. Si vous vous sentez suffisamment à l'aise avec le système de jeu, lisez "**Précisions de règles**".
- 11. Faites jouer les autres scénarios.
- 12. Quand vous vous sentez prêt à créer vos propres scénarios, consultez "**Technologie thoanne**", "**Bestiaire**" et "**Créatures**", pour y trouver des idées et enrichir vos aventures (nouveaux objets technologiques, nouvelles créatures, etc.).

Joueurs :

- **1.** Lisez (et jouez) "**Initiation**".
- **2.** Lisez la première partie de "**Création d'un personnage**" (de "**Processus de création du personnage**" jusqu'à "**Liste et description des singularités**"). Choisissez parmi les différents types de personnages celui qui vous attire le plus. Créez votre personnage, après avoir lu attentivement tous les renseignements figurant sur la fiche signalétique qui lui correspond. Faites-vous aider éventuellement par le Meneur de Jeu.
- **3.** (Optionnel) Lisez le chapitre "**Mécanique du jeu**", pour mieux maîtriser les grands principes techniques.
- **4.** (Optionnel) Lisez la description du plateau qui concerne votre personnage, si celui-ci est originaire du Monde à Étages.
- **5.** (Optionnel) Lisez "**Présentation cosmogonique et historique**", en particulier si vous avez déjà lu les romans de Farmer. Si vous n'avez pas lu la série et que vous préférez découvrir l'univers du jeu au fur et à mesure des aventures de votre personnage, ne lisez pas ce chapitre.
- **6.** Jouez le scénario que le MJ a préparé.
- **7.** (Optionnel) Lisez la description des plateaux dans lesquels votre groupe de personnages à évolué durant les parties.
- **8.** (Optionnel) Lisez "**Techniques et Conseils de Jeu**".

LES TERMES EMPLOYÉS

Un certain nombre de termes propres au jeu de rôle sont employés tout au long du livre de base. Voici la définition des principaux d'entre eux :

• **ATTRIBUT** : Les créatures et les choses sont dotées d'attributs utiles à la résolution des problèmes qui peuvent se poser en cours de jeu. Ces attributs peuvent être, selon les cas, des caractéristiques, des compétences, des particularités, des qualités, des propriétés ou même une puissance, ou une gravité. Les attributs d'un personnage sont relativement nombreux. Ce sont, essentiellement, ses caractéristiques physiques (Force, Résistance, Souffle, Réflexes, Agilité, Masse) et psychiques (Intellect, Ruse, Volonté) ainsi que ses compétences (Athlétisme, Connaissance, Combat, Furtivité, Langue et Survie). Les attributs d'une arme sont limités à sa Complexité et son aptitude à causer des dégâts. Un événement n'a généralement qu'un seul attribut : sa puissance,

son importance ou gravité. Les attributs sont quantifiés par une valeur.

• **CAMPAGNE** : Série de scénarios interconnectés dans le cadre d'une saga à long terme.

• **CARACTÉRISTIQUES** : Les principaux traits physiques et mentaux d'un personnage. Il y a six caractéristiques physiques (Force, Résistance, Souffle, Agilité, Réflexes et Masse) et trois caractéristiques mentales ou psychiques (Intellect, Ruse, Volonté). Toutes les caractéristiques sont notées sur la Feuille de Personnage. Elles ont une valeur définie par deux chiffres séparés d'un point. Le chiffre qui précède le point représente l'Échelle de la caractéristique, qui varie de 1 à 6 (Échelle humaine : 3). Le chiffre qui suit le point représente l'indice de la caractéristique dans son Échelle, il varie également de 1 à 6. Les caractéristiques sont utilisées dans le jeu pour déterminer les compétences minimum du personnage lors de sa création, pour réaliser certains tests spécifiques (exemple : test de Fatigue), ou par défaut, lorsque les compétences ne couvrent pas une action tentée par le personnage (exemple : bras de fer).

• **CASES DITES NORMALES, D'INCAPACITÉ OU DE DESTRUCTION** : Les compteurs de la Feuille d'Aventure et de la Feuille de Personnage qui permettent de définir l'état de fraîcheur physique d'un personnage ou l'importance des blessures qui lui ont été infligées sont constitués de trois types de cases. En premier lieu seront cochées les cases dites normales (N), puis les cases à bord épais, dites d'incapacité (I) et enfin les cases dites de destruction (D).

• **COMPÉTENCES** : Aptitudes ou connaissances d'un personnage dans un domaine particulier. Les compétences sont définies par deux chiffres séparés d'un point, qui peuvent chacun prendre une valeur allant de 1 à 6. Le premier chiffre est l'Échelle. Pour les Personnages Joueurs, ce chiffre sera presque toujours égal à 3, ce qui correspond à l'échelle humaine. Certains personnages comme les Thoans peuvent avoir des compétences dans une échelle supérieure (exemple : la compétence Technologie des Seigneurs, qui se trouve dans l'Échelle 5). Le deuxième chiffre, juste derrière le point, est l'indice de la compétence. Plus il est élevé, plus le personnage est doué dans la compétence. L'indice représente aussi le nombre de dés que le joueur lance lorsqu'il réalise un test pour son personnage. Exemple de compétences : Nager, Parler Anglais, Connaissance en Génétique, etc.

• **COMPLEXITÉ (EN ATTAQUE/EN PARADE) D'UNE ARME** : Valeur mesurant la difficulté de maniement d'une arme en attaque ou en parade.

• **COMPTEURS DE LOCALISATION, DE CUMUL, D'ÉPUISEMENT** : Ces compteurs, qu'on trouve sur la Feuille d'Aventure, permettent d'évaluer l'état de fraîcheur physique d'un personnage ou l'importance des blessures qui lui ont été infligées. Ils sont constitués de trois types de cases différents : les cases dites normales (N), celles dites d'incapacités (I) et celles dites de destruction (D).

• **DÉGÂTS** : Importance d'une blessure infligée à un personnage ou à une créature, ou importance des dommages subis par un objet. Pour chaque point de dégâts reçu, une case devra être cochée sur le compteur de la localisation touchée, ainsi que sur les compteurs de cumul et d'épuisement. Ces compteurs indiquent respectivement la gravité des blessures infligées à une partie du corps, les conséquences qu'elles ont sur l'ensemble de l'organisme et sur l'état de fatigue du personnage.

• **DÉGÂTS D'UNE ARME** : Dans la description d'une arme sont indiqués les dégâts (et donc les blessures) qu'elle est susceptible d'occasionner. Les dégâts d'une arme déterminent le nombre de dés à lancer lors du jet Standard d'attaque relatif aux dégâts. Les dégâts que peut infliger une arme dépendent, entre autres, des caractéristiques de l'utilisateur, en général de sa Force.

• **ÉCHELLE** : Dans le monde du jeu, tout n'est pas à l'échelle humaine. Celle-ci se situe entre l'infiniment petit (Échelle microscopique) et l'immensément grand (Échelle cosmique), l'infiniment grand n'existant pas réellement pour des raisons cosmogoniques (voir chapitre **Présentation cosmogonique et historique**, page 153). Dans THOAN, on distingue six Échelles, numérotées de 1 (Échelle micro) à 6 (Échelle cosmique). L'échelle humaine est 3. Au sein d'une même Échelle, les valeurs sont différenciées par un indice. Exemple : *La Force de deux humains se situe obligatoirement dans l'Échelle 3. En revanche, l'un d'eux peut être plus fort que l'autre. C'est l'indice qui marque cette différence : Un humain ayant 3.3 est moins fort qu'un autre ayant 3.4.*

• **FEUILLE D'AVENTURE** : Fiche sur laquelle sont consignés tous les éléments qui peuvent varier au cours d'une partie.

• **FEUILLE DE PERSONNAGE** : Fiche sur laquelle sont inscrits les renseignements qui définissent un personnage et qui ne changent que rarement dans une partie : son nom, son aspect, son histoire, sa vitesse de déplacement, ses caractéristiques, ses compétences.

• **HÉROÏSME** : Caractéristique conférant à un personnage la stature d'un héros de roman ou de film. C'est le petit quelque chose, à mi-chemin entre la chance et le destin, qui lui permet de faire la différence dans les moments difficiles, de sortir des situations apparemment désespérées. Au début de chaque partie, le joueur aura à sa disposition un nombre de points d'héroïsme égal à cette caractéristique, qu'il pourra dépenser à son gré, selon la procédure définie dans les règles.

• **INDICE** : Valeur d'une caractéristique ou d'une compétence au sein d'une Échelle, l'indice peut varier de 1 à 6. Il détermine le nombre de dés que

le joueur lancera lors d'un test de compétence ou de caractéristique.

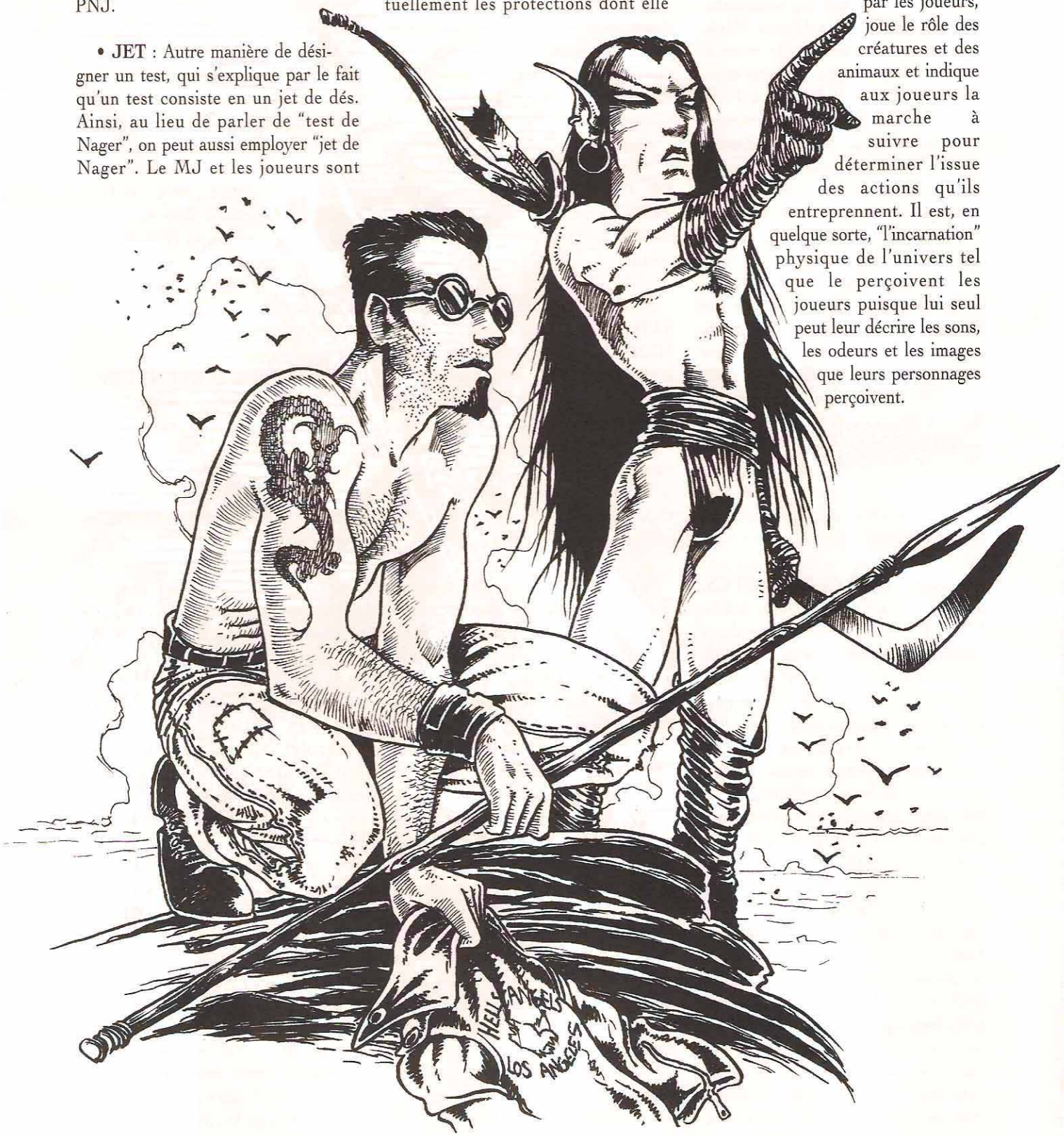
• **INITIATIVE** : Pour savoir, lors d'un tour de jeu, dans quel ordre agissent les différents protagonistes, il faut procéder pour eux à un test d'Initiative. Les joueurs effectuent ce test pour leur personnage et le MJ pour les PNJ.

• **JET** : Autre manière de désigner un test, qui s'explique par le fait qu'un test consiste en un jet de dés. Ainsi, au lieu de parler de "test de Nager", on peut aussi employer "jet de Nager". Le MJ et les joueurs sont libres de choisir le terme qui leur convient le mieux.

• **JOUEUR** : Personne interprétant un Personnage Joueur (PJ).

• **LOCALISATION** : Partie du corps d'un individu possédant un compteur indiquant son état et éventuellement les protections dont elle bénéficie. Les six localisations d'un être humain sont la tête, le tronc, le bras droit, le bras gauche, la jambe droite et la jambe gauche.

• **MENEUR DE JEU (MJ)** : Personne chargée de diriger et d'arbitrer le jeu. Le Meneur de Jeu incarne les personnages qui ne sont pas interprétés par les joueurs, joue le rôle des créatures et des animaux et indique aux joueurs la marche à suivre pour déterminer l'issue des actions qu'ils entreprennent. Il est, en quelque sorte, "l'incarnation" physique de l'univers tel que le perçoivent les joueurs puisque lui seul peut leur décrire les sons, les odeurs et les images que leurs personnages perçoivent.



• MODIFICATEURS DE SEUIL : Bonus accordé (ou malus infligé) au seuil de réussite d'un test, le modificateur de seuil représente le caractère anormal du test en question. Par exemple, un fort vent latéral infligera un malus au seuil de Difficulté d'un test de Pilotage.

• PERSONNAGE JOUEUR (PJ) : Personnage interprété par un joueur.

• PERSONNAGE NON JOUEUR (PNJ) : Personnage interprété par le MJ, créé par ce dernier ou défini par un scénario pré-écrit.

• POINTS D'HÉROÏSME : Toujours inférieurs ou égaux à la caractéristique Héroïsme, ces points varient au cours d'une partie au fur et à mesure que les joueurs les dépensent pour leurs personnages. Le nombre de points d'Héroïsme remonte au niveau de la caractéristique Héroïsme à la fin d'une aventure. (Voir aussi **Héroïsme**, page 15).

• POINTS DE CARACTÉRISTIQUES/COMPÉTENCES : Ces points, fixés par les règles pour chaque type de personnage (voir **Création d'un personnage**, page 103), sont utilisés par les joueurs lors de la création de leur personnage. Ils permettent de déterminer ses caractéristiques (points de caractéristiques) et ses compétences (points de compétences) initiales.

• PROTECTION (Pr) : C'est une barrière, engendrée par une armure ou une peau naturellement dure, qui absorbe une certaine quantité de dégâts infligés à une créature. La protection d'un homme nu est nulle. Ce n'est que grâce à une armure qu'il peut se prémunir d'éventuels dégâts sur telle ou telle partie du corps, ou de tel ou tel type (coups, feu, etc.).

• RANG D'ACTION (RA) : Égal au nombre d'UA (unités d'action) obtenu lors du test d'Initiative du tour, le RA permet de déterminer à quel moment un personnage peut commencer d'agir dans un tour.

• SCÉNARIO : Aventure vécue par les personnages, préparée et dirigée par le MJ.

• SEUIL DE DIFFICULTÉ : Lorsqu'un personnage tente une action dont l'issue n'est pas certaine, le joueur ou le MJ effectuent un test et lancent un certain nombre de dés correspondant à la compétence ou à la caractéristique à tester. Le seuil de Difficulté représente la valeur que chaque dé lancé doit atteindre ou dépasser pour que le personnage obtienne un succès. Le nombre de succès définit la qualité de réussite de l'action tentée.

• SINGULARITÉ : Particularité conférant certains avantages ou certains bonus lors de tests dépendant de la caractéristique associée. Une singularité s'acquiert lors de la création d'un personnage. Elle coûte un certain nombre de points de caractéristiques.

• SOLIDITÉ : La Solidité est la résistance aux dommages des objets. Elle s'exprime par le nombre de points de dégâts que peut absorber l'arme ou l'objet lorsqu'on l'utilise pour parer une attaque. Elle détermine aussi la limite à partir de laquelle l'objet risque d'être abîmé, voire brisé, s'il subit des dégâts.

• TEST DE HASARD : Test Standard de 3 dés, d'un seuil de Difficulté égal à 3. Il permet de déterminer un événement totalement aléatoire (comme la présence de champignons dans une forêt). Si le MJ juge la probabilité plutôt faible, il peut augmenter le seuil de Difficulté du test de Hasard. Exemple : *Pour déterminer la présence ou non de champignons dans une forêt, le MJ estime qu'il suffit d'un test de Hasard normal. Il lance trois dés et compte le nombre de dés qui affichent au moins trois. S'il n'y en a aucun, il n'y a pas de champignons. S'il n'y a qu'un seul succès, il y a peut-être des champignons, mais très difficiles à trouver et en petite quantité.*

• TEST STANDARD : Lorsqu'un personnage tente d'effectuer une action, l'entreprise est simulée par un jet de dés, dit standard. Si la caractéristique ou la compétence à utiliser est évidente à déterminer, on précise "test (ou jet) de (caractéristique ou compétence)". Par exemple, pour traverser une rivière, on effectuera un "test de Nager" (ou un "jet de Nager"). Pour soulever un rocher, ce sera un "test de Force". L'indice de la caractéristique ou de la compétence sollicitée détermine le nombre de dés à lancer. C'est le MJ qui précise le seuil de Difficulté de l'action. Parfois, un test Défensif vient réduire le nombre de succès du test Standard.

• TOUR DE JEU : Comme dans d'autres jeux, il arrive que, pour résoudre les problèmes posés dans une situation complexe (combat, course de vitesse, etc.), il faille segmenter le déroulement du jeu en plusieurs tours. Chaque tour de jeu de THOAN correspond à une période de temps d'environ six secondes pour les personnages, mais beaucoup plus longue pour les joueurs et le MJ !

• UNITÉS D'ACTION (UA) : Au début de chaque tour, les différents joueurs déterminent par un jet d'Initiative le nombre d'actions dont leur personnage va disposer pour agir. Ce nombre d'actions élémentaires est exprimé en UA.

• UNITÉS D'ACTION D'UNE ARME (attaque, parade, chargement) : Nombre d'UA qu'un personnage doit dépenser pour attaquer, parer avec une arme, ou charger une arme.

• VALEUR : Tous les attributs sont quantifiés : ils ont une *valeur*. C'est cette valeur qu'on utilise pour résoudre les problèmes posés par les situations de jeu. Exemple : *En connaissant la valeur de la caractéristique Force de deux personnages, on peut, à l'aide des règles appropriées, déterminer l'issue du bras de fer qui les oppose.*

Chryséis, Kickaha, Wolff et Anania, des héros aux multiples facettes…

GLOSSAIRE

Abharhploonta : Deuxième monolithe du Monde à Étages, séparant le plateau d'Amérindia du plateau supérieur, Dracheland.

Aéronef : Véhicule volant fabriqué par les Thoans, et souvent armé de lance-rayons.

Aigle géant : Race d'aigles gigantesques vivant sur le Monde à Étages, redoutés sur les cinq plateaux. D'une envergure de dix-huit mètres, verts à la tête rouge, ces créatures de laboratoire, conçues par Jadawin, possèdent un cerveau humain. Certains d'entre eux ont élu domicile sur le monolithe Thayaphayawoed et obéissent aux ordres de Podarge, la harpie. On les appelle Familiers de Podarge. L'aigle géant fait partie des types de personnages que les joueurs peuvent incarner.

Alofbethmin : Nom thoan désignant le Monde à Étages, univers créé par Jadawin, un Thoan, sur lequel les personnages évoluent lors des premières aventures.

Amazone : Race de femmes guerrières peuplant le quatrième plateau du Monde à Étages, Atlantide. Vivant dans la jungle, elles sont en lutte permanente avec les Anthropoïdes et les Négroïdes, qui cherchent constamment à leur reprendre leurs terres. L'Amazone fait partie des types de personnages que les joueurs peuvent incarner.

Amérindia : Deuxième plateau du Monde à Étages, baptisé ainsi par le créateur de ce Monde, le Thoan Jadawin, parce qu'il ressemble à l'Amérique précolombienne, avec d'innombrables tribus amérindiennes, des millions de bisons et même des créatures préhistoriques (mammouths, brontothérium, mastodontes, baluchithérium, etc.).

Anthropoïde : Race de grands singes à cerveaux humains, à mi-chemin entre le bonobo (singe terrien très intelligent) et le gorille, peuplant le quatrième plateau du Monde à Étages, Atlantide. Espèce artificielle, créée par Jadawin dans les laboratoires de son palais, avec un cerveau d'Atlantes terriens et de Crétois antiques greffé. L'Anthropoïde fait partie des types de personnages que les joueurs peuvent incarner.

Atlante : Race d'humains originaires de l'ancienne Atlantide terrienne, avant le désastre, et transplantés par Jadawin sur le quatrième plateau du Monde à Étages, Atlantide.

Atlantide : Quatrième plateau du Monde à Étages, baptisé ainsi par Jadawin, Thoan créateur du Monde, parce qu'il est essentiellement peuplé d'individus originaires de l'Atlantide de la Terre. Les quatre races majeures qui peuplent Atlantide sont les Amazones, les Anthropoïdes, les Atlantes et les Négroïdes.

Barbe Rouge : Race d'humains vikings originaires de la Terre, s'étant établis au Nord du continent américain avant d'être transplantés par Jadawin sur le deuxième plateau du Monde à Étages, Amérindia. Ils cherchent à étendre leur territoire autour des mers et le long des fleuves du plateau et sont fréquemment opposés aux civilisés d'Amérindia, les Tishquetmoacs. Ils se laissent pousser la barbe qu'ils teignent en rouge, d'où leur nom. Le Barbe Rouge fait partie des types de personnages que les joueurs peuvent incarner.

Centaure : Race de créatures artificielles, mi-homme mi-cheval, peuplant le premier plateau du Monde à Étages, Okéanos. Leur cerveau est celui de Thessaliens de la Grèce mycénienne, greffés par Jadawin dans un corps de centaure. Frugivores, très agiles, ils sont nettement moins agressifs et plus petits que leurs cousins d'Amérindia, les Hommes-Chevaux. Le centaure fait partie des types de personnages que les joueurs peuvent incarner.

Cloche Noire : Race de créatures artificielles créée par les anciens savants thoans à l'occasion de recherches sur l'immortalité véritable. Faites dans un matériau noir indestructible, ayant la forme d'une cloche vide possédant deux fines aiguilles à l'intérieur, elles se plaçaient sur la tête du Thoan volontaire. À l'origine, elles étaient conçues pour enregistrer le contenu du cerveau, puis transférer les données dans un nouveau corps, ultérieurement. Ayant toujours un corps à disposition, le Thoan devenait ainsi immortel, puisque son esprit pouvait être transféré indéfiniment. Mais les Cloches Noires sont devenues des entités intelligentes, autonomes, qui se servent de leurs capacités pour vider le contenu des cerveaux auxquelles elles ont accès afin de se créer un corps hôte. La grande majorité des Cloches Noires ont été enfermées dans un univers prison, mais quelques-unes sont toujours en liberté. Leur simple évocation terrorise le moindre Thoan.

Croissant : Objet thoan extrêmement résistant, ayant la forme d'un croissant métallique argenté de 50 cm de long environ, relativement plat. Ajusté avec un autre croissant de manière à faire un cercle, il forme un "circuit" qui permet d'ouvrir une "porte" menant vers un autre univers. Le premier être vivant qui touche le cercle est automatiquement transporté dans l'autre univers. Il existe deux types de croissants : les croissants dits "mobiles", qui voyagent avec leur porteur, les croissants dits "fixes" qui sont scellés et ne peuvent être déplacés.

Doozvillnavava : Troisième monolithe du Monde à Étages, séparant le plateau de Dracheland du plateau supérieur, Atlantide.

Dracheland : Troisième plateau du Monde à Étages créé par Jadawin, baptisé ainsi par la population dominante (militairement) du plateau, les Teutons. Son nom signifie dans leur langue "Pays des Dragons", animal très répandu sur le plateau, chassé mais respecté par les Teutons. Quatre peuplades majeures s'affrontent sur ce plateau : les Teutons, les Yidshe, les Sarrasins et les Khamshems.

Drachelander : Nom commun désignant les chevaliers des deux peuplades dominantes du plateau de Dracheland : les chevaliers teutoniques et les chevaliers yidshe. Très semblables physiquement, ils s'affrontent quelquefois dans des guerres, mais surtout à l'occasion de joutes particulièrement spectaculaires. On les appelle aussi chevaliers drachelanders.

Dragon : Animal vivant sur le troisième plateau du Monde à Étages, Dracheland, créé artificiellement dans les laboratoires de Jadawin. Il en existe deux types : les dragons herbivores, inoffensifs, et les dragons carnivores, terrifiants et très dangereux, qui crachent un venin mortel. Les deux espèces sont particulièrement difficiles à distinguer, c'est pourquoi les populations du plateau les évitent systématiquement.

Dryade : Race de créatures artificielles exclusivement féminines peuplant le premier plateau du Monde à Étages, Okéanos. Humanoïdes longilignes, ayant de longs cheveux parfois tigrés et de grands yeux de chat, elles sont, selon des critères humains, d'une très grande beauté. Elles se reproduisent avec les zébrilles. La dryade fait partie des types de personnages que les joueurs peuvent incarner.

Faille : Faiblesse du "mur" séparant deux univers adjacents. Certains individus semblent, de manière inexplicable, être capables de percevoir des "ondes" ou des "messages" à travers les failles. Ils voient généralement des événements qui se produisent simultanément dans un monde adjacent. À ce jour, on ne sait pas qui (ou quoi) envoie ces "messages" et comment certains individus réussissent à les recevoir. Une faille peut être ouverte par la trompe de Shambarimen. Elle prend alors l'aspect d'un "trou" flottant dans l'air, à bords matériels, à travers lequel on voit le paysage d'un monde adjacent. À ce moment là, il est possible de la traverser. On se retrouve alors dans le monde adjacent. Au bout de quelques minutes, le trou se referme progressivement.

Familier de Podarge : Nom courant donné aux aigles géants vivant sur le monolithe Thayaphayawoed et obéissant aux ordres de Podarge, la harpie.

Faune : Créature artificielle, conçue par Jadawin, vivant sur le premier plateau du Monde à Étages, Okéanos. Homme (ou femme) musculeux aux cornes et aux oreilles de bélier, le faune est un être d'une grande force physique, très attiré par les créatures du sexe opposé, quelle que soit leur race (dryades, faunesse, satyresses, centauresses, etc.). Les cerveaux des faunes d'origine sont ceux de Grecs mycéniens. Le faune fait partie des types de personnages que les joueurs peuvent incarner.

Felis Atrox : Énorme lion vivant sur les plaines d'Amérindia, deuxième plateau du Monde à Étages. Pesant plus de cinq cents kilogrammes, le felis atrox est un prédateur particulièrement redoutable, qui attaque aussi bien les troupeaux d'herbivores (antilopes, bisons, mammouths, etc.) que les humains.

Gardzrintrah : Nom thoan désignant l'univers natal des Seigneurs. Considéré pendant longtemps comme l'univers originel, les Thoans se sont rendus compte, depuis, que Gardzrintrah était un univers artificiel, créé par une race supérieure inconnue.

Gworl : Créature humanoïde, noire, velue, aux arcades sourcilières très prononcées, aux dents effilées de carnivore et dont les deux jambes ressemblent à des pattes de chien. Elle est, de plus, recouverte de nodosités cartilagineuses qui lui confèrent une énorme protection naturelle. Créés par le Seigneur Arwoor, les gworls sont les guerriers-mercenaires du Thoan, pas particulièrement futés, mais très efficaces au combat. Un grand nombre d'entre eux ont été récemment importés sur le Monde à Étages.

Hache-bec : Énorme oiseau sans aile, doté de deux pattes massives et d'un gros cou, et pourvu d'un gigantesque bec dévastateur. Vivant sur Dracheland, le troisième plateau du Monde à Étages, le hache-bec est un redoutable prédateur, capable de faire fuir les tigres. Certaines peuplades humaines, comme les chevaliers drachelanders et surtout les Sarrasins, parviennent à les dompter et s'en servent de monture.

Harpie : Créature artificielle de laboratoire, conçue par Jadawin, et implantée sur le Monde à Étages. Mi-femme mi-oiseau, la harpie n'a été créée qu'en deux exemplaires. La première fut un essai, concluant, dont on ne sait ce qu'il est advenu. La deuxième est Podarge, la harpie qui règne sur les aigles géants du monolithe Thayaphayawoed et qui rêve de se venger du Seigneur qui l'a enfermée dans ce corps monstrueux. Les deux harpies se sont fait greffer le cerveau d'une Grecque de l'époque mycénienne. La harpie fait partie des types de personnages que les joueurs peuvent incarner.

Histoïkhthus : Énorme mollusque vivant sur les océans d'Okéanos, premier plateau du Monde à Étages.

Son nom, signifiant "poisson à voile" dans la langue des habitants d'Okéanos, lui a été donné en raison de la hampe cartilagineuse qui se dresse sur son corps en forme de coquille et sur laquelle est fixée une voile de chair triangulaire. L'histoïkhthus est utilisé par les habitants d'Okéanos comme moyen de locomotion maritime, l'animal pouvant se déplacer, soit en utilisant le vent, soit en expulsant de l'eau par jets au moyen d'une valve charnue située à sa "poupe".

Homme-Cheval : Race de créatures artificielles mi-homme, mi-cheval, peuplant le deuxième plateau du Monde à Étages, Amérindia. Plus grands et plus massifs que leur cousins centaures, les Hommes-Chevaux sont carnivores et possèdent un étrange organe pulmonaire apparent, situé à la jonction cartilagineuse séparant la partie humaine de la partie équine, en forme d'accordéon vertical. Le cerveau des Hommes-Chevaux d'origine est celui de Scythes et de Sarmates, anciennes tribus de souche iranienne, autrefois établies dans le sud de l'actuelle Russie. C'est Jadawin qui a conçu ces créatures extrêmement belliqueuses. L'Homme-Cheval fait partie des types de personnages que les joueurs peuvent incarner.

Hrowaka : Tribu d'humains de race amérindienne vivant sur le deuxième plateau du Monde à Étages, Amérindia, et ayant adopté le totem de l'ours. Originaires de la Terre, les Hrowakas furent implantés par Jadawin sur Amérindia, où ils élurent domicile sur une montagne. Ils doivent faire face à une féroce opposition des tribus voisines, les plus dangereuses étant les KhingGatawrit et les Shoyshatels, des tribus d'Hommes-Chevaux, et les Tsenakwas, une tribu humaine particulièrement cruelle. Le Hrowaka fait partie des types de personnages que les joueurs peuvent incarner.

Idaquizzorhruz : Quatrième et dernier monolithe du Monde à Étages, séparant le plateau d'Atlantide du plateau supérieur, le Palais.

Khamshem : Race humaine vivant sur le troisième plateau du Monde à étages, Dracheland. Protosémites terriens à l'origine, les Khamshems furent les premiers humains à être implantés par Jadawin sur le troisième plateau, qu'ils appelèrent Khamshemland. Plus tard, lorsque les chevaliers teutoniques arrivèrent, les Khamshems subirent de terribles défaites militaires et furent bannis de leur terre pour se retrouver dans la jungle. Le plateau fut rebaptisé Dracheland par les Teutons. Les Khamshems subissent aujourd'hui le joug de deux autres peuplades en plus des Teutons : les chevaliers yidshe, copies conformes des chevaliers teutoniques, et les Sarrasins, leurs frères ennemis. S'ils ne sont pas vraiment organisés, les Khamshems sont de bons combattants individuels, qui continuent de résister à leurs nombreux adversaires pourtant mieux équipés grâce à leur technique d'arts martiaux très efficace. Le Khamshem fait partie des types de personnages que les joueurs peuvent incarner.

Khamshemland : Ancien nom du troisième plateau du Monde à Étages, avant l'arrivée des chevaliers teutoniques qui le rebaptisèrent Dracheland.

Khringdiz : Nom que se donnent les Thokinas.

Lance-rayons : Arme thoanne projetant des rayons lasers très puissants, capables de faire fondre n'importe quel métal ou alliage terrien, et de tuer n'importe quel être vivant.

Leblabbiy : Terme péjoratif utilisé pas les Thoans pour désigner les sujets humains ou les créatures artificielles qui peuplent leurs univers et sur lesquels ils règnent. Le *leblabbiy*, en réalité, est un petit animal d'appartement importé de Gardzrintrah, l'univers originel des Thoans. Il mange les friandises que son maître lui offre, mais est également friand d'excréments. Très souvent, il devient fou.

Machine de Création-Destruction : Gigantesque machine d'une technologie qui dépasse l'entendement, dont les actuels Thoans sont incapables de comprendre les mécanismes. Les machines de Création-Destruction permettent, comme leur nom l'indique, de créer ou de détruire des univers de poche. Il en existait plusieurs dizaines avant la guerre des Cloches Noires et la guerre des Thoans, mais la plupart furent détruites au cours de ces deux guerres. Aujourd'hui, des rumeurs laissent entendre qu'il y en aurait encore deux.

Macrovers : Structure contenant l'ensemble des univers de poche. Pour visualiser le Macrovers, on peut imaginer un ensemble de bulles de savon rassemblées en une masse compacte. Chaque bulle peut être considérée comme un univers de poche. Elle est en relation (c'est-à-dire accolée) à un certain nombre d'autres bulles. Ces relations constituent les "failles" entre les univers de poche.

Œil du Seigneur : Nom donné aux corbeaux géants créés par le Thoan Arwoor, dont l'énorme tête abrite un cerveau humain, et qui servent d'espions au Seigneur du monde. Leurs sens excellents et leur intelligence humaine leur permettent de détecter tous les événements dignes d'intérêt et de les rapporter au Seigneur. Arwoor en a implanté un grand nombre sur le Monde à Étages. Leurs plus dangereux prédateurs y sont les aigles géants et les familiers de Podarge.

Okéanos : Premier plateau du Monde à Étages, baptisé ainsi par ses habitants d'origine grecque mycénienne, en raison de l'immense océan qui entoure leur terre.

Okéanos est peuplé de créatures mythologiques grecques recréées en laboratoire et possédant un cerveau humain. Les dryades côtoient les faunes, les sirènes, les tritons, les satyres, les zébrilles, les silènes et les centaures.

Oromoth : Créature intelligente mi-ours mi-femme, vivant dans les forêts d'Amérindia et dotée d'une vitesse stupéfiante. Il n'existe que peu de spécimens sur le plateau, mais leur renommée est grande et fait l'objet de nombreuses légendes, notamment auprès des Hrowakas, une tribu amérindienne dont le totem est l'ours. Certains Thoans utilisent l'Oromoth comme garde du corps, car c'est l'un des meilleurs qui soit dans cet emploi.

Palais : Nom donné à la forteresse ultra-protégée des Seigneurs, sur leur monde de poche. Le palais contient tous les dispositifs extraordinairement perfectionnés de fabrication thoanne, permettant le contrôle atmosphérique, la surveillance du monde, la gestion des "portes", etc. C'est dans le palais que se trouvent également les laboratoires thoans, dans lesquels sont conçues les créatures artificielles de toutes sortes, dont font partie les humains.

Porte : Entre deux univers adjacents, qui ont plus ou moins la forme de "bulles" accolées, il existe une structure spatio-temporelle, que les Thoans appellent parfois Mur, qui fait office de ligne de partage. Ni la matière ni aucune onde ne peuvent la traverser. Le seul moyen d'accéder à un univers adjacent est d'emprunter une "porte". Les "portes" sont des routes interdimensionnelles qui s'activent par l'intermédiaire de divers types de codes ou d'appareillages. Deux croissants thoans de même fréquence peuvent, par exemple, ouvrir une "porte" sur un autre univers. De même, il existe des cadres métalliques hexagonaux qu'il suffit de traverser pour emprunter une "porte". Parfois, elle ne peut être activée qu'en prononçant un mot bien particulier, connu par son principal utilisateur. Il existe aussi des "portes" naturelles, plus faciles à ouvrir que les autres. Il s'agit de celles qui se trouvent sur les Murs séparant les univers directement adjacents. On les appelle failles, et elles sont très nombreuses. Le plus fantastique objet technologique jamais conçu pour ouvrir les "portes" ou les failles est, sans conteste, la trompe de Shambarimen, du nom de son créateur. Cet instrument est en effet capable de révéler et d'ouvrir n'importe quelle faille, ainsi que toutes les "portes" thoannes sans exception, même désactivées.

Protochameau : Animal vivant sur le deuxième plateau du Monde à Étages, Amérindia, ressemblant vaguement au chameau terrien. Son cou est long, ses flancs sont creux, son allure, dégingandée. Il peut transporter 400 kg sans ressentir de gêne et peut marcher plusieurs jours d'affilée, sans avoir besoin de boire.

Sarrasin : Peuplade humaine, d'origine terrienne, vivant sur le troisième plateau du Monde à Étages, Dracheland. Implantés par Jadawin et d'origine proto-sémite, les Sarrasins ont beaucoup mieux résisté aux agressions teutoniques et yidshe que leurs frères ennemis, les Khamshems. C'est la peuplade qui a connu le développement récent le plus important. Contrairement aux Khamshems, ils sont suffisamment respectés par les chevaliers drachelanders pour avoir le droit de participer aux joutes que ces derniers organisent. Le Noble Sarrasin fait partie des types de personnages que les joueurs peuvent incarner.

Satyre : Créature artificielle, conçue par Jadawin, vivant sur le premier plateau du Monde à Étages, Okéanos. Mi-homme (partie supérieure du corps) mi-bouc (pattes et cornes), le satyre est un être très fort physiquement et attiré de manière obsessionnelle par les représentants de l'autre sexe, quelle que soit leur race (dryade, faunesse, satyresse, centauresse, etc.). Les cerveaux des satyres d'origine sont ceux de Grecs mycéniens. Le satyre fait partie des types de personnages que les joueurs peuvent incarner.

Seigneur : Autre nom pour désigner les Thoans, utilisé principalement par les *leblabbiys*. Chez les Thoans, le mot Seigneur est plus particulièrement employé pour désigner un Thoan maître d'un univers.

Silène : Créature artificielle, conçue par Jadawin, vivant sur le premier plateau du Monde à Étages, Okéanos. Entre homme et cheval, le silène est un être extraordinairement musculeux, dont les cuisses surdéveloppées, les mollets fins et secs et les petits pieds sont parfaitement adaptés à la course. Sa coiffure en crête et sa queue de cheval lui donnent un air assez sauvage. Sans être aussi "chaud" que ses cousins satyres et faunes, le silène apprécie beaucoup la compagnie des créatures de l'autre sexe, sans ségrégation d'espèce. Mais sa plus grande passion reste l'alcool, qu'il ingurgite à longueur de journée. Les cerveaux des silènes d'origine sont ceux de Grecs mycéniens. Le silène fait partie des types de personnages que les joueurs peuvent incarner.

Sirène : Créature artificielle conçue dans les laboratoires de Jadawin selon le modèle des sirènes mythologiques. Mi-femme mi-dauphin, les sirènes vivent dans les mers du premier plateau du Monde à Étages, Okéanos. Mammifère au cerveau parfaitement humain, les sirènes se reproduisent avec les tritons.

Talanac : Extraordinaire ville pyramidale, sculptée dans une montagne de jade par les Tishquetmoacs, une peuplade vivant sur Amérindia. D'une hauteur de 1 000 mètres sur une base de 1 500 mètres, Talanac comporte 27 niveaux et loge environ 200 000 personnes. Capitale

de l'empire tishquetmoac, elle abrite l'empereur Wiskatiil.

Talos : Robots de combat semi-protéiques, conçus par les Thoans pour protéger leur palais. Très forts et très résistants, les Talos sont bien adaptés à leur tâche et leur cerveau semi-organique leur confère une grande capacité d'apprentissage ainsi qu'une réelle volonté de survie. Ils ne disposent pas d'organe vocal et sont donc incapables de parler.

Teuton : Peuplade humaine vivant sur le troisième plateau du Monde à Étages, Dracheland. Originaires de la Terre, les Teutons furent transplantés sur Dracheland par Jadawin, et s'imposèrent rapidement comme les maîtres du plateau par leur puissance et leur organisation militaire. Leurs plus puissants ennemis sont les Yidshe, qui ont adopté un mode de vie similaire. Avec les chevaliers yidshe, on désigne les chevaliers teutoniques sous le nom de chevaliers drachelanders.

Thayaphayawoed : Premier monolithe du Monde à Étages, séparant le plateau d'Okéanos du plateau supérieur, Amérindia.

Thoan : Race d'apparence humaine, mais bien antérieure à l'espèce humaine. Les Thoans disposent d'une technologie extraordinaire, qui leur a permis de créer des univers de poche, qu'ils ont peuplé de créatures et de monstres issus de leur imagination, dont les hommes, créés à leur image. Les descendants des Thoans ont perdu la connaissance de leurs ancêtres et ne comprennent plus les mécanismes des merveilles technologiques qu'ils utilisent, n'étant plus que de simples utilisateurs. Ils sont devenus mégalomanes et paranoïaques avec le temps, et se livrent, entre eux, à une guerre impitoyable.

Thokinas : Race reptilienne, d'un niveau technologique aussi élevé que celui des Thoans, et longtemps considérée par ces derniers comme les Seigneurs des Seigneurs, ceux qui ont créé l'univers originel des Thoans, Gardzrintrah. Les Thokinas ont été massacrés pour cette raison par les Thoans, dont l'ego avait été si durement touché par la prise de conscience qu'ils étaient peut-être eux aussi des créatures de laboratoire. Ce n'est qu'une fois le massacre mené à son terme que les Thoans apprirent que les Thokinas n'étaient pas leurs créateurs. Un seul Thokinas aurait survécu au génocide.

Tishquetmoac : Peuplade d'humains civilisés de race amérindienne, vivant sur le deuxième plateau du Monde à Étages, Amérindia. Descendants des anciens Olmèques de la Terre, les Tishquetmoacs furent implantés sur Amérindia par Jadawin. Partant de la découverte d'une montagne de jade qu'ils ont transformée, en la sculptant, en ville, ils ont bâti un empire sur les plaines d'Amérindia. Troquant des marchandises avec les tribus alentours sur la Grande Piste du Négoce, ils n'ont comme véritables ennemis que les Barbes Rouges qui effectuent de nombreux raids contre leurs postes avancés. Le guerrier tishquetmoac fait partie des types de personnages que les joueurs peuvent incarner.

Triton : Créature de laboratoire, mi-homme mi-dauphin, conçue et implantée par Jadawin sur le premier plateau du Monde à Étages, Okéanos. Le triton vit dans les océans d'Okéanos. Son cerveau est parfaitement humain. Ce mammifère se reproduit avec les sirènes.

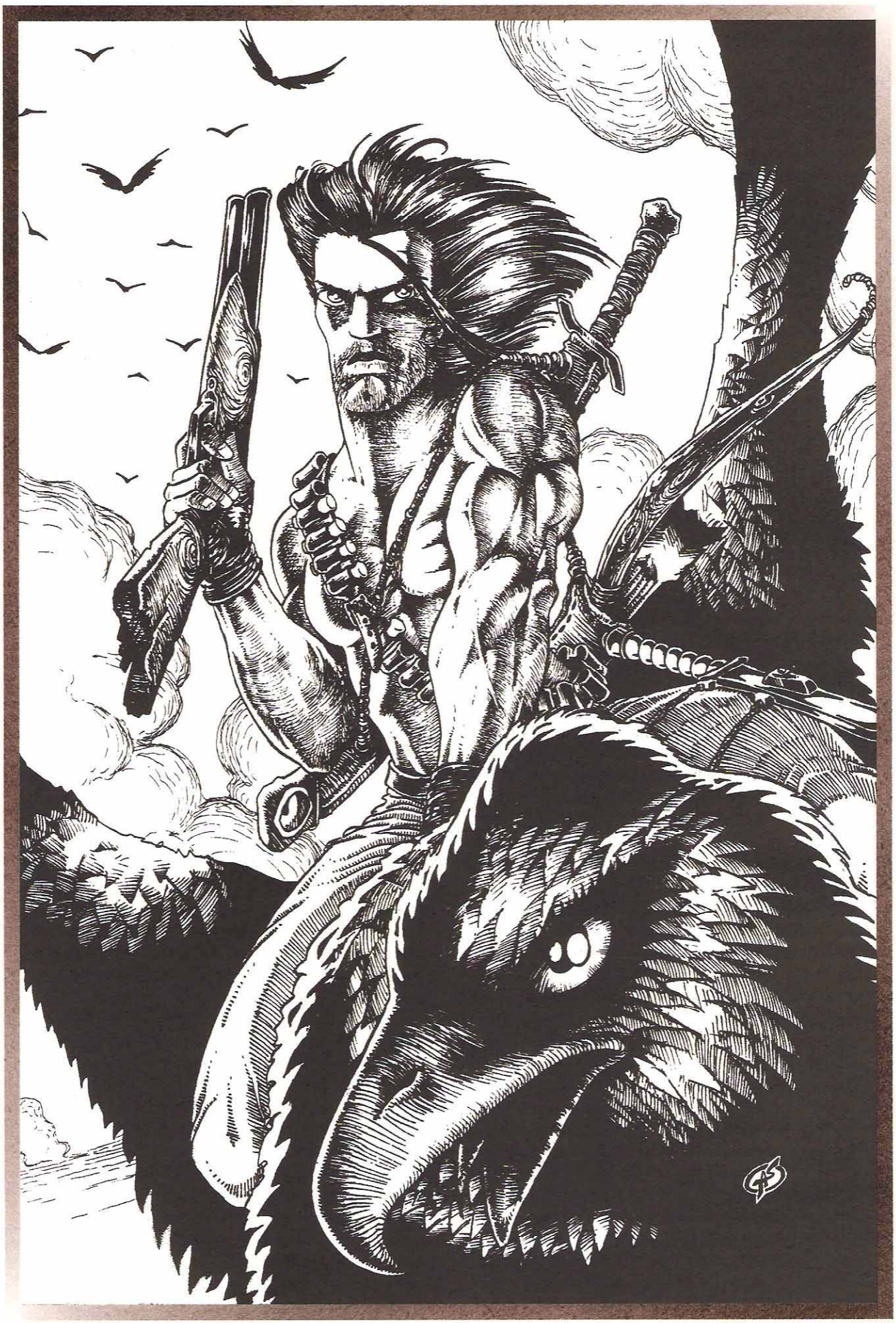
Trompe de Shambarimen : Objet technologique thoan, créé par le Seigneur Shambarimen, ayant la forme d'une corne de buffle argentée de 75 cm de long, métallique, à l'embouchure dorée. Largement évasée du côté opposé à l'embouchure, elle est remplie de petits fils translucides. Sous le corps de l'instrument se trouve une rangée de sept petits boutons. En soufflant dans la trompe, l'utilisateur peut produire une note différente en appuyant sur chaque bouton. La trompe de Shambarimen a l'extraordinaire faculté d'ouvrir n'importe quelle "porte" thoanne, quand on compose la bonne séquence de sept notes. Il s'agit d'un des objets thoans les plus convoités.

Vibreur : Arme thoanne projetant un faisceau brûlant extrêmement puissant, capable de fondre les meilleurs alliages et de carboniser n'importe quelle chair organique, mais qui perd énormément de puissance au-delà de dix-huit mètres.

Waganassit : Énorme animal vivant sur Amérindia, deuxième plateau du Monde à Étages, doté d'une carapace siliceuse presque invulnérable.

Yidshe : Race d'humains peuplant le troisième plateau du Monde à Étages, Dracheland. Juifs originaires de la Terre, les Yidshe ont été implantés sur Dracheland par Jadawin et ont rapidement adopté le mode de vie des chevaliers teutoniques. Ils son devenus, aujourd'hui, leurs plus redoutables adversaires. Avec les chevaliers teutoniques, on appelle les chevaliers yidshe les chevaliers drachelanders.

Zébrille : Race de créatures artificielles exclusivement masculines, créée par Jadawin et vivant sur le premier plateau du Monde à Étages, Okéanos. Le zébrille a l'aspect général d'un gorille, mais sa stature n'est pas voûtée, ses jambes sont légèrement plus longues et plus droites et ses mains sont semblables (si ce ne sont les poils) à des mains humaines. Il est recouvert d'un pelage ras, blanc zébré de noir. Sa force est prodigieuse. Le cerveau des premiers zébrilles implantés sur le plateau est celui de Grecs de l'époque mycénienne. Les zébrilles se reproduisent avec les dryades. Le zébrille fait partie des types de personnages que les joueurs peuvent incarner.



Ivan s'est fait un allié de choix sur le Monde à Étages.

INITIATION

"C'est un monde dangereux, mais quel monde ne l'est pas, la Terre y compris ? J'ai été le plus fortuné des hommes en réussissant à pénétrer ici, et je ne reviendrais sur la Terre à aucun prix. Ceci est mon monde !"

Kickaha, Cosmos Privé

Cette partie du livre de base de THOAN vous propose d'aborder les principes essentiels du système de jeu en jouant une courte partie en solitaire constituant un scénario d'introduction pour un personnage terrien. Une fois cette aventure jouée, vous serez en mesure de participer à un scénario en tant que joueur sans que les règles ne soient pour vous tout à fait inconnues.

Bien entendu, les vieux routards du jeu de rôle assimileront facilement les règles sans cela. Mais il leur serait profitable de consacrer une demi-heure à cette initiation, ne serait-ce que pour constater à quelle vitesse ils sont capables de comprendre les principes de base du système. Évidemment, les Meneurs de Jeu sont presque tenus de jouer ce petit scénario, car ils pourront ainsi comprendre encore plus rapidement les règles décrites dans le chapitre **Mécanique du Jeu**.

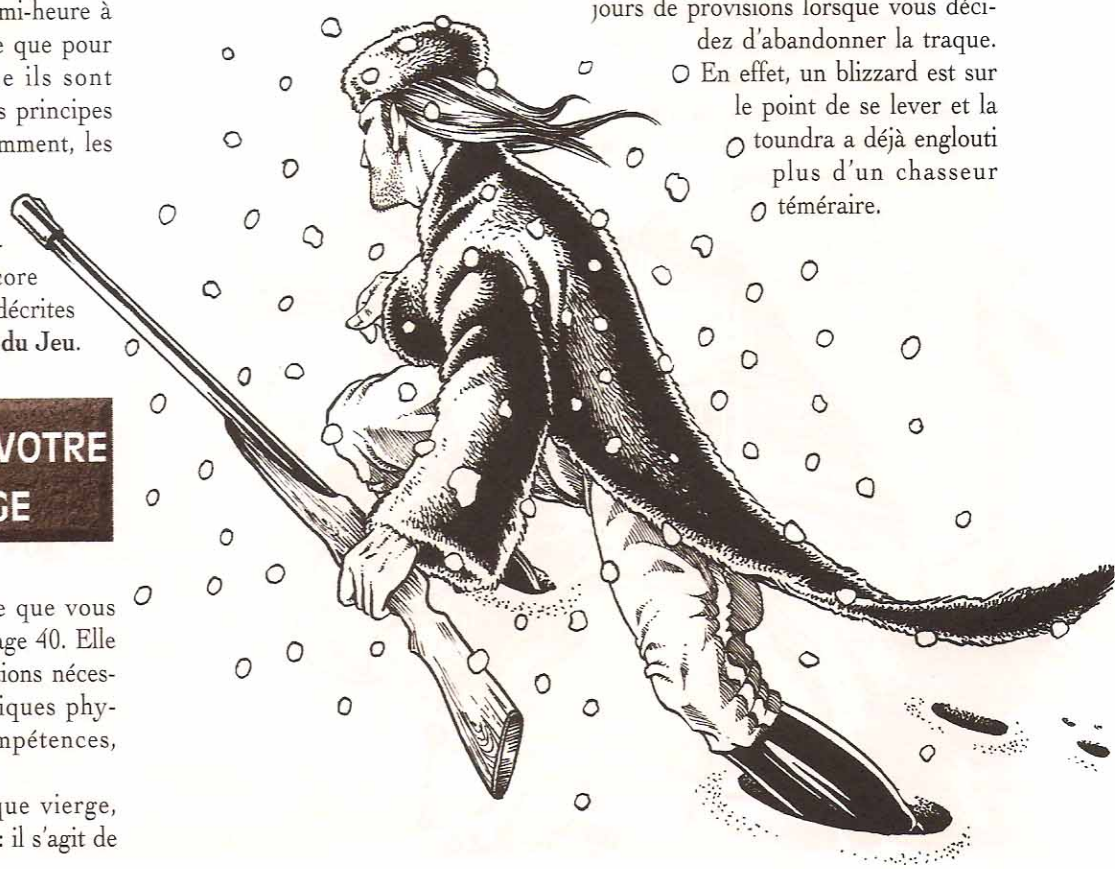
Les fiches de votre personnage

La fiche du personnage que vous allez incarner est fournie page 40. Elle contient toutes les informations nécessaires au jeu : caractéristiques physiques et psychiques, compétences, vitesse de course, etc.

Une autre fiche, presque vierge, vous est également fournie : il s'agit de la **feuille d'aventure** (page 41) qui est composée de **compteurs** permettant d'évaluer votre état physique (**blessures** et **équipement**), d'un relevé de votre **équipement** au début de votre aventure, et de **grilles d'intentions d'action** dont vous vous servirez durant un combat pour indiquer les actions que vous comptez entreprendre, et le moment où vous prévoyez de les réaliser.

Ces deux fiches sont à photocopier.

Prenez-en connaissance un instant, et lancez-vous dans l'aventure !



Début de l'aventure

Allez en 1.

1

Vous êtes Ivan VSEVOLOD, un poète sibérien. Âgé de 42 ans, vous avez connu la fin de l'Empire Soviétique qui ne vous a jamais porté dans son cœur. Afin d'assurer votre subsistance, vous êtes chasseur d'ours. Depuis plusieurs jours vous êtes sur la piste d'une bête énorme dont le poids doit avoisiner les 900 kg. Il fait -30°C sur la toundra. Il vous reste pour trois jours de provisions lorsque vous décidez d'abandonner la traque. En effet, un blizzard est sur le point de se lever et la toundra a déjà englouti plus d'un chasseur téméraire.

Alors que vous passez à proximité d'une rivière gelée, votre image se reflète sur le miroir de glace. Vêtu d'un uniforme de l'ex-armée rouge et calfeutré dans un manteau en peau d'ours, bien campé et d'une largeur d'épaule exceptionnelle, vous laissez vos cheveux blonds dépasser de votre coiffe et tomber jusqu'à mi-cou. Vous arborez une barbe de dix jours bien disciplinée, et vos yeux bleu acier se détachent de votre visage large, aux pommettes hautes et saillantes et aux arcades sourcilières bien en relief.

Une bandoulière en cuir de cervidé suspend votre fusil de chasse sur votre hanche gauche. Vous possédez exactement 18 cartouches de chevrotines, disposées dans une belle cartouchière. Vous êtes, de plus, armé d'un grand couteau, outil indispensable pour dépecer une bête. Enfin, une couverture chaude, un pic à glace et un briquet à essence rangés dans un petit sac à dos parachèvent votre équipement.

Le soir tombant, vous vous mettez en quête d'un site susceptible d'accueillir un igloo.

Allez en : **126.**

2

Au bout de cinq minutes de marche, vous atteignez un cul-de-sac. La flamme de votre briquet commence à faiblir. Dans peu de temps, vous allez être plongé dans un noir total. Vous commencez à paniquer, lorsque vous vous apercevez qu'un bloc de pierre se détache légèrement du plafond.

Vous vous placez dessous et tentez de le déplacer : vous parvenez à le soulever de quelques millimètres : il reste donc un espoir ! Mais pour dégager le trou vous allez devoir mettre à l'épreuve votre force physique.

Ce test de Force se simule par un jet de dés.

Durant une partie normale, c'est-à-dire avec Meneur de Jeu, c'est lui qui vous indiquerait la procédure à suivre en appliquant les principes décrits dans les règles.

Vous êtes extrêmement fort pour un être humain : votre Force a pour valeur 3.5.

Remarque : Force = 3.5 *(lue "trois point cinq")*, indique que la Force d'Ivan VSEVOLOD est dans l'Échelle 3 (qui est l'échelle humaine) et a pour indice 5 (ce qui est le maximum pour un humain normal). Mais le bloc de pierre est terriblement lourd. Il doit peser entre 200 et 250 kg.

Allez en : **114.**

3

Vous vous retrouvez à nouveau face au gworl. À ce moment précis, une ombre immense se dessine sur le sol. Vous levez les yeux un instant et vous voyez l'aigle géant qui pousse un cri strident. Le gworl lui lance son couteau, le rate, tourne les talons et s'enfuit. L'aigle se pose à côté de vous, et vous dit :

"Vilaine blessure, mais tu survivras. Toutefois, cela te prouve bien que tu as besoin de moi !".

Allez en : **118.**

4

Vous venez de terminer la première partie de l'initiation à ce jeu. Afin de vérifier si vous avez correctement assimilé les principes généraux explicités jusqu'à ce moment du jeu, un petit questionnaire évaluatif vous est proposé p. 27. Sur une feuille vierge, notez pour chaque question le numéro de celle-ci et la lettre précédant la réponse correcte. Puis, calculez le nombre de points correspondant aux réponses exactes et consultez le paragraphe associé à ce nombre de points.

5

Vous vous replacez sous le mégalithe et vous tentez de le soulever... Le bloc commence à s'élever, mais l'effort est insoutenable : vous reposez la pierre, non sans l'avoir déplacée de quelques centimètres.

Vous devez tenter, comme c'est le cas après chaque effort physique important, un jet de Fatigue. Pour cela, votre caractéristique Souffle va être mise à l'épreuve. La partie adverse à laquelle votre Souffle va devoir se mesurer dépend de votre état de fraîcheur physique général. On la désigne toujours sous le nom de seuil.

Il s'agit toujours d'un jet Standard, appelé dans ce cas précis jet de Souffle de seuil **3. [1 + *épuisement*]**

Valeur = Souffle = 3.3
Seuil = **3. [1 + *épuisement*].**

Lancez 3 dés (c'est-à-dire un nombre de dés égal à l'indice de la valeur) et comptez chaque dé ayant atteint au moins [1 + le nombre de cases cochées sur votre compteur d'***épuisement***] (c'est-à-dire l'indice du seuil) comme un succès. Si vous avez obtenu un ou plusieurs 6 lors du jet, n'oubliez pas d'appliquer la règle des 6.

Si vous n'avez obtenu que des 1 lors du jet de dés, c'est un échec catastrophique : cochez 2 cases sur votre compteur d'***épuisement***.

Si vous avez échoué sans que l'échec soit catastrophique, vous devez cocher 1 case sur votre compteur d'***épuisement***.

Si vous avez réussi le test, vous ne cochez rien.

Allez en : **124.**

Questionnaire évaluatif

1°) - Un jeu de rôle est-il plutôt :
a - un jeu de hasard ?
b - un jeu de prise de décision et de mise en scène ?
c - un jeu de stratégie pure, dans le style des échecs ?

2°) - À votre avis, les choix que vous prenez pour votre personnage peuvent-ils avoir une influence sur son équipement ?
a - oui
b - non

3°) - Même question en ce qui concerne l'état physique de votre personnage :
a - oui
b - non

4°) - Pensez-vous que votre personnage peut mourir dans le jeu ?
a - oui
b - non

5°) - Une valeur égale à 3.4 signifie que la valeur est dans l'Échelle 4 et a pour indice 3
a - oui
b - non, c'est l'inverse
c - non, cela n'a aucun rapport avec l'Échelle ni l'indice

6°) - Dans un jet Standard où une valeur égale à 3.4 doit se mesurer à un seuil de 3.5, le nombre de dés à lancer est-il :
a - 5
b - 3
c - 4

7°) - Dans le même jet, le chiffre à atteindre pour obtenir un succès est :
a - 3
b - 5
c - 4

8°) - Le nombre de succès obtenu a-t-il une influence sur la qualité de la réussite ?
a - oui
b - non

9°) - Le terme *"épuisement"* désigne :
a - une caractéristique
b - une compétence
c - le nombre de cases cochées dans un compteur

10°)- Un jet de Fatigue met-il à l'épreuve :
a - le Souffle
b - la Résistance
c - le compteur d'*épuisement*

Réponses

Calculez le nombre de points que vous rapportent vos réponses, et consultez la conclusion du questionnaire :

1°)	a - 0	b - 3	c - 1
2°)	a - 3	b - 0	
3°)	a - 3	b - 0	
4°)	a - 3	b - 0	
5°)	a - 1	b - 5	c - 0
6°)	a - 0	b - 0	c - 5
7°)	a - 0	b - 5	c - 0
8°)	a - 5	b - 0	
9°)	a - 0	b - 0	c - 6
10°)	a - 9	b - 0	c - 1

de 0 à 10

Vous n'avez pas assimilé les concepts propres aux jeux de rôle, et encore moins les particularités de celui-ci. Recommencez cette aventure du début. Courage ! Cette fois sera la bonne.

de 11 à 18

Vous avez partiellement assimilé les concepts propres aux jeux de rôle, ou vous êtes un peu chanceux dans vos réponses. Recommencez cette aventure en prêtant plus d'attention aux détails. Persévérez !

de 19 à 27

Vous avez assimilé les concepts propres aux jeux de rôle, mais vous n'avez que partiellement compris les particularités de celui-ci. Afin de faciliter la maîtrise de la suite, il vous est recommandé de parcourir les règles de ce jeu ou bien de recommencer cette aventure.

de 28 à 32

Certains points vous ont échappé mais vous avez assimilé les grandes lignes des règles abordées. Afin de rendre plus aisée la compréhension de la suite, il vous est conseillé de parcourir à nouveau cette première partie de l'aventure, en vous arrêtant sur les épisodes les plus techniques.

de 33 à 41

Vous avez bien compris les principes de ces règles. Il vous est toutefois suggéré de parcourir à nouveau très rapidement cette première partie de l'aventure afin d'éclaircir les rares points obscurs.

42 et +

Vous avez parfaitement compris les principes de ces règles. Vous pouvez continuer l'aventure.

Pour continuer l'aventure, allez en : **123.**

6

Le gworl gît devant vous. Vous haletez encore, lorsqu'un couteau lancé frôle votre tempe droite. Trois gworls apparaissent alors à vingt mètres en contrebas. À ce moment précis, une ombre immense se dessine sur le sol. Vous levez les yeux un instant, et vous voyez l'aigle géant qui pousse un cri strident. Les gworls évaluent d'un coup d'œil leur nouvel assaillant, puis grognent et font marche arrière. L'aigle se pose à côté de vous et vous dit : *"Tu t'es habilement débrouillé. Mais la présence en masse de créatures de cette espèce te prouve que tu as besoin de moi"*.

Allez en : **118**.

7

Vous ne récupérez rien.

Allez en : **96.**

8

Le gworl vous a sectionné ce membre. Vous êtes encore vivant et conscient.

Allez en : **67.**

9

Vous avancez dans la savane en direction de l'arbre. Au fur et à mesure de votre approche, la silhouette se précise. Il ne s'agit pas d'un homme, mais d'un être de trois mètres aux proportions bien différentes : un aigle géant au plumage vert, à l'exception de la tête, d'un rouge vermillon.

Vous rampez lentement, dans un silence absolu. Plus silencieux qu'un chat, il n'y a aucun risque pour que l'aigle vous détecte. Et pourtant ! À quelques mètres de l'arbre, vous levez les yeux et vous constatez avec stupeur que le regard perçant de l'aigle a percé votre camouflage ! Son regard rougeoyant vous fixe alors.

Allez en : **121.**

10

Votre corps choit sur le matelas de neige, mais votre tête a frôlé un gros bloc de glace. Vous l'avez échappé belle.

Vous vous redressez. Le froid se faisant de plus en plus intense, il est préférable que vous cherchiez une issue…

Si vous avez déjà fouillé la grotte, allez en : **107.**

Sinon, allez en : **122.**

11

Vous réagissez avant le gworl et vous avez le temps de tirer.

Allez en : **16.**

12

Elle ouvre la bouche, découvrant ses dents aiguës de carnassier, et vous dit :

"Shira'ngu farish, azosh kuzosh ?"

Allez en : **125.**

13

"Ah bon ! Et bien étranger, écoute ce que j'ai à te dire"…

Allez en : **120.**

14

Si vous lui avez infligé au moins 6 points de dégâts, il est mort sur le coup.

Allez alors en : **127.**

Si vous lui avez infligé entre 3 et 5 points, il est dans le coma.

Allez alors en : **127.**

Si vous lui avez infligé 1 ou 2 points, il est simplement blessé.

Allez alors en : **53.**

15

Échec catastrophique = vous n'avez obtenu que des 1.

Échec = vous n'avez obtenu aucune réussite.

Réussite partielle = vous avez obtenu 1 ou 2 succès.

Réussite normale = vous avez obtenu 3 à 5 succès.

Réussite quasi parfaite = vous avez obtenu 6 succès.

Réussite parfaite = vous avez obtenu plus de 6 succès.

Retournez à la section précédente.

16

Tout d'abord, vous allez simuler votre attaque au coup de fusil. La valeur mise à l'épreuve est votre compétence dans le maniement de l'arme (regardez votre Feuille de Personnage), et le seuil est égal à la *Complexité* de cette arme auquel il faut ajouter le nombre de cases cochées sur votre compteur d'***épuisement***.

Attention, si vous êtes dans le cas d'une attaque simultanée (votre attaque intervient à la même UA que celle du gworl), le compteur d'***épuisement*** qui importe est celui qui existait avant l'attaque du gworl.

Vous avez déterminé le nombre de succès ?

En cas d'échec catastrophique, allez en : **98.**

En cas d'échec, allez en : **72.**

En cas de réussite partielle, allez en : **38.**

En cas de réussite normale, allez en : **27.**

En cas de réussite quasi parfaite, allez en : **104.**

En cas de réussite parfaite, allez en : **69.**

Si vous avez oublié la signification des termes précédents, allez en : **15** (après avoir noté le numéro de cette section, c'est-à-dire : **16**).

17

Êtes-vous encore sur Terre ? Ou bien dans une autre époque ? Ou sur un autre monde ? Et alors quel est ce monde ? Comment y êtes-vous arrivé ? À quoi allez-vous devoir faire face ?

Allez en : **4.**

18

Vous marchez dans l'herbe haute. De ci, de là, quelques petits lacs vous obligent à faire des détours.

Allez en : **109.**

19

Allez en : **11.**

20

Vous scrutez les ténèbres à l'aide de la faible lumière vacillante de votre briquet. Vous déplacez un tas de pierres et vous mettez à jour un petit tunnel dans lequel vous pouvez vous engouffrer.

Si vous vous engouffrez dans le tunnel, allez en : **107.**

Si vous tentez d'escalader avec votre pic à glace, allez en : **43.**

21

Vous allez maintenant devoir chiffrer la gravité de la blessure que vous lui infligez. Comme vous l'avez touché dans une ***sous-localisation,*** cela signifie qu'à cet endroit, il n'est pas protégé par son armure naturelle faite de protubérances charnues et de nodosités cartilagineuses.

Le jet a pour valeur les dégâts de votre arme, soit : 3.6, et pour seuil la Résistance de la cible diminuée de 2 points d'indice (car vous le touchez dans une sous localisation), soit ici **3. (5-2) =3.3.**

Une fois la quantité de dommages connue, allez en : **112.**

22

Vous cherchez des yeux le tunnel étroit et glacial par lequel vous êtes arrivé, mais vous ne le trouvez pas...

Minutieusement, vous inspectez les lieux : aucune fente ne dissimule de mécanisme permettant de faire pivoter un bloc de roche. Le tunnel a mystérieusement disparu. Après une dernière fouille du site, vous vous résolvez à reprendre votre cheminement.

Allez en : **2.**

23

Vous suivez votre ombre durant plusieurs heures. La douce chaleur de l'astre diurne vous réchauffe progressivement.

Allez en : **115.**

24

Vous vous retrouvez face à une immonde créature bipède, à la peau sombre et parsemée de nodules et de protubérances osseuses. Ses membres inférieurs rappellent ceux d'un chien, mais ses bras sont humains quoique plus longs proportionnellement à sa taille. Ses petits yeux jaunes vous fixent avec méchanceté, évaluant sans doute le danger que vous représentez et cherchant l'emplacement le plus adéquat pour y planter le long couteau qu'elle tient dans la main droite.

Allez en : **12.**

25

Vous avancez dans la savane en direction de l'arbre. Au fur et à mesure de votre approche, la silhouette se précise. Il ne s'agit pas d'un homme, mais d'un être de trois mètres aux proportions bien différentes : un aigle géant au plumage vert, à l'exception de la tête, d'un rouge vermillon.

Vous progressez silencieusement en rampant dans l'herbe haute. Votre approche vous semble être d'une très grande discrétion, et pourtant ! L'aigle se retourne, ses yeux perçants parcourent la prairie et vous trouvent avec une déconcertante facilité. Son regard rougeoyant vous fixe alors.

Allez en : **121.**

26

Si vous avez coché les 6 cases de votre compteur d'***épuisement***, vous êtes pris de vertiges, allez en : **60.**

Sinon, allez en : **48.**

27

Vous touchez le gworl dans la localisation de votre choix. Vous pouvez le toucher dans un des endroits suivants :

1 - Tête
2 - Tronc
3 - Bras droit
4 - Bras gauche
5 - Patte droite
6 - Patte gauche

Une fois votre choix fait, allez en : **47.**

28

Un paysage extraordinaire se dessine alors devant vous : jusqu'à l'horizon s'étend une immense savane à l'herbe verdoyante. Un vol d'un millier de canards sauvages traverse le ciel, alors qu'un faucon démesuré les prend en chasse. Au loin, de grands troupeaux de bisons noirs, hirsutes et aux cornes immenses cavalent faisant trembler la terre. À quelques dizaines de mètres du grand troupeau, des lions tigrés de quelque cinq cents kilos attendent le moment propice pour fondre sur un jeune bison. Une délicieuse odeur fruitée embaume l'air alentours. En contrebas, une rivière d'eau limpide sillonne le long des vallons qui modèlent cette vaste prairie. Une vision paradisiaque de ce que devait être l'Amérique du Nord avant l'arrivée de l'homme blanc, à un détail près. Le ciel est d'un profond vert émeraude...

Allez en : **17.**

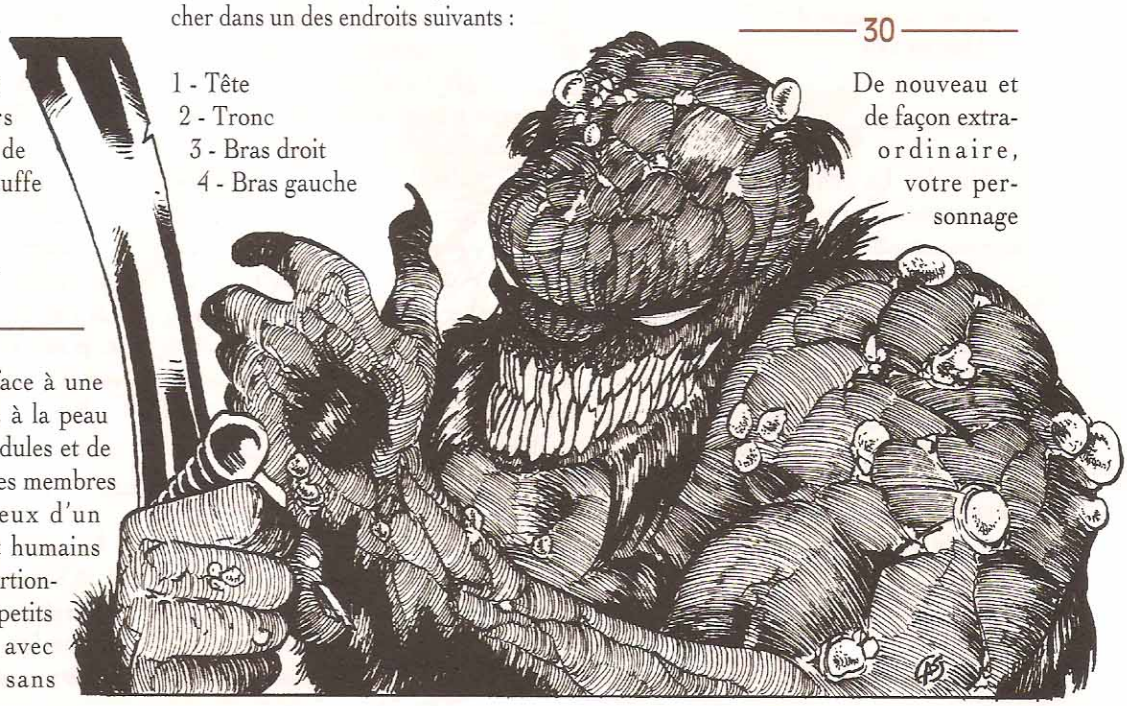
29

Le gworl vous a asséné un coup terrible. Vos yeux se closent pour la dernière fois.

Allez en : **67.**

30

De nouveau et de façon extraordinaire, votre personnage



va pouvoir tenter de récupérer des points d'***épuisement***. Le jet de dés à effectuer est toujours un jet de Résistance de seuil **3. (1 + *épuisement*)**.

En cas d'échec catastrophique, allez en : **110.**

En cas d'échec, allez en : **83.**

En cas de réussite partielle, normale, quasi parfaite ou parfaite, allez en : **66.**

Si vous avez oublié ce que signifient un ou plusieurs des termes **échec catastrophique**, **échec**, **réussite partielle**, **normale**, **quasi parfaite** ou **parfaite**, allez en : **15** (après avoir noté le numéro de cette section, c'est-à-dire **30**).

31

"Tu viens de la Terre ! Oh, que son souvenir est lointain... c'était avant que le Seigneur ne me fasse venir ici. Et à l'époque, j'avais des br... Bah ! Les souvenirs sont souvent mauvais et douloureux. Écoute plutôt".

Allez en : **120.**

32

Le gworl blessé brandit son couteau, et au moment exact où il s'apprête à le lancer, un éclair vert fond sur lui. Les terribles serres de l'aigle géant se plantent dans les yeux du monstre et pénètrent jusqu'au cerveau, lui écrasant l'arcade sourcilière. L'aigle pousse alors un cri strident, savourant sa victoire. Puis, se tournant vers vous, il vous dit : *"La présence de cette créature te prouve que tu as besoin de moi".*

Allez en **118.**

33

Outch ! La chute est rude. Votre vue se trouble et vos jambes semblent être en coton.

Péniblement, vous vous redressez : plusieurs ecchymoses recouvrent votre corps, et vous avez une ou deux côtes cassées.

"Prudence est mère de sûreté" vous dites-vous en vous adossant à la paroi rocheuse.

Une dizaine de minutes après, vous décidez de continuer à chercher une sortie, le froid se faisant de plus en plus intense.

Si vous avez déjà fouillé la grotte, allez en : **107.**

Sinon, allez en : **122.**

34

Vous et le gworl réagissez exactement au même moment. Vous avez le choix : soit vous tentez d'esquiver son coup de couteau, soit vous choisissez d'encaisser le coup tout en tirant à l'aide de votre fusil de chasse.

Allez en : **45.**

35

La pierre ne se soulève pas, et l'effort est harassant. Vous devez tenter, comme c'est le cas après chaque effort physique important, un jet de Fatigue. Pour cela, votre caractéristique Souffle va être mise à l'épreuve. La valeur de la partie adverse à laquelle votre Souffle va devoir se mesurer dépend de votre état de fraîcheur physique général. On la désigne sous le nom de seuil.

Il s'agit toujours d'un jet Standard, appelé dans ce cas précis jet de Souffle de seuil **3. [1 + *épuisement*]**.

Votre valeur = Souffle = **3.3**
Valeur adverse = seuil = **3. [1 + *épuisement*]**.

Lancez 3 dés (c'est-à-dire un nombre de dés égal à l'indice de la valeur) et comptez chaque dé ayant atteint au moins [1 + le nombre de cases cochées sur votre compteur d'***épuisement***] (c'est-à-dire l'indice de seuil) comme un succès. Si vous avez obtenu un ou plusieurs 6 lors du jet, n'oubliez pas d'appliquer la règle des 6.

Si vous n'avez obtenu que des 1 lors du jet de dés, c'est un ***échec catastrophique*** : cochez 2 cases sur votre compteur d'***épuisement***.

Si vous avez échoué sans que l'échec ne soit catastrophique, vous devez cocher une case sur votre compteur d'***épuisement***.

Si vous avez réussi le test, vous ne cochez rien.

Allez en : **26.**

36

Durant quelques heures vous marchez en direction du soleil. Vous constatez à nouveau qu'il se lève lentement et sa course vous semble bien moins haute dans le ciel que sur terre.

Allez en : **115.**

37

Vous rebroussez chemin et parcourez quelques mètres. Comme il fait toujours très chaud, vous continuez un peu : la température reste invariable, et vous ne retrouvez pas le froid intense qui régnait ici il y a quelques secondes de cela. *"Quel est ce mystère ?"* vous interrogez-vous.

Si vous continuez à rebrousser chemin, allez en : **22.**

Si vous tournez les talons et reprenez votre cheminement normal, allez en : **2.**

38

Vous touchez le gworl dans une localisation aléatoire. Pour déterminer celle-ci, lancez 1D6 et consultez la liste ci-dessous :

1 - Tête
2 - Tronc
3 - Bras droit
4 - Bras gauche
5 - Patte droite
6 - Patte gauche

Allez ensuite en : **47.**

39

Vous avancez dans la savane en direction de l'arbre. Au fur et à mesure de votre approche, la silhouette se précise. Il ne s'agit pas d'un homme, mais d'un être de trois mètres aux proportions bien différentes : un aigle géant au plumage vert, à l'exception de la tête, d'un rouge vermillon.

Vous progressez silencieusement, mais subitement l'aigle se retourne et vous fixe de ses yeux rougeoyants. Sa vue perçante parvient à vous localiser avec une aisance déroutante.

Allez en : **121.**

40

La lumière inonde la caverne dans laquelle vous vous trouvez. La température extérieure avoisine les 20°C et l'air est d'une pureté extraordinaire. Vous vous hissez, d'abord avec hésitation, et

vous débouchez dans un boyau rocheux d'une quinzaine de mètres de long donnant sur l'extérieur. L'extérieur ? Oubliant soudain toute prudence, vous vous précipitez vers la lumière, un peu aveuglé, et alors...

Allez en : **28.**

41

Allez en : **34.**

42

Si vous lui avez infligé au moins 4 points de dégâts, il est mort sur le coup.

Allez alors en : **127.**

Si vous lui avez infligé 3 points, il est dans le coma.

Allez alors en : **127.**

Si vous lui avez infligé 1 ou 2 points, il est simplement blessé.

Allez alors en : **53.**

43

Vous plantez votre pic à glace dans la paroi gelée, et là, une pénible ascension commence. La peau de bête qui vous recouvre crisse contre le rocher déchiqueté et la glace. Au bout d'une trentaine de minutes, vous avez gravi quatorze mètres. Vous soufflez pendant quelques instants, puis reprenez votre escalade. Vous tentez d'agripper une petite corniche qui émerge un peu plus loin.

Mais vous glissez et, dans un hurlement de rage autant que de désespoir, vous retombez sur le matelas de neige et de glace, abandonnant bien involontairement votre outil dans la roche. (Rayez le pic à glace de votre équipement). Mais cette fois-ci, la neige est plus tassée et vous risquez de vous blesser. Votre résistance au choc va être simulée par un jet de dés. Lors d'une partie normale, c'est le Meneur de Jeu qui vous indiquerait la procédure à suivre, en appliquant les principes décrits dans les règles. La caractéristique mise à l'épreuve est la Résistance, qui dans votre cas est exceptionnelle pour un humain : Résistance = 3.5.

Remarque : ***Résistance = 3.5 (il faut lire "trois point cinq") indique que la Résistance d'Ivan VSEVOLOD est dans l'Échelle 3 (qui est l'Échelle humaine) et a pour indice 5 (ce qui est le maximum pour un humain, Ivan est donc taillé comme un des ours qu'il chasse !).***

Vous êtes tombé de très haut, mais la surface vous réceptionnant est encore relativement molle. Les dégâts infligés vont dépendre d'un test "agressant" votre Résistance, avec une valeur égale à 3.3.

Le jet de dés à effectuer est un jet dit ***Standard***. Dans une partie normale, pour effectuer un ***jet Standard***, le joueur ou le Meneur de Jeu lance un nombre de dés fourni par la **valeur** testée (ici **3.3**, donc trois dés) et tente d'atteindre un **seuil** (ici votre **Résistance, 3.5**). Comme vous êtes dans une partie solo, c'est vous qui lancez tous les dés, y compris ceux qui devraient normalement être lancés par le MJ.

Valeur = 3.3
Seuil = Résistance = 3.5

Lancez trois dés (c'est-à-dire un nombre de dés égal à l'indice de la valeur : le chiffre à droite du point) et comptez chaque dé ayant atteint au moins 5 (l'**indice** du **seuil**) comme un "succès". Si vous avez obtenu un ou plusieurs 6 lors du jet, alors la règle suivante s'applique :

Règle des 6 : lorsqu'on obtient un 6 en ayant jeté un dé, il faut relancer ce dernier. Dans le cas présent, chaque 6 comptera comme un succès et le dé sera relancé autant de fois qu'un 6 sera obtenu (les succès se cumulant).

Ça y est ? Vous avez déterminé le nombre de succès du tas de neige ?

Bien, maintenant il faut reporter ce nombre sous forme de dégâts sur la fiche de votre personnage. Pour chaque succès du jet Standard, cochez une case dans les compteurs d'***épuisement*** et de ***cumul***.

Le compteur d'***épuisement*** représente l'état de fraîcheur physique du personnage. Le nombre de cases cochées dans ce compteur est au moins égal à celui du compteur de ***cumul***.

Le compteur de ***cumul*** matérialise la quantité de blessures graves qui ont été administrées à un personnage. C'est ce compteur qui permet donc également de savoir si un personnage est vivant ou mort.

Si votre compteur de ***cumul*** a atteint la sixième case, en forme d'explosion et appelée ***case de destruction***, allez en : **116.**

Si votre compteur de ***cumul*** a atteint la cinquième case, case à bords épais appelée ***case d'incapacité***, allez en : **99.**

Si vous avez cochée 3 ou 4 cases sur votre compteur de ***cumul***, allez en : **58.**

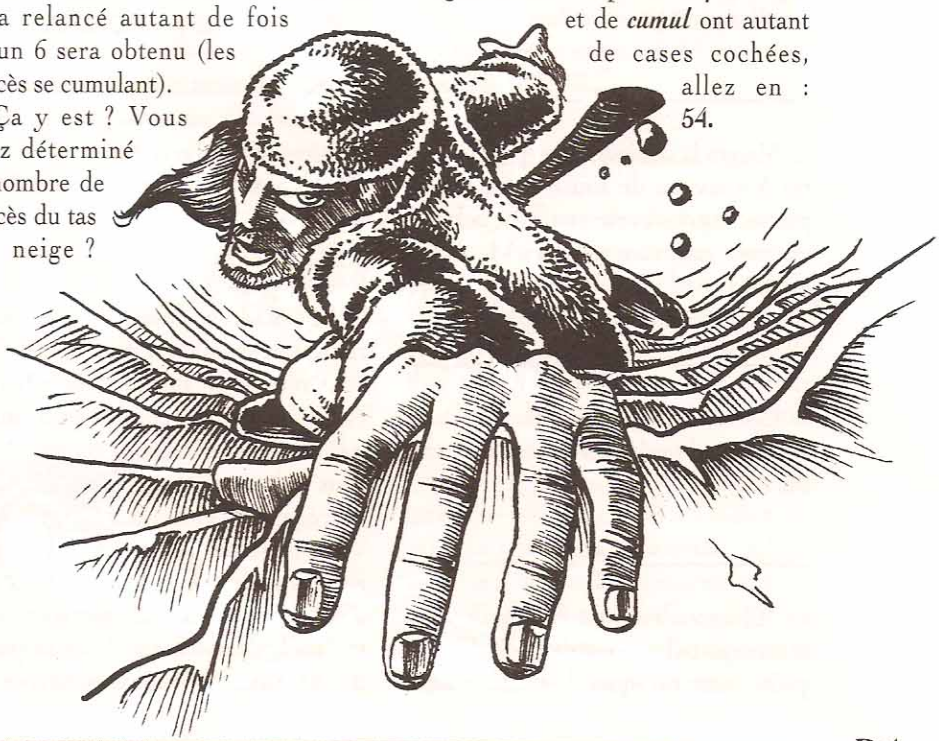
Si vous avez coché 1 ou 2 cases sur votre compteur de ***cumul***, allez en : **33.**

Si vous n'avez rien coché sur votre compteur de ***cumul***, allez en : **10.**

44

Si vous avez plus de cases cochées à votre compteur d'***épuisement*** qu'à votre compteur de ***cumul***, allez en : **30.**

Si votre compteur d'***épuisement*** est vierge ou si les compteurs d'***épuisement*** et de ***cumul*** ont autant de cases cochées, allez en : **54.**



45

Si vous choisissez d'encaisser le coup tout en tirant, allez en : **97.**

Si vous préférez tenter d'esquiver, allez en : **101.**

46

Vous marchez dans l'herbe haute. De-ci, de-là, quelques arbres épars se dressent, dont certains ont des troncs de plusieurs mètres de diamètre.

Allez en : **109.**

47

Vous allez maintenant devoir chiffrer la gravité de la blessure que vous lui infligez. Le jet de dégâts sera toutefois réduit par un jet du gworl, car vous l'avez touché dans une partie de son corps protégée par son armure naturelle faite de protubérances charnues et de nodosités cartilagineuses. Le jet a pour **valeur** les dégâts de votre arme, soit **3.6**, et pour **seuil** la **Résistance** de l'attaqué, soit ici **3.5**. Vous lancez donc **6 dés**, et vous devez obtenir des **5**. Si vous obtenez des succès, alors vous devez effectuer le jet défensif du gworl. La **valeur** à considérer est sa **Résistance** et le **seuil** est égal au **nombre de succès** de votre jet de dégâts. Soustrayez le nombre de succès de ce test au vôtre, et vous obtiendrez ainsi la quantité de points de dégâts que vous lui faites endurer.

Allez en : **112.**

48

Malgré la douleur, vous pouvez tenter à nouveau de soulever la grosse pierre. Après avoir soufflé quelques minutes, vous vous remettez à la tâche.

Allez en : **114.**

49

Cochez une case de plus sur votre compteur d'***épuisement***, puis, allez en : **96.**

50

"Comprends-tu ma langue ?" vous interroge-t-il en tournant la tête par petits coups brusques. Vous bredouillez que oui, dans le grec académique que vous avez enseigné à Moscou.

"Tu as l'air étranger à ce monde que je parcoure depuis des millénaires" ajoute-t-il. *"D'où viens-tu ?"*.

Si vous répondez que vous venez de la Terre, allez en : **31.**

Si vous lui racontez une histoire à dormir debout, allez en : **13.**

51

Le gworl est plus vif que vous ce tour-ci. Son couteau s'abat sur vous avant même que vous ayez pu réagir. Vous allez déterminer les effets de l'attaque du monstre.

Allez en : **97.**

52

Vous vous replacez sous le mégalithe et vous tentez de le soulever... Le bloc s'élève et dans un prodigieux effort, vous le projetez sur le côté. Après chaque effort physique important, un jet de Fatigue est en général à tenter. Mais comme vous avez obtenu une **réussite parfaite**, vous en êtes dispensé. Pour prendre connaissance de la règle liée à ce test, allez en : **111.**

Effectuez le test, mais considérez qu'en définitive vous avez au moins obtenu un succès au jet de Fatigue.

53

Avez-vous été blessé par le gworl :

1°) Mortellement, allez alors en : **95.**
2°) Sérieusement mais pas mortellement, allez alors en : **64.**
3°) Aucunement, allez alors en : **32.**

54

Le soleil est déjà levé lorsque le rugissement lointain d'un grand félin vous réveille en sursaut. Votre feu est éteint depuis peu, et vous en déduisez que les nuits sont plutôt courtes. Vous vous redressez et, après vous être restauré, vous reprenez votre périple. Vous marchez quatre heures et vous entrez dans un petit défilé rocheux afin d'éviter de croiser le chemin d'un énorme pachyderme muni de deux paires de défenses. Vous y pénétrez de quelques dizaines de mètres, lorsqu'une odeur de fruits pourris très virulente envahit soudainement l'air. Cette odeur abominable vous apparaît très insolite dans ce monde sauvage si beau et si pur. Et soudain, vous entendez un grognement derrière vous. Vous vous retournez brusquement et...

Allez en : **24.**

55

Vous marchez dans l'herbe haute. De ci, delà, quelques touffes d'une herbe rase et bleue se mêlent à l'herbe chlorophyllienne.

Allez en : **109.**

56

En fin d'après-midi, des nuages apparaissent subitement dans le ciel, comme s'ils venaient de l'espace. Et quelques minutes après qu'un groupe de canards sauvages s'est posé, une averse d'un quart d'heure s'abat sur la savane entière. Puis, aussi mystérieusement qu'ils étaient arrivés, les nuages s'évanouissent dans le ciel de jade. La nuit tombant, vous vous installez sous un arbre énorme et vous allumez un feu.

Allez en : **44.**

57

Allez en : **51.**

58

Outch ! La chute est très rude ! Votre vue se trouble, et vos jambes semblent être en coton.

C'est très péniblement que vous vous relevez : de nombreuses ecchymoses recouvrent votre corps, et vous devez avoir plusieurs côtes cassées. Votre vision se rétablit par moments, puis se trouble à nouveau. Aussi, vous vous jurez d'être dorénavant beaucoup plus prudent.

Une vingtaine de minutes après, vous décidez de continuer à chercher une sortie, le froid se faisant de plus en plus intense.

Si vous avez déjà fouillé la grotte, allez en : **107.**

Sinon, allez en : **122.**

59

Si vous avez infligé au moins 3 points de dégâts dans un bras ou 4 points dans une jambe, la localisation est détruite.

Si vous lui avez infligé 2 points dans un bras ou 3 dans une jambe, la localisation est brisée.

Si vous ne lui avez infligé que 1 point dans un bras ou 2 au plus dans une jambe, il est simplement blessé.

Allez en : **53.**

60

Vous vous écroulez brutalement sur le sol rocailleux. Dès lors, vous prenez conscience que pour vous l'aventure est terminée. Vous ne quitterez jamais plus cette caverne.

Quelques jours plus tard, la soif a raison de l'étincelle de vie qui restait en vous.

Courage ! recommencez l'aventure afin d'aborder plus de choses que dans celle-ci, si tristement conclue.

61

Vous avancez dans la savane en direction de l'arbre. Au fur et à mesure de votre approche, la silhouette se précise. Il ne s'agit pas d'un homme, mais d'un être de trois mètres aux proportions bien différentes : un aigle géant au plumage vert, à l'exception de la tête, d'un rouge vermillon. Une branche craque sous vos pieds, et instantanément l'aigle se retourne et vous fixe de ses yeux rougeoyants.

Allez en : **121.**

62

Vous attrapez votre fusil et vous commencez à le braquer lorsque une force terrible vous l'arrache des mains : l'aigle l'a agrippé avec son bec et le projette au loin. *"Du calme, déplumé"* vous lance-t-il en ricanant.

Allez en : **50.**

63

Allez en : **37.**

64

Le gworl blessé brandit son couteau, et au moment exact où il s'apprête à le lancer, un éclair vert lui fond dessus. Les terribles serres de l'aigle géant se plantent dans les yeux du monstre et pénètrent jusqu'au cerveau, lui écrasant l'arcade sourcilière. L'aigle pousse alors son cri strident, savourant sa victoire. Puis, se tournant vers vous, il vous dit = *"Vilaine blessure, mais tu survivras. Toutefois, cela te prouve bien que tu as besoin de moi !"*.

Allez en : **118.**

65

La rivière serpente entre les collines, et des petits ruisseaux augmentent son débit.

Allez en : **115.**

66

Vous récupérez sur votre compteur d'***épuisement*** un nombre de cases égal au nombre de succès obtenus. Attention, cependant ! Le nombre de cases cochées sur le compteur d'***épuisement*** doit toujours rester au minimum égal au nombre de cases cochées sur le compteur de **cumul**. Puis, allez en : **54.**

67

Avez-vous eu le temps de tirer ?

Si oui, allez en : **16.**

Si non, allez en : **75.**

68

Vous vous sentez très mal, et vous déglutissez.

Allez en : **96.**

69

L'impact du coup atteint une partie sensible. Vous pouvez choisir la ***sous-localisation*** parmi la liste suivante :

1 - Œil droit, localisation Tête
2 - Œil gauche, localisation Tête
3 - Plexus, localisation Tronc
4 - Parties génitales, localisation Tronc

Une fois votre choix fait, allez en : **21.**

70

Se redresser est assez pénible, car la neige handicape vos déplacements. Vous levez la tête : à une vingtaine de mètres en contre-haut, de la neige s'engouffre dans le trou par lequel vous êtes tombé. Les quelques débris de glace parsemés alentours indiquent qu'une calotte de neige gelée a cédé sous votre poids. Les parois de la petite grotte dans laquelle vous vous trouvez sont trop espacées pour que vous puissiez tenter de remonter la cheminée.

Si vous tentez d'escalader la paroi rocheuse à l'aide de votre pic à glace, allez en : **43.**

Si vous fouillez tous les recoins de la grotte en vous éclairant de votre briquet, allez en : **20.**

71

Afin de déterminer la discrétion de votre approche, votre compétence Percevoir va être mise à l'épreuve. Sa **valeur** est de **3.3**, ce qui signifie que vous allez devoir lancer un nombre de dés égal à l'indice de cette valeur (chiffre à droite du point), soit trois dés. Le **seuil** non modifié de ce jet Standard est de **3.3**. Le chiffre à atteindre est donc égal à l'indice du seuil plus le nombre de cases cochées sur votre compteur d'***épuisement***. Lancez trois dés et comptez le nombre de succès. N'oubliez pas d'appliquer la règle des 6.

Cas particulier : indice du seuil modifié dépassant 6.

Si l'indice de votre seuil modifié (ici par votre compteur d'***épuisement***) dépasse 6 (par exemple 3 + 5 cases d'***épuisement*** = 8), un succès est obtenu de la façon suivante : ignorez les dés n'atteignant pas 6. Chaque 6 obtenu n'est pas encore une réussite et doit être relancé. Le nouveau résultat de chaque dé est ajouté à 6. Si le résultat final d'un dé atteint ou dépasse l'indice du seuil modifié, c'est un succès. Ainsi, le nombre de succès que l'on peut obtenir dans ce cas de figure est au plus égal au nombre de dés initiaux lancés.

Si vous n'obtenez aucun succès ou que vous faites un **échec catastrophique**, allez en : **61.**

Si vous obtenez une **réussite partielle**, allez en : **39.**

Si vous obtenez une **réussite normale**, allez en : **25.**

Si vous obtenez une **réussite quasi parfaite** ou **parfaite**, allez en : **9.**

Si vous avez oublié la signification des termes précédents, allez en : **15.** (après avoir noté le numéro de cette section, c'est-à-dire : **71.**).

72

Vous ratez le gworl.
Allez en : **75.**

73

Allez en : **51.**

74

Votre cœur bat la chamade. Vous êtes en face d'un aigle d'une telle taille qu'il est sans doute capable de vous couper la tête d'un coup de bec ou bien de vous éventrer avec ses serres avant même que vous ayez pu cligner de l'œil. Vous tremblotez et restez bouche bée pendant un long moment. Enfin, vous recouvrez un peu vos moyens et vous décidez de faire quelque chose.

L'instinct de chasseur parle : vous tentez d'attaquer l'aigle avec votre fusil, allez en : **62.**

Ou alors, le poète se réveille en vous : vous choisissez de discuter avec l'aigle, allez en : **50.**

75

Avez-vous été blessé par le gworl :

1°) Mortellement, allez en : **95.**
2°) Sérieusement mais pas mortellement, allez en : **3.**
3°) Aucunement, allez en : **82.**

76

Allez en : **11.**

77

Vous vous replacez sous le mégalithe, et vous trouvez le meilleur angle d'attaque. Après chaque effort physique important, un jet de Fatigue est en général à tenter. Mais comme vous avez obtenu une réussite **quasi parfaite**, vous en êtes dispensé. Pour prendre connaissance de la règle liée à ce test, allez en : **111.** (Effectuez le test, mais considérez qu'en définitive vous avez obtenu au moins un succès au jet de Fatigue.)

78

Lancez 1D6 et consultez la liste suivante :

1 - Tête
2 - Tronc
3 - Bras droit
4 - Bras gauche
5 - Jambe droite
6 - Jambe gauche

Maintenant que la localisation est déterminée, il reste à évaluer les dégâts que le gworl vous inflige. Avec son couteau, il cause des dégâts avec une valeur de 3.5. En l'absence de Meneur de Jeu et pour vous éviter les risques de vous voir tricher, notre Meneur de Jeu a lancé les dés pour le gworl en tentant d'atteindre un seuil égal à votre Résistance. Celle-ci valant 3.5, il fallait donc obtenir un 5 pour comptabiliser un succès ! Il a obtenu 1, 3, 4, 5, 6. Il a relancé le 6, et obtenu cette fois 2. Cela fait donc pour le gworl 2 succès, dus au 5 et au 6. Vous devez donc cocher 2 cases sur votre compteur de localisation, de ***cumul*** et d'***épuisement***.

Si vous avez coché toutes les cases de votre compteur d'***épuisement***, ou bien au moins 5 cases sur votre compteur de ***cumul***, ou encore 3 cases dans la tête ou dans le tronc, allez en : **29.**

Sinon, les cas suivants peuvent se présenter :

Si vous avez 3 cases cochées dans un bras ou bien 4 dans une jambe, allez en : **8.**

Si vous avez 2 cases cochées dans un bras ou bien 3 cases cochées dans une jambe, allez en : **108.**

Si, enfin, vous n'êtes dans aucun des cas précédents, allez en : **86.**

79

Durant l'après-midi entier, vous progressez dans la prairie. Vous remarquez que le soleil, s'il s'est déplacé vers le gigantesque monolithe que vous voyez à l'horizon, est, curieusement, toujours resté à la même hauteur dans le ciel. Vous croisez de nombreux troupeaux d'antilopes, de bisons géants, de gigantesques porcs sauvages et de chevaux aux multiples couleurs. Vers le milieu de l'après-midi, vous apercevez deux lynx énormes que vous évitez soigneusement. Le pays est certes beau, mais, comme vous l'a dit l'aigle, il doit être redoutable. Vous restez donc sur le qui-vive tout le temps.

Allez en : **56.**

80

Vous avez l'impression d'être entré dans un four. La température de l'air a progressé d'une cinquantaine de degrés Celcius. Vous ôtez précipitamment vos vêtements et attendez que votre corps se fasse à cette nouvelle température. Puis, vous roulez vos vêtements avant de les fixer sur votre sac. Malgré votre robuste constitution, vous vous sentez nauséeux.

Si vous continuez dans la même direction, allez en : **2.**

Si vous rebroussez chemin, allez en : **63.**

Si vous retournez de quelques mètres en arrière, allez en : **37.**

81

Si vous décidez d'aller plutôt droit devant vous, direction qu'instinctivement vous assimilez au nord, allez en : **55.**

Si vous décidez d'aller plutôt du côté où le soleil se dirige, que vous appelez instinctivement l'ouest, allez en : **46.**

Si vous décidez d'aller plutôt du côté de ce qui vous semble être le sud, allez en : **18.**

82

Vous vous retrouvez à nouveau face au gworl. Il se prépare à vous lancer son couteau, lorsqu'une ombre immense se dessine sur le sol. Vous levez les yeux un instant, et vous voyez l'aigle géant qui pousse un cri strident. Le gworl lui lance son couteau, le rate, tourne les talons et s'enfuit. L'aigle se pose à côté de vous et vous dit : *"La présence de cette créature te prouve que tu as besoin de moi !"*.

Allez en : **118.**

83

Vous ne récupérez rien.

Allez en : **54.**

84

Vous marchez pendant plusieurs heures dans les roseaux qui bordent la rivière.

Allez en : **115.**

85

Vous avancez dans la savane en direction de l'arbre. Au fur et à mesure de votre approche, la silhouette se précise. Il ne s'agit pas d'un homme, mais d'un être de trois mètres de haut aux proportions bien différentes : un aigle géant au plumage vert, à l'exception de la tête d'un rouge vermillon. Il vous fixe avec ses yeux rougeoyants, et le plus extraordinaire c'est qu'il vous parle ! *"Bonjour à toi, humain"* prononce-t-il avec une voix de perroquet en grec classique un peu déformé.

Allez en : **74.**

86

Le gworl vous a sérieusement blessé, mais vous avez survécu.

Allez en : **67.**

87

Si vous avez obtenu 1 UA, allez en : **73.**

Si vous avez obtenu 2 UA, allez en : **57.**

Si vous avez obtenu 3 UA, allez en : **41.**

Si vous avez obtenu 4 UA, allez en : **19.**

Si vous avez obtenu 5 UA, allez en : **103.**

Si vous avez obtenu 6 UA, allez en : **76.**

88

La chute s'éternise durant de longues secondes. Le temps vous paraît être distordu, et vous vous remémorez quelques scènes importantes de votre vie. Vous attendez la mort, mais...

Fort heureusement pour vous, vous atterrissez sur de la neige d'abord molle, puis à demi-gelée. Vous êtes très secoué, votre cœur bat la chamade, mais vous êtes entier.

Allez en : **70.**

89

Si vous avez coché déjà 5 cases d'***épuisement***, allez en : **68.**

Sinon, allez en : **49.**

90

L'impact du coup atteint une partie sensible. Pour la déterminer, lancez 1D6 et consultez la liste ci-dessous :

1 : Œil droit, localisation Tête
2 : Œil gauche, localisation Tête
3 - 4 : Plexus, localisation Tronc
5 - 6 : Parties génitales, localisation Tronc

Une fois la ***sous-localisation*** déterminée, allez en : **21.**

91

Au bout de quelques heures, la faim vous tiraillant, vous consommez une de vos rations de nourriture. Rayez-la sur votre fiche.

Allez en : **79.**

92

Vous avancez dans la savane en direction inverse de l'arbre. Vous vous retournez, et la silhouette dans l'arbre se précise grâce à un effet favorable de la lumière. Il ne s'agit pas d'un homme, mais d'un être de trois mètres aux proportions bien différentes : un aigle géant au plumage vert, à l'exception de la tête d'un rouge vermillon.

À peine avez-vous commencé à vous éloigner que l'oiseau de proie déploie ses ailes d'une vingtaine de mètres d'envergure et s'envole en votre direction en poussant un cri strident. Il se pose avec grâce à quelques mètres de vous et, chose extraordinaire, il vous parle ! *"Bonjour à toi, humain !"* prononce-t-il dans un grec classique un peu déformé.

Allez en : **74.**

93

Vous vous replacez sous le mégalithe et vous tentez de le soulever.. Le bloc commence à s'élever, lorsque soudain une violente douleur vous cisaille le dos : vous venez de vous froisser un muscle : cocher 2 cases sur votre compteur d'***épuisement***.

Si vous avez coché les 6 cases de votre compteur d'***épuisement***, allez en : **60.**

Sinon, allez en : **48.**

94

"Tu vois ces montagnes à l'horizon ? Sois là-bas dans deux jours au coucher du soleil et joins-toi au groupe que j'aurai réuni d'ici là. Tu en sauras plus le moment venu" termine-t-il en s'élevant dans les airs. Le vent généré par ses puissantes ailes vous projette quelques grains de sable sur le visage. Vous fermez les yeux, et lorsque vous les rouvrez l'aigle vert est déjà haut dans le ciel. Vous vous asseyez quelques instants le temps de remettre un peu vos idées en place. Puis, vous vous redressez et vous récupérez votre fusil à quelques mètres de là. Prenant votre courage à deux mains, vous vous apprêtez à partir.

Si vous ne vous dirigez pas vers le lieu que vous a indiqué l'aigle, alors, allez en : **81.**

Si, en revanche, vous décidez d'aller là où l'aigle vous a donné rendez-vous, allez en : **91.**

95

L'aventure s'arrête malheureusement ici pour vous. Mais d'autres épopées vous attendent avec un nouveau personnage que vous choisirez parmi la multitude proposée dans THOAN.

Allez en : **128.**

96

Vous vous réveillez à l'aube, caressé par un vent léger et frais. Vous vous dressez et observez autour de vous. Cela grouille de vie. Il y a des chevaux sauvages multicolores, des daims, de gracieuses antilopes, des bisons par millions (au loin, heureusement), mais aussi de grands prédateurs, comme ce lion rayé que vous apercevez tapi et prêt à jaillir.

Au loin, à perte de vue s'étend la prairie. Vos deux seuls points de repère sont le soleil, pas très haut sur l'horizon, et la rivière. La faim vous tiraillant, vous dévorez une ration entière de viande séchée (retirez un jour de provision de votre équipement). Puis, vous décidez de marcher un peu, en espérant trouver quelques traces de vie humaine.

Si vous remontez la rivière, allez en : **84.**

Si vous descendez la rivière, allez en : **65.**

Si vous vous dirigez vers le soleil, allez en : **36.**

Si vous vous dirigez le dos au soleil, en suivant votre ombre, allez en : **23.**

97

Le monstre possède une compétence de 3.4 dans le maniement du couteau. Notre MJ a donc lancé pour lui 4 dés, en tentant d'atteindre le seuil de **3.2** qui correspond à la **Complexité** de maniement du **couteau** en **attaque**. Il a obtenu 1, 1, 4, 5 c'est-à-dire 2 succès : la réussite n'est que **partielle**. Il doit donc déterminer aléatoirement la localisation où le gworl vous touche.

Pour connaître les effets de l'attaque du gworl, allez en : **78.**

98

Vous tirez à côté du gworl et, comble de malheur, le recul vous fait lâcher votre arme !

Allez en : **75.**

99

Votre corps a chu sur un bloc de glace que votre tête a heurté violemment. Votre vue s'obscurcit très rapidement et vous sombrez dans le coma. En temps normal, une assistance médicale aurait pu vous sortir de ce mauvais pas, mais aujourd'hui vous êtes seul et bien seul. Peu à peu, le froid recouvre votre corps meurtri. La vie vous abandonne, et en quelques heures, votre corps est entièrement recouvert de neige et de glace.

Courage ! Recommencez l'aventure afin d'aborder plus de choses que dans celle-ci, si tristement conclue.

100

Si vous avez coché les 6 cases de votre compteur d'***épuisement***, vous êtes pris de vertiges :

Allez en : **60.**
Sinon, allez en : **40.**

101

Vous allez tenter d'esquiver l'attaque du gworl. Notre MJ a effectué le jet de dés d'attaque pour lui. Celui-ci possède une compétence de **3.4** dans le maniement du couteau. Le MJ a donc lancé 4 dés, en tentant d'atteindre le seuil de 3.2 qui correspond à la **complexité** de maniement du **couteau** en **attaque**. Il a obtenu 1, 1, 4, 5, ce qui fait donc 2 succès pour le gworl.

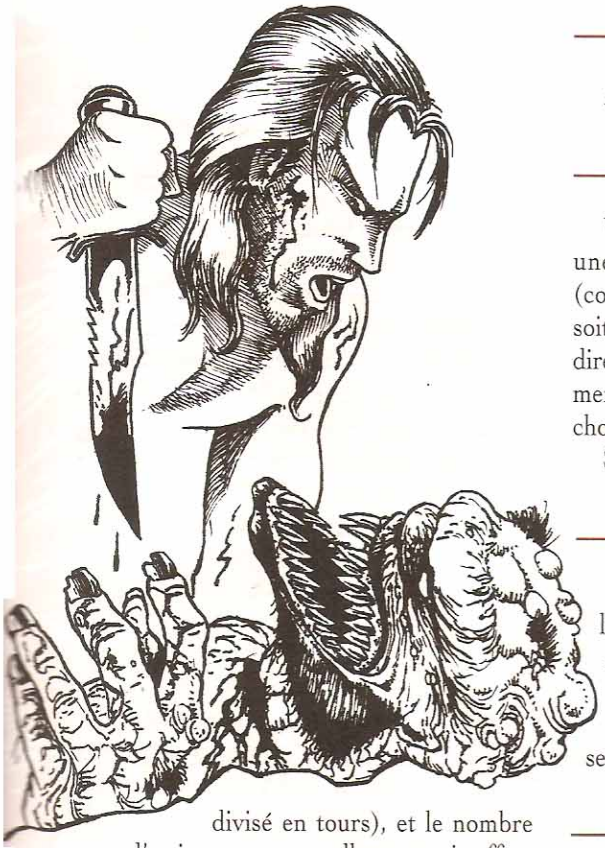
Maintenant, vous allez tenter d'esquiver ce coup. Pour cela, vous devez effectuer un jet d'**Agilité** de seuil **3.2** (où 2 est le nombre de succès de son attaque). Votre Agilité étant de **3.3**, vous lancez **3 dés**.

Si vous obtenez au moins 3 succès, allez en : **117.**

Sinon, le gworl vous touche. Pour connaître la localisation aléatoire où il vous touche (**aléatoire** car sa réussite n'est que **partielle**), allez en : **78.**

102

Le ***jet d'Initiative*** permet de connaître deux choses : votre vitesse de réaction pour ce tour (le combat est



divisé en tours), et le nombre d'actions que vous allez pouvoir effectuer. Ce nombre s'exprime en ***unités d'action***, ou "UA".

Jet d'initiative : le nombre d'unités d'action, notées UA, dont vous allez disposer dans ce tour est déterminé par un jet de Réflexes, de seuil **3. (1 + *épuisement*).** Remarquons les points suivants :

- Si vous n'avez coché aucune case sur votre compteur d'***épuisement***, votre seuil théorique est 1 + 0 =1. Mais la règle dite des "1" indiquant qu'un 1 sec est toujours un échec, vous devez tout de même atteindre 2 pour que ce dé vous fournisse une réussite et par là même une UA.
- De plus, la règle des 6 autorisant à lancer à nouveau un dé ayant obtenu un 6, tout en comptabilisant un succès, est applicable pour ce jet comme pour n'importe quel autre test.

Après avoir déterminé votre nombre d'UA, entourez ce chiffre au crayon dans la colonne de gauche sur le tableau vierge des intentions d'action du tour 1 de la Feuille d'Aventure. Ce chiffre correspond à votre rang d'action pour ce tour, ce qui signifie que vous agirez d'autant plus tôt qu'il est élevé.

Allez en : **87.**

103

Allez en : **11.**

104

Vous touchez le gworl, soit dans une localisation que vous choisissez (comme le Tronc ou la Patte droite), soit dans une ***sous-localisation*** c'est-à-dire une partie sensible, mais aléatoirement. Si vous préférez une localisation choisie, allez en : **27.**

Sinon, allez en : **90.**

105

Les efforts de la journée écoulée, le stress et votre course vers la rivière ont émoussé votre forme. Cochez une case sur votre compteur d'***épuisement***, sans toutefois dépasser cinq cases. Puis, allez en : **113.**

106

Le gworl gît devant vous. Vous haletez encore, lorsqu'apparaissent trois de ses congénères à vingt mètres en contrebas. Armés de couteaux de lancer, ils s'apprêtent à vous faire passer de vie à trépas lorsqu'une ombre immense se dessine sur le sol. Vous levez les yeux un instant, et vous voyez l'aigle géant qui pousse un cri strident. Les gworls évaluent un instant leur nouvel assaillant, puis grognent et font marche arrière. L'aigle se pose à côté de vous et vous dit : *"Vilaine blessure. Mais tu survivras. Toutefois, cela te prouve bien que tu as besoin de moi"*.

Allez en : **118.**

107

Vous pénétrez dans l'anfractuosité. Le tunnel a une hauteur de 40 cm environ et, en écartant les bras, vous parvenez presque à toucher les parois latérales avec vos coudes. Devant vous, les ténèbres se font de plus en plus denses.

Durant pratiquement une heure, vous rampez dans le conduit gelé. Vous vous inquiétez en songeant au temps qu'il vous faudrait pour vous retourner et faire chemin inverse. Mais une réflexion que vous vous faites vous rassure : en effet, il est très improbable qu'un tel boyau puisse exister naturellement dans ce type de roche, peu sensible à l'érosion des eaux souterraines. Et s'il a été foré, c'est bien pour mener quelque part.

Quelques instants après, vous entrez dans une partie où le plafond est à hauteur d'homme. Vous vous redressez et faites quelques pas en avant et brusquement...

Allez en : **80.**

108

Le gworl vous a brisé ce membre. Vous êtes encore conscient.

Allez en : **67.**

109

Au bout de quelques heures, la faim vous tiraillant, vous consommez une de vos rations de nourriture. Rayez-la sur votre fiche.

Allez en : **79.**

110

Cochez une case sur votre compteur d'***épuisement***, sans toutefois dépasser cinq cases. Puis, allez en : **54.**

111

Vous vous replacez sous le mégalithe et essayez de le soulever... Le bloc s'élève et, dans un prodigieux effort, vous le projetez sur le côté.

Vous devez tenter, comme c'est le cas après chaque effort physique important, un jet de Fatigue. Pour cela, votre caractéristique Souffle va être mise à l'épreuve. La partie adverse à laquelle votre Souffle va devoir se mesurer dépend de votre état de fraîcheur physique général. On désigne cette valeur adverse sous le nom de seuil.

Il s'agit toujours d'un **jet Standard**, appelé dans ce cas précis jet de Souffle de seuil **3. [1 + *épuisement*]**

Valeur = Souffle = **3.3**
Seuil = **3. [1 + *épuisement*].**

Lancez 3 dés, c'est-à-dire un nombre de dés égal à l'indice de la valeur, et comptez chaque dé ayant atteint au moins **[1 + le nombre de cases cochées sur votre compteur**

d'*épuisement*], c'est-à-dire l'indice du seuil, comme un succès. Si vous avez obtenu un ou plusieurs 6 lors du jet, n'oubliez pas d'appliquer la règle des 6.

Si vous n'avez obtenu que des 1 lors du jet de dés, c'est un **échec catastrophique** : cochez 2 cases sur votre compteur d'***épuisement***.

Si vous avez échoué sans que l'échec ne soit catastrophique, vous devez cocher 1 case sur votre compteur d'***épuisement***.

Si vous avez réussi le test, vous ne cochez rien.

Allez en : **100.**

112

Si vous n'avez pas blessé le gworl, allez en : **75.**

Si vous l'avez blessé, plusieurs cas sont possibles :

1°) Vous l'avez touché dans un membre, allez en : **59.**
2°) Vous l'avez touché à la tête, allez en : **42.**
3°) Vous l'avez touché dans le tronc, allez en : **14.**

113

Durant son repos, un personnage a une chance de récupérer des points d'***épuisement***. Avant votre arrivée sur ce monde au ciel vert, de trop longues périodes de repos auraient été nécessaires pour récupérer autant de fatigue. Mais les choses semblent différentes ici. Est-ce dû à l'air, à l'eau ou à quelque chose de plus impalpable ? Vous n'en savez rien.

Le jet de dés à effectuer pour déterminer l'ampleur de votre récupération utilise comme valeur la Résistance (pour Ivan **3.5**) et a pour seuil **(Échelle Résistance). (1 + *épuisement*)** (pour Ivan **3. (1 + *épuisement*)**, où "***épuisement***" désigne le nombre de cases cochées sur votre compteur d'***épuisement***. Vous devez donc lancer 5 dés et tenter d'atteindre avec chaque dé **(1 + *épuisement*)**.

Si vous n'avez obtenu que des 1, c'est un échec dit **catastrophique**.

Allez alors en : **89.**

Si vous n'avez obtenu aucun succès, c'est un échec.

Allez alors en : **7.**

Si vous avez 1 ou plusieurs succès, allez en : **119.**

114

Vous allez mesurer votre force à celle de "l'adversaire", en l'occurrence la masse du bloc de pierre, qui se traduit parce qu'on appelle ici le **seuil**.

Le jet de dés à effectuer est appelé **jet Standard** (dans ce cas, on dira simplement qu'il s'agit, d'un jet de Force de seuil **3. [4 + *épuisement*]**.

Valeur = Force = **3.5**
Seuil = Masse = **3. [4 + *épuisement*]**.

Par exemple si vous avez 2 cases cochées sur le compteur ***épuisement***, le seuil est égal à **3.6**.

Lancez 5 dés (c'est-à-dire un nombre de dés égal à l'indice de la valeur) et comptez chaque dé ayant atteint au moins [4 + le nombre de cases cochées sur votre compteur d'***épuisement***], (c'est-à-dire l'indice du seuil) comme un succès. Si vous avez obtenu un ou plusieurs 6 lors du jet, alors la règle suivante s'applique :

Règle des 6 : lorsque l'on obtient un 6 en ayant jeté un dé, il faut relancer ce dernier. Dans le cas présent, chaque 6 comptera comme un succès et le dé sera relancé autant de fois qu'un 6 sera obtenu (les succès se cumulant).

C'est fait ? Vous avez déterminé le nombre de succès ? OK ! Voyons un peu la suite...

C'est un échec si vous n'avez obtenu que des 1 lors du jet de dés. L'échec est dit **catastrophique**.

Allez en : **93.**

C'est un **échec** simple si vous n'avez pas obtenu de succès lors du jet de dés mais que vous n'êtes tout de même pas dans le cas précédent.

Allez en : **35.**

C'est une **réussite partielle** si vous avez obtenu 1 ou 2 succès.

Allez en : **5.**

C'est une **réussite normale** si vous avez obtenu 3, 4 ou 5 succès.

Allez en : **111.**

C'est une **réussite quasi parfaite** si vous avez obtenu exactement 6 succès.

Allez en : **77.**

C'est une **réussite parfaite** si vous avez obtenu plus de 6 succès.

Allez en : **52.**

115

Vous observez les alentours, et vous n'apercevez rien d'insolite. Quelques arbres épars se dressent dans la savane. Brusquement, il vous semble avoir vu une ombre se déplacer dans les branches de l'un d'entre eux. Une ombre suffisamment grande pour être celle d'un homme.

Si vous vous approchez sans vous cacher, allez en : **85.**

Si vous vous approchez en rampant, allez en : **71.**

Si vous vous éloignez, allez en : **92.**

116

Votre corps a chu sur un bloc de glace et votre colonne vertébrale s'est brisée en un bruit sec. Votre vision s'obscurcit très rapidement. C'est la fin. Votre personnage est mort, par imprudence, mais aussi à cause d'une certaine malchance.

L'histoire est finie. Mais comme il s'agit* aussi *d'une initiation, vous pouvez peut-être revenir un peu en arrière, au numéro 70, et tenter un autre choix...

117

Vous esquivez habilement le poignard du monstre.

Allez en : **82.**

118

Fin de l'épisode. Cette première aventure s'achève ici. Vous pourrez la continuer dans une partie de THOAN plus classique, dirigée par un Meneur de Jeu. Un des scénarios de la fin de ce livre se prête bien à cela car il met en scène un aigle géant.

Allez en : **128.**

119

Vous récupérez sur votre compteur d'***épuisement*** un nombre de cases égal au nombre de succès obtenus, sans toutefois descendre au-dessous de votre compteur de **cumul**. Puis, allez en : 96.

120

"J'ai besoin de l'aide d'êtres humains pour accomplir une mission de la plus haute importance aux yeux de Podarge, la reine des aigles aux grandes ailes. Pour atteindre le but qu'elle m'a fixé, je suis dans la désagréable obligation de faire appel à des êtres de morphologie humaine. Je te propose une association temporaire : en l'échange de ton aide, je te dirigerai vers un groupe d'humains civilisés. Sache que sans moi, tu risques d'errer sur des milliers de kilomètres dans un pays extrêmement dangereux sans avoir aucun espoir de trouver des êtres accueillants. Acceptes-tu cette alliance temporaire ?".

Que répondre d'autre que oui à une créature qui vous tient à sa merci et vous propose une alliance ? Vous murmurez un oui du bout des lèvres.

"De plus", ajoute-t-il, *"je suis l'un des seuls à parler grec à des milliers de kilomètres à la ronde".*

Allez en : **94.**

121

L'oiseau de proie déploie alors ses ailes d'une vingtaine de mètres d'envergure et s'envole en votre direction en poussant un cri strident. Il se pose avec grâce à quelques mètres de vous et, chose extraordinaire, il vous parle ! *"Il est inutile d'essayer de te cacher, humain. Personne ne peut échapper à la vue incomparable de Thyweste* !" dit-il avec une voix de perroquet dans un grec classique un peu déformé.

Allez en : **74.**

122

Vous scrutez les ténèbres à l'aide de la faible lumière de votre briquet. Vous déplacez un tas de pierres, et vous mettez à jour un petit tunnel dans lequel vous pouvez vous engouffrer.

Allez en : **107.**

123

Vous dévalez la pente et vous vous précipitez vers la rivière. L'eau est fraîche, fruitée et vous vous sentez revivre. Des poissons, multicolores et vifs, ondulent à contre-courant. Vous vous allongez, fermez les yeux et vous endormez profondément.

Si vous avez plus de cases cochées sur votre compteur d'***épuisement*** que sur votre compteur de **cumul**, allez en **113.**

Si votre compteur d'***épuisement*** est vierge ou si les compteurs d'***épuisement*** et de **cumul** ont autant de cases cochées, allez en : **105.**

124

Si vous avez coché les 6 cases de votre compteur d'***épuisement***, vous êtes pris de vertiges :

Allez en : **60.**

Sinon, allez en : **48.**

Mais si vous obtenez de nouveau une réussite partielle dans le test consistant à soulever le bloc, cette fois vous le considérerez comme une réussite normale (pour tous les autres cas de figure, vous suivrez la procédure normale).

125

Durant quelques secondes, vous vous observez. Puis, sans crier gare, il se rue sur vous. Vous entrez dans une phase de combat. Afin de déterminer si vous réagissez avant cette créature appelée gworl, vous devez déterminer votre **Initiative**. Puis, vous devrez simuler l'action du gworl ou bien la vôtre si vous êtes plus rapide.

Allez en : **102.**

126

Soudain, le sol se dérobe sous vos pieds. Vous tentez de vous accrocher à un buisson à quelque distance de votre bras droit. Mais vous ne parvenez qu'à frôler les branches du bout des doigts. Vous freinez votre chute en enfonçant vos mains gantées dans la neige, mais rien n'y fait : vous descendez inexorablement dans un trou béant dont vous ne parvenez pas à apercevoir le fond. Et brusquement, c'est la chute libre.

Allez en : **88.**

127

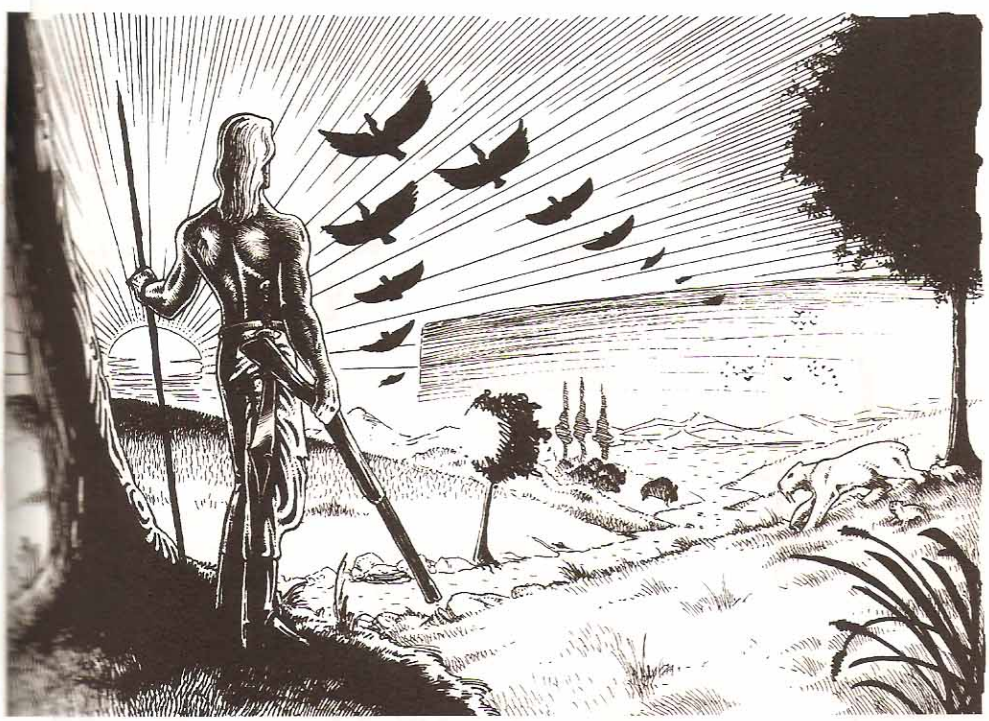
Avez-vous été blessé par le gworl :

1°) Mortellement, allez en : **95.**
2°) Sérieusement mais pas mortellement, allez alors en : **106.**
3°) Aucunement, allez en : **6.**

128

Vous avez maintenant pris connaissance de ce qui constitue la base du système de jeu de THOAN. Dès lors, il vous est possible de vous perfectionner en consultant la partie de ce livre consacrée aux règles. En une ou deux séances de jeu, vous arriverez certainement à la maîtriser et à utiliser toutes ses subtilités.

Bonnes aventures à toi, *leblabbiy* !



THOAN
LES FAISEURS D'UNIVERS

Nom : Ivan Vsevolod
Surnoms : L'Ours

Espèce : Terrien humain Sexe : M
Aspect : 2 mètres, musclé, large d'épaule, blond, yeux bleu-acier, peau claire
Âge : 42

HISTOIRE

Professeur de Grec à Moscou, Ivan fut un dissident actif de l'ancien régime. Déporté en Sibérie, sa patrie d'origine, il s'est échappé d'un camp de travail et survit depuis comme chasseur d'ours.

VITESSES

Raciales		Compétences	
Vitesse Terrestre	(3.2)	Courir	(3.1)
Vitesse Aquatique	(2.6*)	Nager	(3.1)
Vitesse Aérienne	(-)	Voler	(-)

SINGULARITÉS

HÉROÏSME

Caractéristique (30)

CARACTÉRISTIQUES

FORCE	3.5
RÉSISTANCE	3.5
MASSE	3.4
SOUFFLE	3.3
RÉFLEXES	3.4
AGILITÉ	3.3
INTELLECT	3.5
RUSE	3.3
VOLONTÉ	3.3

COMPÉTENCES

Combat

Désignation	Valeur	UA A/C	Complexité A/P	Dégâts	Sol
Armes à feu	(3.1)				
Fusil	(3.5)	1 /auto	3.2/-	3.6	3.5
	( )	—/—	—/—	—	—
	( )	—/—	—/—	—	—
	( )	—/—	—/—	—	—

Désignation	Valeur	UA A/P	Complexité A/P	Dégâts	Sol
Armes Blanches	(3.1)				
Poings	(3.4)	2/-	3.2/-	3.5 Etourd.	-
Couteau	(3.3)	2/2	3.2/3.5	3.4	3.4
	( )	—/—	—/—	—	—
	( )	—/—	—/—	—	—

Athlétisme

Courir	(3.1)
Grimper	(3.2)
Monter	(3.1)
Nager	(3.1)
Sauter	(3.1)
Voler	(-)

Survie

Percevoir	(3.2)
Pister	(3.5)
Se Cacher	(3.3)
Se Nourrir	(3.3)
Tech-Primitive	(3.3)

Furtivité

Crocheter	(3.1)
Dérober	(3.1)
Se Déguiser	(3.1)

Langues

Linguistique ( )

Désignation	Oral	Ecrit
	( )	( )
	( )	( )
	( )	( )
	( )	( )

Autre

	( )
	( )

Connaissances

TECHNOLOGIE DES SEIGNEURS ( )

Botaniques	(3.2)	Zoologie	(3.3)
	( )		( )

DOMAINES ET SPÉCIALISATIONS

Littérature	(3.4)	Poésie	(3.6)
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )

FEUILLE DE PERSONNAGE

THOAN

LES FAISEURS D'UNIVERS

Nom usuel actuel : Jvan Vsevolod

Surnoms usuels actuels : L'Ours

Aspect actuel : idem feuille de personnage, un peu maigre

Âge apparent : 42

COMPTEURS DE DÉGÂTS

Cumul | Localisations

1 - Tête Pr : ____

2 - Tronc Pr : (3,1)

3 - B.D. Pr : (3,1)

4 - B.G. Pr : (3,1)

5 - J.D. Pr : (3,1)

6 - J.G. Pr : (3,1)

COMPTEUR D'ÉPUISEMENT

POINTS D'HÉROÏSME

Héroïsme (30) **Points** 30

Ajouter 1 réussite (si au moins 1 succès)	5
Relancer 1 dé	2
Relancer tous les dés d'un test	5
Dés supplémentaires (nombre initial maximum)	1/dé
Diminuer malus d'épuisement	2/pt
Obtenir un 6 automatique (seuil supérieur à 7)	5

INTENTIONS D'ACTION

RA	Tour 1	RA	Tour 2	RA	Tour 3	RA	Tour 4	RA	Tour 5
10		10		10		10		10	
9		9		9		9		9	
8		8		8		8		8	
7		7		7		7		7	
6		6		6		6		6	
5		5		5		5		5	
4		4		4		4		4	
3		3		3		3		3	
2		2		2		2		2	
1		1		1		1		1	

Abréviations : A - Attaque ; P - Parade ; E - Esquive ; D - Déplacement ; V - Viser ; C - Compétence.

Coût en UA de quelques actions : Attaque (cf. arme) ; Parade (cf. arme) ; Esquive (1) ; Déplacement (1/indice vitesse en m) ; Réorganiser ses actions (1) ; Surprise (2) ; Se relever (2) ; Lâcher (0) ; Prendre arme dans fourreau (2) ; Prendre arme plantée (1) ; Monter sur cheval (2); Lancer objet (1) ; Envol (1).

ÉQUIPEMENT

Armes	Munitions	Portée	Masse
Fusil de chasse	IIIII IIIII IIIII III	100 m	3
Couteau			0,25

Type armure : Verte + pantalon + bottes chaudes (hiver)

Autres équipements : couteau, pic à glace, briquet à essence, couverture

Rations de viande en jours : IIII

NOTES

Jvan est très adapté au froid et est capable de survivre dans le blizzard.

FEUILLE D'AVENTURE STANDARD

Sur Atlantide, Anania n'a pas trop de mal à se faire passer pour une Amazone…

MÉCANIQUE DU JEU

"Kickaha et lui se dressèrent d'un bond, pivotèrent sur eux-mêmes et se retrouvèrent face à face avec le Sholkin abasourdi. Wolff empoigna la lance de ce dernier juste au-dessous du fer. Le mercenaire ouvrit la bouche, mais pour la refermer aussitôt, quand l'extrémité de la hampe s'abattit sur sa mâchoire. Il y eut un craquement d'os.
Kickaha n'avait pas eu autant de chance. Le Sholkin recula et leva son arme pour la lancer ; le rouquin le plaqua à la manière d'un joueur de rugby et le javelot sonna contre la muraille."

Le Faiseur d'univers

Le système de règles de THOAN privilégie la simulation sans céder à une inutile complexité. Il a été conçu pour respecter les thèmes fétiches abordés par Philip José Farmer dans ses livres. Ainsi, par exemple, comme celui-ci décrit très souvent des courses endiablées poussant les héros jusqu'aux limites de leur résistance physique, la caractéristique Souffle a été incluse. De même, la caractéristique Ruse a été introduite parce que, entre autres, Kickaha, l'un des principaux héros des romans, est rusé comme un renard et c'est ce qui lui a souvent permis de se sortir des situations les plus compromises. Les compétences à la disposition des personnages ont aussi été choisies dans cet esprit (en particulier les compétences de Survie, si utiles dans les mondes de Farmer).

L'objectif de ces choix est d'assurer une restitution aussi fidèle que possible de l'ambiance des livres, ambiance qui découle d'un subtil mélange d'action intense, d'héroïsme et de mystère.

Toutes les règles qui suivent ont pour utilité de vous aider à résoudre les difficultés que vous pouvez rencontrer en cours de partie. Elles vous indiquent comment déterminer le résultat des actions entreprises par les personnages des joueurs et des PNJ, monstres, etc. Elles permettent aussi de trouver une solution face aux situations inattendues ou imprévues.

Mais ces règles ne sont que des **principes directeurs**. Vous pouvez toujours en écarter l'application lorsque vous l'estimez utile, comme vous pouvez inventer vous-mêmes toutes les variantes qui vous conviennent. Elles constituent la **mécanique du jeu** et une mécanique, ça peut toujours se trafiquer un peu, s'améliorer, se gonfler ou se modifier. Ce que les joueurs doivent voir, c'est la **carrosserie** du jeu, c'est-à-dire son univers et ses personnages. Ils doivent pouvoir voyager grâce aux aventures que le jeu leur permet de vivre, aussi seul le MJ devrait avoir les mains pleines de cambouis...

LES ATTRIBUTS

Dans THOAN, les créatures et les choses sont dotées d'attributs utiles à la résolution des problèmes qui peuvent se poser en cours de jeu.

Ces attributs peuvent être, selon les cas, des caractéristiques, des compétences, des particularités, des qualités, des propriétés ou même une puissance ou une gravité.

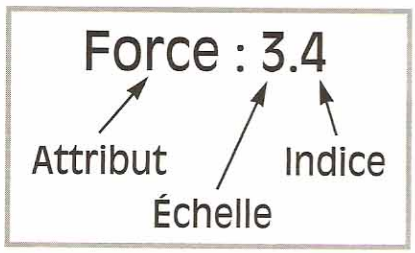
C'est grâce à ces attributs que les créatures et les choses peuvent intervenir dans le monde du jeu.

Ainsi, par exemple :

- Les attributs d'un personnage sont relativement nombreux. Ce sont, essentiellement, ses caractéristiques physiques (Force, Résistance, Souffle, Réflexes, Agilité, Masse) et psychiques (Intellect, Ruse, Volonté) ainsi que ses compétences (Athlétisme, Connaissance, Combat, Furtivité, Langue et Survie).
- Les attributs d'une arme sont limités à sa Complexité et son aptitude à causer des dégâts.
- Un événement n'a généralement qu'un seul attribut : sa puissance, son importance ou gravité.

Tous les attributs sont quantifiés : ils ont une *valeur*. C'est cette valeur qu'on utilise pour résoudre les problèmes posés par les situations de jeu.

Exemple : *En connaissant la valeur de la caractéristique Force de deux personnages, on peut, à l'aide des règles appropriées, déterminer l'issue du bras de fer qui les oppose.*



La valeur des attributs est exprimée par deux chiffres séparés par un point. Le premier chiffre correspond à l'Échelle à laquelle cet attribut appartient, le deuxième (appelé *indice*), à son niveau dans cette Échelle.

Dans la pratique, afin de faciliter la lecture des valeurs, le chiffre de l'Échelle peut être présenté en plus petit. Exemple : Force de 3.4.

Les échelles

Dans l'univers, tout n'est pas à l'échelle humaine. Si, au niveau de l'homme moyen, un poids peut aisément s'exprimer en kilogrammes, au niveau microscopique il vaut mieux utiliser des microgrammes et, à l'Échelle cosmique, des mégatonnes. Cette différence d'échelles pourrait amener, si on n'en tenait pas compte dans le système de jeu, à disposer de règles adaptées à l'échelle humaine, certes, mais mal adaptées aux autres.

C'est pourquoi, l'univers de THOAN est découpé en six Échelles. L'Échelle 3 correspond à l'échelle humaine, l'Échelle 1 à l'échelle microscopique et l'Échelle 6 à l'échelle cosmique.

Grâce à ce système, la résolution des actions dans une Échelle se résoudra exactement de la même façon dans une autre. C'est-à-dire, par exemple, qu'un combat entre géants (Échelle 4) se résoudra avec aussi peu de dés qu'un combat entre des hommes ordinaires (Échelle 3). Alors que dans beaucoup d'autres jeux de rôle, un combat entre géants, pour tenir compte de leur taille gigantesque, demandera, par exemple, qu'on augmente considérablement le nombre de dés qu'on doit lancer pour déterminer la gravité des blessures qu'ils s'infligent.

Bien entendu, les règles autorisent les interactions entre Échelles. Une créature de l'Échelle 4, très sensiblement plus grande ou forte qu'une créature de l'Échelle 3, pourra aisément l'anéantir (un homme n'a aucune chance, à mains nues, face à un diplodocus). Inversement, plusieurs créatures d'une Échelle peuvent unir leurs efforts pour agir sur une créature de l'Échelle immédiatement supérieure (plusieurs hommes peuvent déplacer le corps d'un mammouth). Mais elles ne parviendront jamais à agir sur une créature ou un objet d'une Échelle supérieure de deux niveaux (plusieurs hommes ne réussiront jamais à déplacer une montagne avec la seule force de leurs bras).

Pour mieux vous représenter l'importance de chaque Échelle, voici une table qui vous donne quelques exemples :

Échelle	*Exemple*
1 : **Microscopique**	1.1 = Quark
	1.3 = Atome
	1.6 = Virus
2 : **Sous-humaine**	2.1 = Poussière
	2.2 = Insecte
	2.5 = Écureuil
3 : **Humaine**	3.1 = Chacal
	3.3 = Homme
	3.6 = Ours
4 : **Surhumaine**	4.1 = Éléphant
	4.3 = Baleine grise
	4.6 = Baleine bleue
5 : **Macroscopique**	5.1 = Colline
	5.3 = Montagne
	5.6 = Grande île (Sicile)
6 : **Cosmique**	6.1 = Astéroïde
	6.4 = Terre
	6.6 = Système solaire

Les indices et les valeurs

Dans une Échelle, un *attribut* peut avoir un *indice* allant de 1 à 6. Ainsi, par exemple, dans l'échelle humaine, la Force d'un personnage peut aller de 1 à 6. Si on dit que sa Caractéristique Force est de 3.4, cela veut dire que, dans l'Échelle 3 (échelle humaine), l'*indice* de sa Force est 4. On dit aussi que sa Force a une *valeur* de 3.4.

Comme il n'y a que **SIX ÉCHELLES** et que les indices ne peuvent aller que de 1 à 6 (sauf exception : voir plus loin, les valeurs modifiées), dans THOAN, les valeurs ne peuvent aller que de 1.1 (la plus petite) à 6.6 (la plus grande).

Si vous vous demandez pourquoi il n'est rien prévu de plus grand que 6.6, sachez simplement que la notion d'infini au sens où nous l'entendons n'existe pas dans les univers de la Saga des Hommes-Dieux. Le plus grand univers imaginable est le système solaire. Vous pourrez avoir un aperçu de ce concept déroutant en lisant le chapitre **Présentation cosmogonique et historique** (page 153).

L'utilisation des dés

Pour jouer à THOAN, seuls des dés ordinaires (à six faces) sont nécessaires. En principe, les dés ne sont pas additionnés mais lus **individuellement**. Cependant, certaines notations peuvent signifier le contraire. La notation 2D6 signifie que deux dés doivent être lancés et leurs résultats, additionnés. 1D6 +2 signifie qu'il faut lancer un dé et additionner 2 à son résultat.

Un jet de dés est fait chaque fois que le MJ le juge indispensable pour déterminer le résultat d'une action. De nombreuses actions ne nécessitent pas de jet de dés (il n'est pas nécessaire de demander un jet de dés au joueur dont le personnage veut, par exemple, franchir d'un bond un ravin d'un mètre de large ; par contre, si le ravin fait plus de 3 mètres de largeur...).

Les tests

Les dés sont lancés pour *mettre à l'épreuve* ou *tester* un attribut. On teste un attribut pour déterminer quels effets son utilisation produit dans le monde du jeu.

Exemple : *On fait un test de Force lorsqu'on procède à un jet de dés pour vérifier si la Force d'un personnage lui permet de soulever tel ou tel rocher.*

Les joueurs effectuent eux-mêmes les tests d'attributs de leur personnage. Tous les autres jets de dés sont, en principe, faits par le MJ.

Le nombre de dés qui doivent être lancés est égal à l'indice de l'attribut testé.

Pour qu'un test soit réussi, il faut que, parmi les dés lancés, il y en ait au moins un qui atteigne ou dépasse le *seuil de Difficulté* (ou, tout simplement, *le seuil)* fixé par le MJ en fonction de la difficulté qu'il attribue à l'action entreprise, compte tenu de la situation, des règles et de son bon sens.

Chaque dé qui atteint ou dépasse ce seuil est un *succès*. Plus le nombre de succès est grand, plus la *qualité de la réussite* de l'action est grande, donc plus elle est spectaculaire.

Exemple : *John Hunter, un terrien, doit soulever une énorme dalle de 80 kg pour emprunter un tunnel et échapper à ses poursuivants. Il a une Force de 3.4 ce qui donne à son joueur la possibilité de lancer quatre dés (sa Force a un indice 4). Le MJ indique que le seuil de Difficulté de cette action est de 3.3 en annonçant au joueur de John qu'il doit "faire un jet de Force à 3.3". Sera donc considéré comme un succès tout dé dont le score sera égal ou supérieur à 3 (l'indice du seuil). Le joueur de John lance quatre dés et obtient 1, 1, 3 et 5. Deux dés ont atteint ou dépassé le seuil de Difficulté. Cela fait deux succès ! John parvient donc à soulever la dalle plus aisément que si un seul succès avait été obtenu.*

Dans la pratique, *test* et *jet* sont des termes considérés comme synonymes. Ainsi, on peut tout aussi bien dire qu'on fait un *test de Force* qu'un *jet de Force*.

Remarque : Dans certaines circonstances (Héroïsme, poursuite, etc.), la personne qui effectue le test peut se voir offrir la possibilité de bénéficier de dés **supplémentaires** à lancer en plus/au lieu des bonus (ou des malus) à appliquer à l'indice des seuils. Cette possibilité, qui enrichit encore davantage les possibilités du système de jeu, sera abordée, un peu plus loin, une fois que les principes élémentaires auront été exposés.

Détermination de l'attribut à tester

La détermination de l'attribut à tester est à la discrétion du MJ. Pour décider, il lui suffit de faire preuve d'un peu de bon sens, d'apprécier le plus impartialement possible la situation et de s'aider des principes suivants :

1. Lorsque le succès de l'action envisagée par une créature ou un personnage nécessite la maîtrise d'une technique particulière, l'attribut mis à l'épreuve doit être une **compétence** qui couvre cette technique.

Exemple : *Si un personnage veut réparer un moteur, il faudra mettre à l'épreuve sa compétence* Connaissances en mécanique. *S'il veut traverser un torrent fougueux à la nage, c'est sa compétence* Nager *qui sera testée. Et s'il veut parlementer avec un Cheyenne, c'est sa compétence* Parler Cheyenne *qui sera mise à l'épreuve.*

2. Si aucune compétence ne correspond à l'action entreprise, mais que cette dernière n'est pas jugée irréalisable par le MJ, il est possible alors de mettre à l'épreuve une **caractéristique** que le bon sens permet de considérer comme utilisable pour réaliser l'action.

Exemple : *La* Force *d'un personnage peut être mise à l'épreuve lorsqu'il veut soulever un objet lourd ; sa* Volonté *peut servir à déterminer s'il résiste ou non à la torture ; son* Souffle *peut être testé s'il veut évoluer en apnée, etc.*

3. Lorsqu'un événement affecte une créature ou une chose, c'est naturellement son **attribut** adapté à la situation qui doit être utilisé.

Exemple : *Lorsque la foudre frappe, on met sa puissance à l'épreuve pour déterminer ses effets.*

Détermination du seuil de Difficulté d'un test

Le seuil de Difficulté exprime, comme son nom l'indique, le niveau de difficulté que l'action doit surmonter pour réussir. Le test imposé par le MJ est destiné à déterminer si l'attribut engagé dans l'action entreprise permet d'atteindre ou de dépasser ce niveau de difficulté ou pas.

Tout le problème du MJ est de déterminer quels sont les éléments qui peuvent contrarier l'action et jusqu'à quel point. C'est la prise en compte de ces éléments qui lui permet de donner une valeur au seuil de Difficulté.

Dans la plupart des cas, il suffit de faire preuve d'un peu de bon sens, mais les règles et le respect de quelques principes rend la tâche plus aisée.

Le seuil Standard

Dans la plupart des situations courantes, le MJ peut décider que le seuil a une valeur de même Échelle que l'attribut testé et un indice de 3.

Un test faisant appel à ce genre de seuil Standard est appelé *test Standard* ou *jet Standard*.

Exemple : *Orc le Rouge tente d'escalader une paroi abrupte d'une vingtaine de mètres de haut. Excellent athlète, il possède la compétence Grimper à 3.6. La paroi est parsemée de nombreuses aspérités et anfractuosités et le temps est clément. Orc étant, de surcroît, en pleine forme (le compteur d'épuisement de sa Feuille de Personnage est vierge), le MJ décide que le seuil du jet de Grimper a une valeur de 3.3, donc une valeur Standard, parce qu'il n'y a aucun élément particulier de difficulté à prendre en compte.*

Le test Standard peut être utilisé pour décider aléatoirement de l'existence

de telle chose ou la survenance de tel ou tel événement. Dans ce cas, le MJ le fait avec trois dés (on parle alors de *jet de Hasard*).

Exemple : *Un joueur demande au MJ si, dans la forêt que son personnage est en train de traverser, il y a des champignons comestibles. Le MJ peut s'en remettre à un jet de Hasard pour répondre. Le nombre de succès obtenus orientera sa réponse.*

Seuil des tests de combat

Les seuils des tests de combat sont amplement traités dans la section **Le combat**, page 56.

Seuil des tests d'opposition

Le plus souvent, les actions s'exercent contre des créatures et des choses qui résistent passivement. Mais il y a des cas où leur résistance devient active et où, à une action, elles opposent un action réciproque. On doit alors faire des *tests d'opposition*.

Dans de tels cas, le seuil de réussite de l'action a pour valeur la valeur de l'attribut concerné de la créature ou de la chose en opposition.

Exemple : *Eric Roussebarbe et Belette Agile veulent s'affronter au bras de fer. Cette action représente une opposition de la caractéristique Force de chacun à celle de l'autre. Eric possède une Force de 3.5 et Belette Agile une Force de 3.4. Donc le joueur d'Eric va devoir effectuer un jet de Force à 3.4 (c'est la Force de son adversaire qui est le seuil) et celui de Belette Agile va devoir effectuer un jet de Force à 3.5. (pour lui, c'est la Force d'Eric qui est le seuil).*

Lorsqu'il y a ainsi opposition, c'est celui qui obtient le plus de succès qui gagne. La qualité de sa réussite étant déterminée en faisant la différence entre son nombre de succès et le nombre de succès de son adversaire.

Suite de l'exemple : *Le joueur d'Eric lance cinq dés (puisque l'indice de sa Force est 5) et obtient 2, 2, 4, 5, 5, soit trois succès. Le joueur de Belette Agile, quant à lui, ne lance que quatre dés (Force dont l'indice est 4) et obtient 1, 1, 2, 5, soit un succès seulement. Eric gagne le bras de fer avec deux succès (3 - 1). Il rabat le bras de Belette Agile sans trop de problèmes...*

Influence de la fatigue et de l'environnement

L'indice du seuil de tous les tests des attributs physiques (caractéristiques physiques et compétences faisant appel à des activités physiques) d'un personnage doit être augmenté d'un nombre de points égal au nombre de cases cochées sur le compteur d'épuisement de sa feuille de personnage. En effet, plus un personnage est fatigué ou blessé, plus les actions qu'il entreprend deviennent pénibles et délicates à réussir.

De même, les conditions ambiantes (luminosité, conditions atmosphériques, etc.) peuvent influencer les chances de réussite des actions, en bien comme en mal. L'indice du seuil de Difficulté doit être modifié pour en tenir compte.

Exemples : *Chryséis tente de se cacher. La végétation alentour est luxuriante. Le MJ décide que l'indice du seuil de son jet de Se cacher est diminué d'un point par rapport à l'indice du seuil de base. Le seuil passe donc de 3.3 à 3.2.*

Jadawin-Wolff essaie de traverser une rivière à la nage (il possède la compétence Nager à 3.6). Il est fatigué (une case est cochée sur le compteur d'épuisement de sa fiche de personnage), le courant est violent et l'eau est glaciale. Le MJ décide de tenir compte de tout cela et fixe le seuil du jet de Nager à 3.6 en se livrant au calcul suivant :

3. [3 (indice de base) + 1 (fatigue) + 1 (courant) + 1 (eau glaciale)] = 3.6

Cas particulier où l'indice du seuil est plus grand que 6

Il est possible, que, par suite des modifications que le MJ estime nécessaires, l'indice modifié du seuil dépasse 6. Dans ce genre de situation, il faut appliquer les règles suivantes :

1. L'indice modifié est compris entre 7 et 11 inclus

Le joueur lance les dés et ne retient que ceux avec lesquels il obtient 6. Ces dés doivent être relancés et leur nouveau résultat doit être ajouté à 6. Si le résultat de cette addition atteint ou dépasse le seuil, c'est un succès (voir règle 2 de la sous-section suivante, page 47).

Exemple : *Supposons que dans l'exemple précédent, Jadawin soit plus fatigué encore et que quatre cases de son compteur d'épuisement soient cochées. L'indice du seuil de son jet de Nager devient alors de 3.8. Ce qui veut dire que le joueur va devoir obtenir des 8 avec les six dés qu'il peut lancer (la compétence Nager de Jadawin est à 3.6). Il obtient 1, 1, 3, 4, 6, 6 et relance deux dés (puisqu'il a obtenu deux 6) et obtient 1 et 4. Cela ne fait qu'un seul succès (6 + 4 = 10 donc supérieur à 8). Jadawin réussit à rejoindre, de justesse, la rive opposée.*

2. L'indice modifié atteint ou dépasse 12

L'Échelle du seuil est alors augmentée d'un point et son indice est ramené à 1.

Exemple : *3.12 devient 4.1.*

Voyez le paragraphe **Interactions entre Échelles**, page 48.

Les jets de dés

Les jets de dés sont soumis à deux règles : **la règle des 6** et la **règle des 1**.

La règle des 6

Lorsqu'un 6 est obtenu avec un dé, ce dé doit être relancé.

Les conséquences de cette règles sont variables en fonction des trois cas de figure suivants :

1. L'Échelle du seuil est la même que celle de l'attribut testé, et son indice est égal ou inférieur à 6. Tous les 6 obtenus sont considérés comme des succès, les dés les ayant affichés sont relancés. Tous les 6 obtenus alors donnent le droit de relancer les dés les ayant affichés et ainsi de suite. Il n'y a, théoriquement, aucune limite au nombre de 6, donc au nombre de succès que l'on peut obtenir.

Exemple : *Poursuivi par des gworls, d'horribles monstres velus, John Hunter se retrouve en face d'un ravin de quatre mètres de largeur. Le joueur de John décide de tenter le saut. John possède la compétence Sauter à 3.3. Le MJ estime le seuil de Difficulté à 3.4. Le joueur lance ses trois dés et obtient 4, 6 et 6. Quel beau jet ! Cela fait déjà trois succès pour John. Mais grâce à la règle des 6, le joueur a le droit de relancer les deux dés ayant obtenu 6. Il obtient cette fois 5 et 6, soit deux succès supplémentaires. Le 6 peut encore être relancé. Cette fois, le joueur obtient 4, soit un nouveau succès. En tout, il a obtenu 3 + 2 + 1 = six succès. La peur donne des ailes, c'est bien connu ! Toujours est-il que la performance de John est digne de celle d'un athlète. Le MJ estime que le saut de John lui permet de franchir huit mètres et donc d'atterrir largement au-delà du rebord du ravin.*

2. L'Échelle du seuil est la même que celle de l'attribut testé, mais son indice modifié est compris entre 7 et 11 inclus. Dans ce cas, un 6 n'est pas un succès. Le dé l'ayant affiché doit être relancé et son nouveau résultat ajouté au 6. Si le total atteint ou dépasse l'indice du seuil, c'est un succès, conformément à la règle présentée en 1 sous "**Cas particulier où l'indice du seuil est plus grand que 6**", page précédente.

Exemple : *John Hunter tente de traverser une rivière à la nage. Les eaux sont glaciales, il est exténué (3 cases d'épuisement cochées sur le compteur d'épuisement de sa fiche) et un fort courant gêne sa progression. Le MJ décide que le seuil de son jet de Nager est à 3.8 (**3. [3 (base) + 1 (eaux glaciales) + 3 (fatigue) + 1 (courant)] = 3.8**). John possédant la compétence Nager à 3.4, son joueur lance quatre dés et obtient 1, 2, 6, 6. En application de la règle des 6, il relance deux dés et obtient 2 et 6. Ce qui fait qu'il a finalement obtenu 1, 2, 8 et 12, donc deux succès. John atteint sans encombre l'autre rive.*

3. L'Échelle du seuil est immédiatement supérieure à celle de l'attribut testé et son indice est 1, alors que l'indice de l'attribut est 6 (par exemple, attribut à 3.6 et seuil à 4.1). Dans ce cas, le joueur doit réussir deux 6 **successifs** pour comptabiliser un succès.

Exemple : *Wolff, le Seigneur, tente un exploit surhumain. Pour s'échapper de la prison dans laquelle les chevaliers de Drachland l'ont enfermé, il veut tordre un barreau de sa cellule. Aucun homme ordinaire ne pourrait y parvenir... Mais Wolff n'est pas un homme ordinaire. L'attribut à tester dans ce cas est sa Force, qui est à 3.6. Le seuil est déterminé par la Résistance du barreau qui est de 4.1. Le joueur de Wolff lance six dés et obtient 1, 2, 2, 5, 6, 6. Les deux dés ayant affiché 6 sont relancés et affichent 5 et 6. Il y a donc un succès (puisqu'un 6 a été obtenu successivement deux fois) et Wolff réussit avec grand peine à tordre légèrement le barreau ; suffisamment, cependant, pour qu'il puisse se faufiler en se contorsionnant péniblement pendant quelques minutes.*

La règle des 1

Un 1 obtenu avec un dé est toujours un échec, même si le seuil modifié a un indice de 1 (dans ce cas, pour obtenir des succès il faut obtenir des 2).

En revanche, un 1 obtenu avec un dé relancé en application de la règle des 6 (§ 2 : seuil de même Échelle, mais indice compris entre 7 et 11) est additionné au 6 et est donc considéré comme un 7.

Si, au cours d'un test, tous les dés lancés affichent des 1, le résultat de l'action entreprise est un *échec catastrophique* (voir **Table des qualités de réussites d'un test**, page suivante).

Table des qualités de réussites d'un test

Résultat obtenu	*Désignation*	*Conséquences*	*Exemples*
Tous les dés lancés affichent des 1	Échec catastrophique	L'action est lamentablement ratée et a des conséquences catastrophiques.	Le personnage lâche ou casse son arme en combat, il se foule un pied en sautant, il casse un objet, etc.
Aucun succès	Échec	L'action échoue avec tout ce que cela peut impliquer de logique.	Le personnage tombe dans le ravin qu'il veut sauter, il encaisse des dégâts, etc.
1 ou 2 succès	Réussite partielle	L'action est réussie de justesse et nécessite un effort supplémentaire ou implique un désagrément ou un désavantage.	Le personnage parvient à s'agripper à la rive opposée, mais il doit se hisser, il touche sa cible à un endroit aléatoire, etc.
3 à 5 succès	Réussite normale	L'action est réussie et aboutit sans problème au résultat escompté.	Le personnage retombe sur ses pieds en sautant, il peut choisir la localisation des dégâts qu'il inflige, etc.
6 succès	Réussite quasi parfaite	L'action est quasi parfaitement réussie et entraîne l'apparition d'un avantage immédiat en rapport avec la situation.	Le personnage crève un œil de son adversaire, il sait exactement quel animal a laissé cette piste, etc.
Plus de 6 succès	Réussite parfaite	L'action est parfaitement réussie et entraîne l'apparition d'avantages décisifs en rapport avec la situation.	Le personnage peut choisir la localisation vitale où il inflige des dégâts à son adversaire, il réussit un saut fantastique, etc.

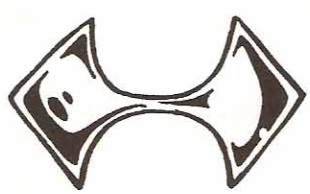
Remarque : Si, à la suite de modifications décidées par le MJ, le seuil modifié est inférieur à 1, le MJ peut à son choix arrondir à 1 et effectuer ou faire effectuer un test (il faut alors obtenir des 2), ou décider que l'action est automatiquement réussie (il n'y a pas de test à faire).

Conséquences du test

Pour réussir une action non automatique, il faut réussir un test, ce qui, pour le joueur ou le MJ, signifie atteindre le seuil de Difficulté imposé avec les dés dont il dispose. Mais pour connaître la manière dont l'individu testé a réussi ou raté l'action, il faut comptabiliser le **nombre de succès** obtenus. La qualité de réussite d'une action est, en effet, plus ou moins grande en fonction du nombre de succès obtenus au test effectué. Dans THOAN, il existe cinq types de conséquences possibles après un test, qui sont applicables à pratiquement n'importe quelle action tentée :

Échec catastrophique ;
Échec ;
Réussite partielle ;
Réussite normale ;
Réussite quasi parfaite ;
Réussite parfaite.

Pour connaître le type de conséquence à appliquer au test et en graduer les conséquences en fonction des résultats obtenus avec les dés, le MJ doit se référer à la table ci-dessus.



Interactions entre Échelles et seuils supérieurs à 6

Même si c'est plutôt rare, il est possible que certaines situations de jeu provoquent des tests d'attributs dont la valeur est d'Échelle différente de celle du seuil de Difficulté. Cela pose un problème particulier puisque le test provoque une interaction entre deux Échelles différentes. Les règles suivantes permettent de résoudre ce problème.

1. Les attributs possédant un indice de 6 peuvent agir contre des seuils possédant un indice 1 dans l'échelle immédiatement supérieure (comme cela a déjà été dit dans la règle des 6, un attribut d'une valeur de 3.6 peut obtenir des succès contre un seuil de 4.1, par exemple). Il ne faut pas oublier que pour déterminer le nombre de succès d'un test effectué

dans de telles conditions, on doit relancer les dés ayant affiché 6 et on considère comme succès les 6 qui sont obtenus à la suite de ce deuxième lancer.
En revanche, les attributs possédant un indice de 5 ou moins ne peuvent absolument pas espérer obtenir des succès contre un seuil d'Échelle supérieure.

- **2.** Il existe des attributs dont l'indice de 6 est doté d'un astérisque. Cet astérisque signifie que l'indice concerné est *amélioré* et qu'il se situe à mi-chemin entre l'indice 6 de l'Échelle à laquelle il appartient et l'indice 1 de l'Échelle immédiatement supérieure. (Une Force de 3.6* est supérieure à une Force de 3.6, mais inférieure à une Force de 4.1.)

Exemple : *Un Anthropoïde étant plus fort qu'un humain, sans pour autant appartenir à une Échelle supérieure, peut posséder une Force de 3.6*.*

Lorsqu'un attribut possède un indice de 6*, cela permet au joueur qui le teste de relancer une fois tous les dés avec lesquels il n'a obtenu que des échecs.

Exemple : *Akiros, le zébrille, vient de réussir à frapper un Amérindien hostile. Son joueur doit déterminer les dégâts qu'il va lui infliger. Akiros possédant une Force de 3.6*, le joueur lance 6 dés et obtient 1, 1, 2, 2, 3, 4. Comme le seuil est représenté par la Résistance de 3.3 de sa victime, ne sont des succès que les résultats égaux ou supérieurs à 3. Donc, pour le moment, le joueur n'a obtenu que 2 succès. Mais comme la Force d'Akiros possède un indice de 6*, le joueur peut relancer les dés qui n'ont pas affiché des succès et il obtient 2, 3, 5, 5, soit 3 succès supplémentaires, ce qui porte leur total à 5. L'Amérindien va le sentir passer…*

Si un seuil possède un indice de 6*, on le considère comme étant un seuil modifié possédant un indice de 9 dans la même Échelle. Cette situation peut se présenter notamment lorsqu'il faut effectuer des tests d'opposition.

Exemple : *Après avoir étendu l'Amérindien de son coup de poing magistral, Akiros en agrippe un deuxième. Le MJ, qui joue l'Amérindien, décide que celui-ci, effrayé par ce qu'il vient d'arriver à son ami, essaie de pousser Akiros pour s'enfuir. Il faut procéder à un test d'opposition entre sa Force de 3.4 et la Force d'Akiros de 3.6*. Le seuil que le MJ doit consulter pour déterminer ses succès est constitué par la Force d'Akiros qui est traduite, pour les besoins du test, en un seuil de 3.9.*

- **3.** Les attributs possédant un indice de 2 ou supérieur permettent de réussir automatiquement un test contre un seuil d'Échelle inférieure. Il n'y a pas besoin de procéder à un jet de dés. La réussite est automatiquement **parfaite** (voir **Table des qualités de réussite d'un test**, page précédente).

Exemple : *Le test d'un attribut de valeur 4.2 contre un seuil de 3.6 est automatiquement réussi et la réussite est* ***parfaite****.*

- **4.** La règle précédente s'applique de la même manière à un test d'un attribut possédant un indice de 1 contre un seuil d'Échelle immédiatement inférieure et d'indice 5 ou moins.

Exemple : *Le test d'un attribut de valeur 4.1 contre un seuil de 3.5 se solde automatiquement par une réussite* ***parfaite****.*

- **5.** Un test opposant un attribut possédant un indice de 1 à un seuil d'Échelle immédiatement inférieure et d'indice 6 se résout comme un test opposant un attribut possédant un indice de 6 contre un seuil à la même Échelle et d'indice 1.

Exemple : *Le test d'un attribut de valeur 4.1 contre un seuil de 3.6 se résout comme un test opposant un attribut de 3.6 contre un seuil de 3.1.*

- **6.** Un test opposant un attribut possédant un indice de 1 à un seuil d'Échelle immédiatement inférieure et d'indice 6* (prononcé "6 amélioré" ou "6 étoile") se résout comme un test opposant un attribut possédant un indice de 6* à un seuil de même Échelle et d'indice 6.

Ce type de test devrait être très rare.

Exemple : *Le test d'un attribut de valeur 4.1 contre un seuil de valeur 3.6* se résout comme un test d'attribut de valeur 3.6* contre un seuil de 3.6.*

Union d'attributs contre un même seuil

Lorsque la réalisation d'un test concerne les efforts conjugués de plusieurs personnages ou créatures, il n'est pas nécessaire de procéder à des tests séparés pour chacun de ceux-ci. Il suffit de faire un test global en additionnant les attributs impliqués.

Exemple : *Plusieurs hommes peuvent unir leur Force pour déplacer le corps d'un mammouth. L'unique seuil de Difficulté est constitué par la valeur de la Masse du mammouth.*

Compte tenu de l'existence d'Échelles, cette addition doit respecter certaines règles :

Le MJ doit d'abord apprécier dans quels cas l'union des attributs peut donner des résultats et dans quels cas il ne peut pas en donner.

Exemple : *Aussi nombreux soient-ils à unir leur Force, des hommes ne pourront pas déplacer une montagne.*

Lorsque des attributs s'unissent, il faut additionner leurs valeurs selon les règles suivantes :

- **1.** Deux valeurs identiques peuvent s'additionner pour former une valeur possédant un indice immédiatement supérieur.

Exemple :
3.1 + 3.1 = 3.2
3.2 + 3.2 = 3.3
3.3 + 3.3 = 3.4
3.4 + 3.4 = 3.5
3.5 + 3.5 = 3.6
*3.6 + 3.6 = 3.6**
3.6 + 3.6* = 4.1*

- **2.** Seules deux valeurs identiques peuvent s'additionner, mais il est possible de procéder à des additions en cascades pour aboutir à des résultats apparemment impossibles à obtenir.

Exemple : *Huit hommes possédant une Force de 3.3 peuvent, en les unissant atteindre une Force totale de 3.6. En effet, l'addition pourra se faire ainsi :*

3.3 + 3.3 = 3.4 puis 3.4 + 3.4 = 3.5 puis 3.5 + 3.5 = 3.6
3.3 + 3.3 = 3.4 puis 3.4 + 3.4 = 3.5
3.3 + 3.3 = 3.4
3.3 + 3.3 = 3.4

Autre exemple :
3.1 + 3.1 + 3.2 + 3.3 = 3.4 car 3.1 + 3.1 = 3.2 puis 3.2 + 3.2 = 3.3 puis 3.3 + 3.3 = 3.4

Autre exemple :
3.1 + 3.1 + 3.3 = 3.3 car 3.1 + 3.1 = 3.2, puis 3.2 + 3.3 est interdit, donc la valeur la plus forte est 3.3. Cet exemple montre bien que l'aide de deux petits chiens ne sera pas d'une grande utilité à un homme désirant déplacer un tronc d'arbre.

Remarque : Si seules deux valeurs identiques peuvent s'additionner, c'est essentiellement parce que la différence entre deux indices d'une même Échelle est tout de même **très** importante, même si elle n'est pas aussi grande qu'entre deux Échelles, évidemment. Ainsi, un homme ayant 3.4 de Force est pratiquement deux fois plus fort qu'un homme ayant 3.3, d'où l'aspect négligeable de l'aide que ce dernier est susceptible de lui fournir. Néanmoins, si le MJ le souhaite (sous la pression insistante de ses joueurs !), il peut décider que l'aide apportée par les personnages faibles au personnage le plus fort diminue d'un point l'indice du seuil de réussite de l'action tentée.

Exemple : *John Hunter, qui possède une Force de 3.4, tente de faire basculer un rocher sur les gworls qu'il a distancés. Le rocher pèse 300 kg. Le MJ estime que le seuil de Difficulté pour réussir cette action est 3.5. John est aidé par deux alliés : Iphianissa, une dryade, et Ours qui combat, un Amérindien de la tribu des Hrowakas. La dryade possède une Force de 3.2 et l'Amérindien, de 3.3. Les Forces des alliés de John ne peuvent pas s'additionner. Néanmoins, le MJ estime que dans ce cas, l'aide des amis de John n'est pas forcément négligeable. Le joueur de John lance les quatre dés auxquels il a droit, mais grâce à ses amis (et à la grande bonté du MJ), le seuil n'est plus 3.5 mais 3.4.*

Résolution de quelques situations

Cette section montre comment certaines situations délicates et particulières peuvent être résolues en faisant appel aux règles. Elle indique aussi comment on peut gérer certains événements.

Les chutes

Les dégâts occasionnés par une chute sont déterminés par un *test de chute*, (c'est-à-dire, par un test de la valeur de la chute) dont le seuil est la Résistance de la créature (ou la Solidité de la chose) impliquée.

La valeur de la chute dépend de sa hauteur, de la vélocité acquise par ce qui chute et par la nature du sol.

– 1. La hauteur de la chute –

Elle permet de déterminer la valeur de base de la chute. Elle dépend, bien entendu de la gravitation locale. Le tableau ci-dessous donne les valeurs valables pour la Terre et le Monde à Étages.

Hauteur de la chute	*Valeur de base*
de 0 à 1 m	3.1
de 1 à 2 m	3.2
de 2 à 3 m	3.3
de 3 à 5 m	3.4
de 5 à 10 m	3.5
de 10 à 15 m	3.6
de 15 à 25 m	3.6*
de 25 à 50 m	4.1
de 50 à 75 m	4.2
de 75 à 100 m	4.3
de 100 à 150 m	4.4
de 150 à 300 m	4.5
de 300 à 500 m	4.6
+500 m	4.6*

— 2. La vélocité —

La vélocité d'une chute est fonction de la vitesse initiale à laquelle une créature ou un objet tombe. Dans la majorité des cas, la vitesse initiale est nulle, donc la vélocité n'est pas à prendre en compte. Par contre, dans le cas d'une chute d'un cheval qui galope ou d'un train qui roule à vitesse appréciable, il faudra en tenir compte. C'est une affaire d'appréciation et de bon sens.

En général, la vélocité se traduit par l'augmentation d'un point de l'indice de la valeur de la chute.

Exemple : *Après avoir été touché par une flèche, Pattes d'Araignée, l'Amérindien, tombe de son cheval au galop. La valeur de sa chute est de* ***3.2 (hauteur de son cheval) + 1 (vitesse initiale du cheval) = 3.3****. Cette valeur peut encore être modifiée par la nature du sol sur lequel l'Amérindien va atterrir.*

— 3. La nature du sol —

Elle augmente ou diminue l'indice de la valeur de la chute dans les proportions suivantes :

Nature du sol	*Modification de l'indice*
Terre battue	- -
Pierre dure, rocaille	+1
Herbe, sable	-1
Eau (°)	-3

(°) **Remarque :** À faible hauteur (3 mètres), on remarque que les modificateurs liés à l'eau sont significatifs, et la personne ou l'objet chutant ne subira pas de dégâts. À grande hauteur (15 mètres), les modificateurs ne suffisent plus pour empêcher la chute d'occasionner des dégâts, même s'ils sont moins importants que sur une surface dure. À très grande hauteur (100 mètres et plus), la modification de -3 devient insignifiante, et un être vivant a toutes les chances de succomber à sa chute. L'eau devient dure comme du béton...

Effets de la chute

Pour chaque succès obtenu en effectuant le jet de chute, un point de dégâts est infligé à ce qui a chuté. Dans le cas d'un personnage, les dégâts subis ne sont pas localisés et doivent être directement notés sur le compteur de cumul.

Exemple : *John Hunter, pour échapper à des chevaliers-jaguars de Talanac, saute par la fenêtre du deuxième étage d'une maison, soit de 8 mètres de hauteur. La valeur de base de la chute est, de ce fait, de 3.5. Le sol où il va atterrir est rocailleux, ce qui porte la valeur de la chute à 3.6. La vélocité n'intervient pas. La Résistance de John est de 3.5. Le MJ doit lancer 6 dés (indice de la chute) et seuls des résultats égaux ou supérieurs à 3 seront des succès de la chute. Il obtient 1, 1, 2, 3, 3, 5, soit trois succès. Le joueur de John doit cocher 3 cases sur le compteur de cumul de son personnage.*

Note : Un personnage ou une créature qui chute peut tenter d'utiliser sa compétence Sauter pour diminuer les effets de la chute. En obtenant mieux qu'une réussite partielle (3 succès ou plus) à un jet de Sauter contre la valeur de la chute prise comme seuil, les dégâts infligés par celle-ci sont réduits de 1 point.

La foudre

La foudre est l'un des phénomènes "naturels" les plus dévastateurs. De nombreux Seigneurs (Arwoor, Urthona) s'en servent d'ailleurs pour terroriser les populations ou pour les punir (voir chapitres **Présentation cosmogonique et historique**, page 153 et **Atlantide**, page 281). Rappelons que la foudre est un phénomène électrique créé par des différences de potentiel de plusieurs millions de volts existant dans une atmosphère chargée en nuages. Les courants produits sont de plusieurs milliers d'ampères, ce qui est prodigieux (2 ampères, par exemple, suffisent à tuer un homme !). Des personnages ingénieux peuvent parfois penser à se servir de cette redoutable force instantanée.

Les effets de la foudre sont déterminés par un *test de foudre* (c'est-à-dire un test de la valeur de la foudre). La valeur de la foudre peut aller de 4.3 à 4.6* si elle s'abat sur des matériaux non conducteurs. Sur des matériaux conducteurs, elle n'est que de 3.3 à 3.6* (les dégâts étant dus, dans ce dernier cas, à l'échauffement produit par la circulation brutale d'électricité).

Le seuil du test de foudre est la Résistance des créatures ou la Solidité des choses sur lesquelles elle tombe.

Chaque succès obtenu avec le test de foudre occasionne 1 point de dégâts non localisé.

Exemple : *Kerchak l'Anthropoïde, interprété par Michel, pourchasse une Amazone dans les jungles du plateau d'Atlantide. En traversant des ruines, il découvre une magnifique épée particulièrement brillante. Michel, toujours très attiré par les objets insolites, décide que Kerchak s'en empare et, pour impressionner son adversaire, la lève au ciel en hurlant. Malheureusement, son geste est quelque peu imprudent dans les circonstances actuelles : comme souvent sur le plateau d'Atlantide, un terrible orage sévit. Le MJ estime qu'il y a une chance que la foudre soit attirée par cet objet métallique dressé verticalement. Il effectue un jet de Hasard, mais décide que la probabilité de l'événement étant somme toute faible, le seuil ne sera pas de 3.3 mais de 3.6. Il lance 3 dés et obtient 1, 5 et 6, soit un succès. Le 6 est relancé et donne 2. Un unique succès constitue une réussite partielle. Le MJ en déduit qu'un "petit" éclair a frappé l'épée. L'épée métallique est un matériau conducteur. La valeur de la foudre qui frappe l'épée est donc de 3.3 (car l'éclair est petit). La Solidité de l'épée étant de 3.6 (voir Tableau des armes, plus loin), le MJ lance trois dés et compte le nombre de 6 obtenus pour déterminer les dommages occasionnés à l'objet métallique. Il obtient un succès, aussi l'épée perd un point de Solidité, Solidité qui passe donc à 3.5. Le personnage de Michel est ensuite confronté à deux problèmes : le premier est que Kerchak se trouve à l'autre bout de l'épée, et qu'il doit lui aussi subir les effets de la foudre. Le deuxième problème est que contrairement à l'épée, l'Anthropoïde n'est pas fait dans un matériau conducteur. La valeur de la foudre n'est donc pas de 3.3 mais 4.3, ce qui change tout ! La Résistance de Kerchak étant dans l'Échelle 3, le MJ n'a même pas besoin d'effectuer de test : la réussite est automatiquement* ***parfaite*** *(c'est-à-dire qu'au moins sept succès sont obtenus). Michel coche les six cases du compteur de cumul de Kerchak (voir* ***Création d'un personnage****, page 103), qui meurt sur le coup, carbonisé ! Michel devra créer un nouveau personnage. Quand on vous dit que le phénomène est dévastateur !*

La masse

Dans THOAN, la Masse a été choisie, comme attribut, de préférence au poids parce que celui-ci varie en fonction de la gravitation alors que la masse reste constante. Le MJ peut aisément déterminer le poids des choses et des créatures en appliquant à leur Masse un coefficient correcteur dont la grandeur dépend de la gravitation en activité dans le milieu considéré. Ainsi, si la gravitation est deux fois moins forte que sur la Terre, le poids d'un terrien s'obtiendra en divisant sa Masse par 2. En effet, sur Terre et sur le Monde à Étages, le poids et la Masse ont une valeur équivalente.

Dans THOAN, c'est la Masse terrienne qui sert de référence. La table qui suit peut servir de repère au MJ quand celui-ci a besoin de connaître la masse d'une créature ou d'une chose.

Exemple : *Alors qu'il déambule dans Talanac, la cité de jade, John Hunter est le témoin d'un accident. Un voleur à cheval, pressé après son méfait, a voulu descendre une volée d'escalier avec son cheval pour rejoindre plus rapidement le niveau inférieur. L'animal a chuté, se brisant une jambe et renversant un jeune garçon. Le voleur,*

Table des Masses

Masse	Exemple	Masse
	Quark	1.1
	Hadron	1.2
	Atome	1.3
	Molécule	1.4
	Virus	1.6
1 à 3 kg	Écureuil roux	2.5
3 à 7 kg	Chat	2.6
7 à 15 kg	Renard	2.6*
15 à 30 kg	Chacal	3.1
30 à 60 kg	Loup	3.2
60 à 120 kg	Homme	3.3
120 à 250 kg	Lionne	3.4
250 à 500 kg	Bœuf musqué	3.5
500 à 1 000 kg	Grizzly	3.6
1 à 3 tonnes	Rhinocéros	3.6*
3 à 7 tonnes	Éléphant	4.1
120 à 250 tonnes	Baleine bleue	4.6
	Système solaire terrestre	6.6

indemne, a pris la fuite. Le joueur de John décide de venir en aide à l'adolescent, écrasé sous l'énorme masse de l'animal. Il demande au MJ ce qu'il doit faire pour soulever le cheval. Le MJ lui indique qu'il lui faut procéder à un test de Force. Le seuil de Difficulté est égal à la Masse du cheval. En consultant la table, le MJ estime que la Masse de la bête est équivalente à celle d'un bœuf, ce qui lui donne un seuil de 3.5. John possédant une Force de 3.4, son joueur a le droit de lancer quatre dés. Il obtient 2, 4, 4 et 5, soit un seul succès, ce qui correspond à une réussite ***partielle****. John parvient à soulever légèrement et temporairement le cheval, juste le temps pour permettre à l'adolescent de s'extirper de sous l'animal.*

Les poisons et les venins

Il existe de nombreux poisons organiques ou minéraux, naturels ou de synthèse. Dans THOAN, on appelle poison uniquement les substances qui doivent être ingérées pour être efficaces. Quant aux substances qu'injectent les serpents, scorpions et autres charmantes bestioles, elles portent le nom de venin. Certaines armes peuvent être imprégnées de venin (flèches, fléchettes, lance et, plus rarement, épées).

Pour déterminer les effets des poisons, le MJ procède à deux *tests de poison* (c'est-à-dire deux tests de la valeur du poison). La valeur du poison est égale à sa virulence (donnée par la table ci-dessous). Il faut effectuer deux jets pour tenir compte du fait que le poison (ou le venin) cause des premiers dégâts après un certain délai d'incubation (appelé ici, délai d'agression) et qu'il aura un second effet (souvent mortel) au bout d'un certain temps, plus long (le délai létal).

Le seuil de ces tests est la Résistance de la victime.

Des antidotes et des sérums existent pour la plupart des poisons et venins. L'antidote doit avoir été pris avant l'ingestion ou l'injection de la substance toxique, le sérum est pris après. En règle générale, les sérums sont moins efficaces que les antidotes. L'effet de ces produits est de diminuer l'indice de virulence du poison concerné d'un nombre égal à leur potentiel. À chaque poison correspond un et un seul antidote ou sérum. C'est le Meneur de Jeu qui décide de son potentiel. Le potentiel d'un antidote varie de 3.1 à 3.4 ; le potentiel d'un sérum varie de 3.1 à 3.3. Enfin, pour une exposition prolongée pendant plus d'un tour à un gaz ou pour un dosage plus important de poison ou de venin, il convient d'additionner la Virulence, en respectant les règles d'**union d'attributs** (page 49).

Tableau des poisons et des venins

Nom	*Virulence*	*Délai d'agression*	*Délai létal*
POISONS			
Gaz carbonique	3.2	3 tours	pas de 2e jet
Gaz moutarde (Ypérite)	3.3	3 tours	1 heure
Paraquate	3.4	1 heure	24 heures
Arsenic	3.6	1 heure	3 heures
Gaz Cyanure	3.6*	1 tour	3 tours
VENINS			
Araignée recluse	3.3	1D6 + 2 heures	1D6 jours
Veuve noire	3.5	1D6 x 10 minutes	1D6 jours
Poisson plat	3.3	1 heure	1D6 x 10 heures
Lézard venimeux	3.3	2D6 minutes	1D6 x 10 heures
Crotale	3.4	2D6 minutes	2D6 heures
Vipère	3.4	1 heure	1D6 x 10 heures
Serpent corail	3.6	2D6 minutes	1D6 x 10 heures
Curare	3.5	1D6 tours	1D6 minutes

C'est ce fait qui explique que plusieurs doses de curare peuvent abattre un éléphant, par exemple.

Les poursuites et les courses

Poursuites et courses terrestres

Le MJ est souvent amené dans le jeu à régler des courses opposant les PJ entre eux, les PJ avec des PNJ ou autres créatures. Avant toute chose, il faut situer les participants. Pour cela, on peut considérer que les distances qui les séparent dépendent des *zones* dans lesquelles ils se trouvent, les uns par rapport aux autres. On peut, en effet, distinguer cinq zones de séparation entre les participants :

Zone 1 contact
Zone 2 portée de projectile (arc, javelot, fronde, etc.)
Zone 3 portée d'arme à feu
Zone 4 portée de vue
Zone 5 portée de traque (à l'aide de la compétence Pister)

Pour résoudre ces situations, le MJ peut, selon les cas, recourir à l'utilisation de trois attributs des créatures :

- la **vitesse terrestre** ;
- la **caractéristique Souffle** ;
- la **compétence Courir**.

Plusieurs cas sont à distinguer :

1. Poursuites et courses – brèves (vitesse de sprint) –

Dans ce genre de situation, une créature, pas très éloignée d'une autre (zone 1 ou 2, c'est-à-dire guère plus de 400 mètres), tente en courant très vite, de la rattraper ; ou deux ou plusieurs créatures font la course sur une courte distance.

Pour savoir qui gagne, il faut demander aux joueurs des créatures impliquées d'effectuer un test d'opposition

sur leur vitesse terrestre. Mais auparavant, on fait la différence entre les indices de leur compétence Courir. Le résultat de cette différence indique le nombre de dés supplémentaires que l'on accorde au joueur de la créature qui possède cette compétence au niveau le plus élevé. Ce joueur utilise ces dés **supplémentaires** pour effectuer son jet d'opposition.

Pour déterminer l'issue d'une course ou d'une poursuite de longue haleine, il faut cette fois faire des tests d'opposition sur le **Souffle** des participants.

Auparavant, il est nécessaire de situer les participants les uns par rapport aux autres d'après les zones que nous avons définies auparavant.

On peut matérialiser la situation en utilisant un tableau du genre suivant :

1	2	3	4	5

Le vainqueur du jet d'opposition gagne la course, plus ou moins largement selon la qualité de sa réussite, c'est-à-dire la différence entre ses succès et ceux de son adversaire.

Exemple : *Lors d'un agône d'Hermès, Xanthos le centaure est opposé, dans une course, à Zéphir, un autre centaure. Leur vitesse terrestre est, à tous les deux, de 3.4. Xanthos, bien entraîné, possède la compétence Courir à 3.6, alors que celle de Zéphir n'est qu'à 3.4. Le MJ fait la différence entre les indices de cette compétence (6-4 =2) et attribue deux dés supplémentaires au joueur de Xanthos pour son test de vitesse terrestre. Il peut donc en lancer six contre le seuil de 3.4 (vitesse terrestre de son adversaire), alors que le joueur de Zéphir ne peut en lancer que quatre.*

Remarque : Il arrive qu'un poursuivant cherche à être bien positionné (c'est-à-dire suffisamment près, bien placé, etc.) pour attaquer celui qu'il poursuit. Dans ce cas, le joueur ou le MJ interprétant le poursuivant doit obtenir au minimum une réussite **normale** (trois succès définitifs) dans le test d'opposition pour avoir la possibilité d'attaquer.

2. Poursuites et courses - longues (vitesse de fond) -

Lorsque des créatures ou des individus sont amenés à courir sur une longue distance, c'est-à-dire vers un objectif situé en zone 3 ou plus, on ne se place plus dans le cadre d'une course brève mais dans celui d'une poursuite ou d'une course longue.

sur lequel on déplace des pions ou des figurines représentant les créatures impliquées.

Les résultats des tests d'opposition devront être interprétés de la façon suivante dans le tableau ci-dessus.

Quand, sur le tableau, un pion en rejoint un autre, cela signifie que l'individu symbolisé par le pion a réussi à rattraper l'autre individu, symbolisé par l'autre pion.

Exemple : *Barrakos, le satyre joué par Guillaume, aperçoit au loin, sur la plage, les dryades Cassandre et Hespéra, interprétées respectivement par Marie-France et Valérie. Il décide de leur courir après, allez savoir pourquoi ! Les deux dryades, qui ont vu le satyre lubrique, prennent leurs jambes à leur cou. S'il ne fait pratiquement aucun doute que sur une courte distance, le satyre rattraperait les dryades (sa vitesse terrestre étant supérieure), sur une longue distance comme c'est le cas ici, c'est beaucoup moins évident, puisque c'est le Souffle uniquement qui entre en jeu. Guillaume utilise un pion rouge pour symboliser Barrakos, Marie-France, un pion blanc pour Cassandre et Valérie, un pion jaune pour Hespéra. Guillaume place le pion rouge sur la case 1, Valérie et Marie-France placent toutes deux leur pion sur la case 4, qui correspond à la portée de vue. La caractéristique Souffle de Barrakos est de 3.4. Celle d'Hespéra est de 3.4 et celle de Cassandre est de 3.5. Le MJ fait procéder aux tests d'opposition. Guillaume lance quatre dés et doit faire des 5 par rapport à Marie-France et des 4 par rapport à Valérie, sur le même jet de dés. Marie-France, elle, lance cinq dés et doit obtenir des 4 alors que Valérie lance quatre dés et doit faire des 4. Guillaume obtient 5, 4, 3, 3. Cela lui donne un succès face à Marie-France qui de son côté en obtient trois. La différence est 2, ce qui correspond à un succès partiel. Le pion blanc de Cassandre est placé sur la case 5. Guillaume a obtenu deux succès face à Valérie qui elle n'en obtient qu'un. La différence est de 1 en faveur de Barrakos. Le pion jaune d'Hespéra est placé sur la case 3. Le MJ explique qu'après quelques minutes de course, Cassandre a distancé Barrakos, mais que ce dernier s'est rapproché d'Hespéra. Le MJ fait procéder à un jet de Souffle (voir plus loin) pour déterminer si*

Résultat du test d'opposition de Souffle

Nombre de succès définitifs	*Effet*
Échec catastrophique	S'il s'agit du poursuivant, sa proie lui échappe. S'il s'agit du poursuivi, il est rattrapé.
Aucun succès	Pas de progression.
Réussite partielle (un ou deux succès)	Progression d'une zone dans le sens avantageant le vainqueur.
Réussite normale (trois à cinq succès)	Progression de deux zones dans le sens avantageant le vainqueur.
Réussite quasi parfaite (six succès)	Progression de trois zones dans le sens avantageant le vainqueur.
Réussite parfaite (plus de six succès)	Progression de quatre zones dans le sens avantageant le vainqueur.

les coureurs s'épuisent, puis, de nouveaux tests d'opposition sont effectués. Cette fois, Barrakos obtient autant de succès que Cassandre, et les positions sont donc gelées. Mais son jet de dés est excellent vis-à-vis de Valérie (quelle motivation, ce Barrakos !). Le satyre obtient trois succès de plus que la dryade, qui doit donc reculer de deux cases. Le pion jaune est déplacé de la case 3 à la case 1. Barrakos a donc rattrapé Hespéra... Mais pas Cassandre, qui est déjà loin. "Ce sera pour la prochaine fois", lui lance le satyre !

Groupes poursuivant des groupes

Chaque groupe est considéré comme un individu. L'issue de la poursuite se détermine par des tests d'opposition sur le Souffle du membre de chaque groupe dont la valeur du Souffle est la plus faible (c'est le *Souffle du groupe*). Pour le groupe de tête, un seul jet de Souffle est effectué et ses résultats sont opposés successivement au Souffle de chaque groupe poursuivant. Pour chaque groupe poursuivant, un jet de Souffle est effectué en opposition au groupe de tête. Ainsi, en appliquant les résultats donnés par la table du paragraphe précédent, il sera possible de déterminer les positions de tous les groupes les uns par rapport aux autres.

Exemple : *Didier joue le rôle de Méchant Couteau, un Amérindien de la tribu des Hrowakas (le Peuple de l'Ours). Parti avec quelques braves à la chasse, Méchant Couteau se retrouve dans une situation particulièrement périlleuse : un groupe de Tsenakwas, des Amérindiens hostiles, a repéré les Hrowakas, ses ennemis ancestraux. Mais ce n'est pas tout, un autre groupe, les terribles centaures de la tribu des KhingGatawrit a également repéré le Peuple de l'Ours. Les Hrowakas prennent la fuite, poursuivis par les Tsenakwas et un peu plus loin, les KhingGatawrit. Le MJ joue le rôle des deux tribus hostiles. Le Souffle du groupe des Hrowakas est celui du plus faible, Dort Debout, soit 3.3. Celui des Tsenakwas est égal au Souffle de Buse Attentive, 3.2, et celui des KhingGatawrit est égal au Souffle de Mammouth Furieux, soit tout de même 3.5 ! Didier choisit un pion bleu pour symboliser les Hrowakas et le place sur la case 4. Le MJ choisit un pion noir pour les Tsenakwas et un pion rouge pour les KhingGatawrit. Il place le pion noir sur la case 2 et le pion rouge sur la case 1. Didier lance les trois malheureux dés dont il dispose pour son groupe et obtient 3, 5, 6. Il relance le 6 et obtient 2. Il comptabilise donc 4 succès provisoires sur les Tsenakwas (le seuil étant 3.2), mais seulement deux succès provisoires sur les KhingGatawrit (le seuil étant 3.5). Le MJ lance à présent les dés pour les Tsenakwas. Il obtient 3 et 4, soit deux succès (seuil = 3.3). La différence avec les Hrowakas étant de 2 en leur faveur (succès partiel), le pion noir est reculé d'une case pour se retrouver sur la case 1. Avec les cinq dés des KhingGatawrit, le MJ obtient 1,2,3,5,6. Il relance le 6 et obtient 4. En tout, le MJ a obtenu quatre succès. La différence avec les succès provisoires de Didier est de 2 pour les Hommes-Chevaux. Le pion rouge est placé sur la case 2. Tous les participants effectuent leur test de Souffle qu'ils réussissent (voir plus loin). La procédure est ensuite répétée. Didier obtient 1, 4, 5, c'est-à-dire deux succès sur les Tsenakwas et un succès sur les KhingGatawrit. Le MJ obtient pour sa part deux succès pour les Tsenakwas et quatre pour les KhingGatawrit. Le pion noir reste sur la case 1 (aucun succès définitif dans un sens ou dans l'autre), mais avec trois succès définitifs à leur avantage, les KhingGatawrit prennent un avantage décisif sur les Hrowakas. Le pion rouge est déplacé de deux cases pour se retrouver sur la case 4. Les Hommes-Chevaux ont réussi à rattraper les Hrowakas. Méchant Couteau et les siens doivent se préparer à un rude combat !*

Courses et poursuites aquatiques et aériennes

La détermination des résultats de telles courses et poursuites peut se faire en appliquant les règles prévues ci-dessus, mais les attributs à prendre en compte sont les suivants :

- la vitesse aquatique ou aérienne ;
- la caractéristique Souffle ;
- la compétence Nager ou Voler.

Dans le cas où des créatures ne sont pas adaptées au milieu ambiant (comme un homme dans l'eau), pour les courses longues, on teste la vitesse aérienne (ou aquatique) plutôt que le Souffle si celui-ci a une valeur qui lui est supérieure.

Prise en compte de la fatigue

Lorsque le compteur d'épuisement d'un participant à une course ou à une poursuite comporte des cases cochées, le seuil des tests d'opposition qu'il doit réussir voit son indice augmenté d'un nombre de points égal au nombre de cases cochées.

De plus, à l'issue de chaque test d'opposition effectué pour déterminer le résultat de la course/poursuite, un jet de Souffle devra être fait, pour ce personnage, contre un seuil dont l'indice est égal au nombre de cases cochées sur le compteur d'épuisement. Si ce jet ne se solde pas par au moins **un** succès, une case supplémentaire doit être cochée sur le compteur d'épuisement.

La Solidité

Cet attribut des choses représente leur résistance moyenne à la cassure. La qualité de leur fabrication a un effet non négligeable sur leur Solidité.

Pour briser un objet (dit passif) à l'aide d'un autre objet (dit actif), on distingue deux cas :

- Si l'objet actif n'est pas une arme blanche, l'utilisateur doit réussir un test d'opposition opposant **la valeur la plus faible entre sa propre Force et la Solidité de l'objet actif** à la **Solidité de l'objet passif.**

Exemple : *Si John Hunter, qui possède une Force de 3.4, essaye de briser une porte en bois massif à l'aide d'un Croissant thoan, son joueur doit réussir un jet d'opposition de 3.4 (Force de John) contre 3.5 (Solidité de la porte), puisque la Force de John est inférieure à la Solidité du Croissant.*

- Si l'objet actif est une arme blanche (maniée selon les règles de l'art : un arc utilisé comme massue n'entre

pas dans cette catégorie), l'utilisateur doit réussir un test d'opposition opposant la valeur des dégâts de l'arme à la Solidité de l'objet passif.

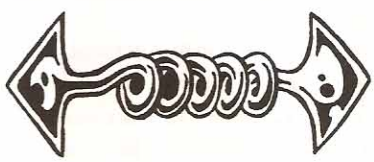
Exemple : *Si John Hunter essaye cette fois d'enfoncer la porte avec une épée à deux mains, dont la valeur des dégâts est Force +1, le jet d'opposition est désormais de 5.5 contre 5.5.*

- Si le jet d'opposition est raté par l'utilisateur de l'objet actif, cela signifie que l'objet passif n'est pas endommagé, mais pas nécessairement que l'objet actif est brisé. Un objet actif (comme une arme) est susceptible de se briser si celui qui le manie a obtenu un échec catastrophique et que le MJ a jugé que cet échec se traduisait de cette manière.

Objet	*Solidité*
Stylo	3.1
Chaise	3.2
Bâton, tige de bambou	3.3
Table, porte en contre-plaqué	3.4
Petite porte en bois massif	3.5
Grosse porte en bois massif	3.6
Bouclier bois plus métal	3.6*
Porte blindée, mur de briques	4.1
Plaque d'acier, mur en béton armé	4.2
Mur en acier traité	4.4
Croissant thoan	4.6*

Remarques :

- Il est également possible de briser une arme de contact active dans le cas particulier où la créature qui la manie est dotée d'une Force surhumaine, non adaptée à ce type d'arme. En effet, si la **valeur des dégâts** est supérieure ou égale à la **Solidité +2** de l'arme active, le MJ exigera un **jet d'opposition** entre la **Solidité** de l'arme active et la valeur des **dégâts-2** de cette même arme à chaque fois qu'elle fait mouche. Si le test est favorable à la valeur des dégâts-2, l'arme est brisée.
- Un objet peut également se briser en tombant. Un objet qui chute d'une hauteur significative (à l'appréciation du MJ) doit subir un *test de brisure* (voir **La parade**, page 65), les dégâts à considérer étant définis par la valeur de la chute (voir **Les chutes**, page 50).



LE COMBAT

Les règles de THOAN s'efforcent de prendre en compte un certain nombre de détails pour permettre une simulation minutieuse des combats, sans sombrer dans l'excès qui ralentirait exagérément le déroulement du jeu. Le but est de rester fidèle aux intentions de Farmer qui, dans ses romans, donne toujours des descriptions précises et exhaustives des combats en entretenant une atmosphère de suspense très prenante.

PRINCIPES GÉNÉRAUX

Le découpage du combat en tours

Une situation de combat est une situation complexe. En peu de temps, il se passe beaucoup de choses. Lorsque des personnages se battent, les actions se succèdent à un rythme généralement très rapide. C'est pourquoi, si on veut pouvoir déterminer soigneusement l'issue de chaque échange de coups, il est plus simple de régler les problèmes au ralenti, c'est-à-dire en découpant le combat en tranches de 6 secondes environ, chaque tranche faisant l'objet d'un tour de jeu.

Si un tour couvre 6 secondes de combat pour les personnages, pour les joueurs, il dure bien plus longtemps.

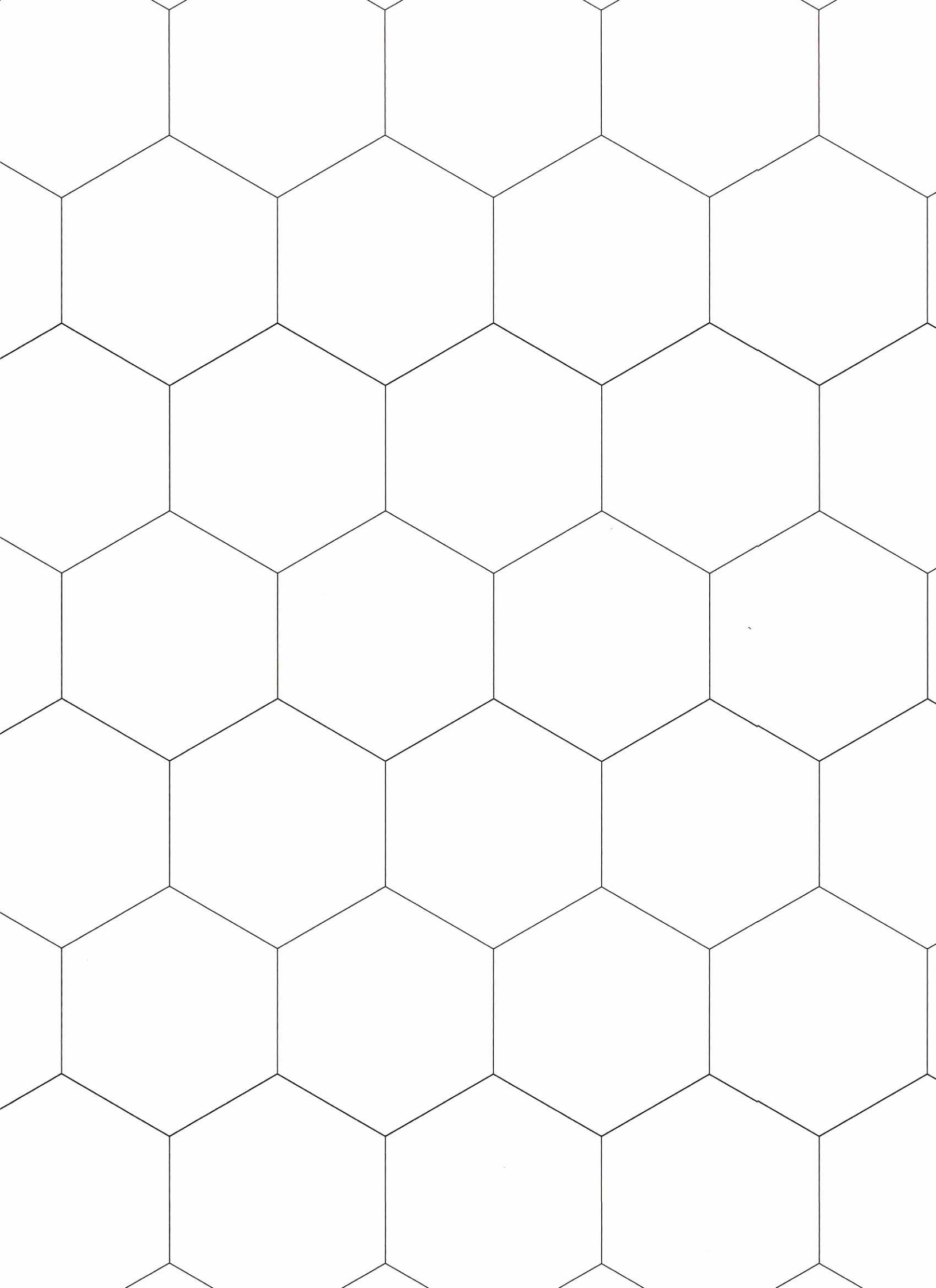
En effet, chaque tour se décompose en 4 phases :

- **1. Phase d'initiative :** on détermine le nombre d'*unités d'actions* (abrégées UA) dont chaque protagoniste dispose pour le tour. Le nombre de ces unités d'actions conditionne le nombre et la nature des actions qu'il va pouvoir effectuer.
- **2. Phase de détermination des intentions d'action :** les joueurs et le MJ notent sur un document adéquat les actions qu'ils entendent faire accomplir par leurs PJ et PNJ pendant ce tour.
- **3. Phase de résolution des actions :** le MJ règle, chronologiquement, les actions effectuées par les protagonistes. Les effets de ces actions sont déterminés, appliqués et notés.
- **4. Phase finale :** on procède à un test de Souffle pour tous les participants afin de déterminer leur état de fraîcheur.

La matérialisation des situations de combat

Bien que cela ne soit pas obligatoire, il est préférable, pour résoudre les problèmes posés par une situation de combat, de la matérialiser. L'idéal est d'utiliser des figurines pour représenter les combattants (mais des pions ou même d'autres objets peuvent tout aussi bien faire l'affaire) et un plateau de bois recouvert d'une feuille de plastique blanc quadrillé sur lequel on peut dessiner rapidement la topographie du champs de bataille avec des feutres effaçables à sec.

Dans THOAN, nous considérons que le champ de bataille peut être découpé en cases de 3 m sur 3 m (ce qui, compte tenu de l'échelle des figurines couramment utilisées par les jeux de rôle, représente des hexagones ou des carrés de 5 cm par 5 cm sur le plateau de



jeu). Dans des cases de cette taille, on peut admettre que jusqu'à quatre combattants dont la taille est d'Échelle 3 peuvent se tenir et se battre au corps à corps. Au-delà de cette limite de quatre, ils se gênent et leurs attaques sont plus difficiles à réussir. Un combattant peut attaquer en combat rapproché (mains nues, corps à corps, duels, etc.) un adversaire qui se trouve dans sa propre case ou une case voisine (même diagonalement).

Une case occupée, mais non encombrée par plus de quatre combattants, peut être traversée (au MJ d'apprécier).

Remarque : Pour simuler des situations de jeu où le déplacement est important (comme les combats navals, par exemple), il est préférable d'utiliser des cases de forme hexagonale. Pour les situations courantes, de simples carrés, plus faciles à tracer à la main, suffisent la plupart du temps. Une page d'hexagones conçus pour THOAN est fournie en annexe en page précédente. Le MJ pourra la photocopier en préparant son scénario.

Combat à distance

Les règles qui suivent s'appliquent également au combat à distance, avec la précision suivante : pour attaquer à distance, il n'est pas nécessaire pour l'attaquant de se trouver dans une case adjacente à celle de son adversaire. D'une manière générale, il lui suffit d'être capable de voir son adversaire et de rester dans les limites de portée de son arme pour pouvoir l'attaquer. Une méthode simple pour déterminer si l'attaquant voit son adversaire consiste à relier à l'aide une règle le socle des deux figurines impliquées. Si aucun obstacle ne coupe la ligne droite (arbre, rocher, créature, etc.), l'attaque est possible sans pénalité. Si un obstacle coupe la ligne droite reliant les deux figurines, le MJ décide si l'attaque est tout de même possible et inflige un malus au seuil de réussite de l'attaque (de +1 à +4).

Les phases du tour de combat

Note : Pour illustrer les règles de combat, nous allons décrire le combat opposant un PJ joué par Didier (Méchant Couteau, l'Amérindien de la fameuse tribu des Hrowakas) à un PNJ, joué par Christian le MJ (Lion Bondissant, le terrible Homme-Cheval de la tribu des KhingGatawrit).

1. Phase d'initiative

a. Pour chaque protagoniste, on procède à un test de Réflexes contre un seuil de **3. (1 + épuisement)**. Le nombre de succès obtenus à ce test constitue le nombre d'unités d'actions (ou UA) dont le protagoniste bénéficie pendant le tour.

Note : Une UA est une unité permettant "d'acheter" des actions pendant un tour de combat. Chaque action en cours de combat a un coût exprimé en UA : par exemple, porter une attaque à la hache, coûte 2 UA. L'utilisation de ces UA est décrite plus loin.

Exemple : *Méchant Couteau possède la caractéristique Réflexes à 3.4. Il n'est ni fatigué ni blessé, donc le compteur d'épuisement de sa feuille est vierge. Didier doit, par conséquent, faire le test de Réflexes contre un seuil de 3.1. Il lance quatre dés et obtient 1, 3, 3, 6, soit, provisoirement trois succès (les 1 sont toujours des échecs, selon la règle des 1). Il relance le dé ayant fait 6 (règle des 6) et obtient 4, ce qui fait que le nombre définitif de ses succès est de quatre. Il dispose donc de 4 UA pour le tour. Comme Lion Bondissant n'est ni fatigué ni blessé non plus et qu'il possède des Réflexes à 3.5, le MJ (Christian) doit faire son test de Réflexes contre un seuil de 3.1 avec cinq dés. Il obtient 2, 2, 4, 5, 5, soit cinq succès, donc 5 UA pour le tour.*

b. Chaque joueur (le MJ aussi) entoure sur la feuille d'aventure de son PJ (ou PNJ), dans la colonne de gauche du tableau des intentions d'action, le nombre correspondant au nombre d'UA dont il dispose. Il définit ainsi son *rang d'action* pour le tour.

Exemple : *Christian, le MJ, qui a obtenu cinq UA pour Lion Bondissant, entoure le chiffre 5 sur sa feuille d'aventure.*

6	
(5)	
4	
3	
2	
1	

2. Phase de détermination des intentions d'action

Les joueurs (et le MJ) doivent noter, à l'avance, ce qu'ils veulent que leur personnage fasse pendant le tour, dans le tableau des intentions d'action de la feuille d'aventure de leur PJ (ou PNJ).

Toute action coûte un certain nombre d'UA. Ce coût est généralement défini par diverses tables, mais le MJ reste toujours libre d'attribuer à telle ou telle action le coût qu'il estime correct en fonction de la situation.

Il existe deux sortes d'actions : les *actions normales* (attaque, déplacement) et les *actions de réserve* (esquive, parade). Ces actions sont décrites en détail plus loin.

Après avoir décidé quelles sont les actions qu'il veut que son personnage ou sa créature accomplisse pendant le tour de combat, leur coût en UA et l'ordre dans lequel il veut qu'elles soient accomplies, chaque joueur note ces intentions dans le tableau des intentions d'action. En partant de son rang d'action, il décompte le nombre d'UA que nécessite chaque action et note sa nature, en abrégé, dans la case correspondante.

Chaque case du tableau correspond à une UA et le décompte et les inscriptions se font à partir du rang d'action inclus.

Exemple : *Pour Lion Bondissant, qui dispose de 5 UA, Christian envisage 3 actions au cours du tour : un sprint de 10 m vers son adversaire (coût 1 UA, l'Homme-Cheval pouvant parcourir en une UA quatre cases de trois mètres, soit douze mètres), puis deux attaques à la hache (coût : 2 UA chacune). Il note dans la case correspondant à son rang d'action du tableau des intentions d'actions, c'est-à-dire la case 5, la première action (qui ne coûte qu'une UA) sous la forme D. 10 m (pour déplacement de 10 m). Puis il décompte 2 cases et inscrit, dans la case 3, At. Hache (pour Attaque à la hache). Enfin, il décompte à nouveau 2 cases et inscrit, dans la case 1, At. Hache.*

6	
(5)	D. 10 m
4	
3	At. Hache
2	
1	At. Hache

Pour Méchant Couteau, Didier envisage, dans l'ordre, une esquive (coût 1 UA), une parade au bouclier (2 UA) et le jet du javelot que Méchant Couteau tient en main (coût 1 UA). Il inscrit donc E (pour Esquive) dans la case 4, P bouclier dans la case 2 et L. javelot dans la case 1 du tableau.

6	
5	
(4)	E
3	
2	P. Bouclier
1	L. Javelot

3. Phase de résolution des actions

Le MJ procède, à haute voix, à un décompte de 10 (ou plus, si le jet d'Initiative d'un protagoniste lui a accordé plus de 10 UA) à 1. On dit qu'il décompte les *segments d'action*. Lorsqu'il annonce un nombre correspondant à la case d'un tableau où un joueur (ou lui-même) a inscrit une action, ce joueur se manifeste et annonce l'action de son personnage. Celle-ci est alors résolue et ses effets sont déterminés immédiatement. Puis, le MJ reprend son décompte jusqu'au nombre 1 après lequel aucune action n'est plus possible.

Les combats à l'arme thoanne sont très spectaculaires…

Lorsque plusieurs actions sont résolues au même moment, leurs effets sont censés être **simultanés**.

Exemple : *Dans son décompte, le MJ en arrive à 5. Il déclare que Lion Bondissant vient de franchir 10 m et qu'il est au contact avec son adversaire. Il annonce 4. À ce moment, Didier annonce que Méchant Couteau est prêt à esquiver toute attaque. À 3, le MJ annonce qu'il attaque à la hache, etc.*

Modification d'intentions d'action : À n'importe quel moment du décompte, il est possible de modifier les intentions d'action. Cela coûte une pénalité d'une UA et il faut que les modifications s'inscrivent dans les segments d'action non encore écoulés.

Exemple : *Le MJ vient d'annoncer 3, cela veut dire que le tour en est au segment d'action 3. Christian veut modifier les intentions d'actions pour Lion Bondissant et le faire courir à nouveau sur 10 m (action qui coûte 1 UA). Il perd une UA sur les 3 qui lui restent à ce moment et ne peut inscrire l'action que dans la case 2 du tableau de la feuille d'aventure de Lion Bondissant.*

4. Phase finale

À la fin de chaque tour de combat, tous les protagonistes doivent subir un *test de Souffle* contre un seuil de **3. (1 + leur épuisement)**.

Si ce test se solde par :

- au moins un succès : rien ne se passe, le protagoniste n'est pas plus fatigué qu'avant, il ne subit pas de pénalité ;
- aucun succès : une case doit être cochée sur le compteur d'épuisement du protagoniste testé ;
- un échec catastrophique : un nombre de cases correspondant au résultat du jet d'un dé doivent être cochées sur le compteur d'épuisement du protagoniste testé.

Exemple : *À la fin du tour de combat, un **test de Souffle** doit être fait pour Lion Bondissant et Méchant Couteau. Comme le compteur d'épuisement du premier comporte une case cochée (en raison d'une blessure lors d'un récent combat) le test de Souffle le concernant se fait contre un seuil de **3. [(1(indice de base) +1 (épuisement)]**, soit 3.2. Le MJ, qui possède un souffle de 3.6, lance six dés et obtient 1,1,2,3,6,6 donc quatre succès (il n'est pas nécessaire de relancer les dés qui ont affiché 6, puisqu'un seul succès suffit).*

Remarque : Le test de Souffle doit devenir un automatisme dans les phases de combat, après chaque tour. Il faut savoir que dans la grande majorité des cas, le test sera réussi et l'individu testé ne subira donc pas de pénalité. Cependant, pour un combattant fatigué ou blessé, le test de Souffle risque de devenir nettement plus compromettant. En effet, l'individu blessé ou fatigué a beaucoup plus de chances de rater son jet, puisque plusieurs de ses cases d'épuisement sont déjà cochées. Cette règle, vous le constaterez, incitera les joueurs a plus de prudence dans un combat lorsque leurs personnages sont blessés, ce qui, outre le réalisme ainsi apporté, offre le double avantage d'ajouter de la tension au combat et de prolonger l'espérance de vie des PJ, rendus nécessairement plus prudents dans les moments critiques.

LES ACTIONS DE COMBAT

Comme cela a déjà été précisé, il existe deux types d'actions de combat : les actions normales et les actions de réserve.

Les **actions normales** s'exécutent au moment où le joueur a précisé qu'elles s'exécuteront (si c'est possible) lors de ses déclarations d'intentions pour le tour. Il s'agit essentiellement des actions d'attaque et de déplacement. N'oubliez pas qu'il est possible de reporter une attaque grâce à la règle des modifications d'intentions d'action.

Les **actions de réserve**, une fois inscrites sur le tableau de déclaration des intentions, ne s'exécutent qu'au moment où le joueur l'estime opportun, même si c'est **après** le moment où elles ont été inscrites. Il s'agit des actions d'esquive et de parade.

Les actions de combat normales

Les déplacements

En dépensant 1 UA, un combattant d'Échelle 3 peut se déplacer d'un nombre de cases égal à l'indice de sa vitesse raciale de déplacement (voir vitesse raciale des personnages/créatures, page 104). Il s'agit de la vitesse maximale qu'un combattant peut atteindre dans une situation de combat, que ce soit en courant, pour charger, etc. Mais cette vitesse de déplacement peut être réduite du fait de la présence d'obstacles (cadavres, objets tombés à terre, etc.). C'est au MJ d'apprécier.

Un combattant peut toujours choisir de se déplacer moins que ce que sa vitesse raciale l'y autorise.

Exemple : *Le nouveau personnage de Michel, en remplacement du malheureux Kerchak, est un centaure portant le nom d'Actéon. Actéon vient de repérer un gworl en train de torturer une adorable dryade, qui semble sur le point de succomber à ses blessures. Pour que le gworl soit à la portée de son arc et qu'il puisse tenter de l'empêcher d'assassiner la pauvre fille, Actéon doit parcourir trente mètres. Il évolue sur un terrain assez accidenté (buissons, rochers, arbustes). Le MJ évalue à -1 le malus de déplacement que subit le centaure. Sa vitesse terrestre est normalement de 3.4, c'est-à-dire qu'en dépensant une UA, Actéon peut en temps normal parcourir 4 x 3 = 12 mètres. Il lui faudrait dans ce cas avancer vers le gworl pendant 3 UA avant de pouvoir décocher une flèche. La pénalité faisant baisser la vitesse de déplacement d'Actéon à 3.3, celui-ci ne peut plus parcourir que 3 x 3 = 9 mètres par UA. Michel devra donc faire dépenser 4 UA à Actéon avant que celui-ci ne puisse essayer d'interrompre l'ignoble monstre sadique.*

Remarque : Le cas le plus fréquent que les joueurs rencontreront lors de leurs déplacements concerne les déplacements d'Échelle 3. Les règles fonctionnent de la même manière pour les déplacements d'Échelles supérieures, qui peuvent s'appliquer par exemple aux déplacements d'avions ou de

vedettes aérospatiales de technologie thoanne... La seule différence se situe au niveau des cases, qui sont de dimensions bien supérieures. Par exemple, à l'Échelle 4, les cases ne font plus 3 mètres sur 3 mais 300 mètres sur 300 mètres. Comme il s'agit de situations plutôt rares qu'il n'est pas nécessaire de connaître pour commencer à jouer, ces précisions seront apportées ultérieurement, dans les futurs scénarios ou suppléments publiés. Le MJ intéressé doit simplement savoir que le principe reste de toute manière absolument identique lorsqu'on change d'Échelle.

L'attaque

1. Conditions générales

Cette action coûte un nombre d'UA variable en fonction de la nature de l'arme qui est utilisée (voir le **Tableau des armes**, page 71).

L'attribut testé est, naturellement, la **compétence** de l'attaquant à se servir de l'arme utilisée.

Le seuil est la **Complexité** de cette arme (la Complexité des armes est indiquée dans le **Tableau des armes**).

2. Modification du seuil

Le seuil de Difficulté de l'attaque est naturellement modifié par les circonstances.

En tout état de cause, il est obligatoire de prendre en compte l'état d'**épuisement** de l'attaquant (**+1 par case cochée sur le compteur d'épuisement**).

Pour le reste, le MJ doit faire preuve de bon sens, mais le tableau ci-dessous donne quelques indications :

Quelques modificateurs du seuil des Attaques

L'attaqué se déplace	+1
L'attaqué vole	+1
L'attaquant n'est pas dans son milieu naturel (°)	+1
Circonstance environnementale défavorable (°°)	+1
L'attaqué est de petite taille	+1 à +3
L'attaqué est de dos	-1
L'attaqué est au sol	-1
L'attaqué est totalement immobile	-2
L'attaqué est de grande taille	-1 à -3

(°) **Exemple :** un homme dans l'eau ; un triton sur terre.
(°°) **Exemple :** faible luminosité pour un humain non équipé ; bruit élevé pour un prédateur à l'ouïe sensible,...

Exemple : *Phtie, l'aigle géant interprété par Amélie, est parti chasser en fin de journée. Il aperçoit un lapin pourpre en train de courir dans les steppes amérindiennes. L'aigle a vite fait de rattraper le lapin et tente une attaque avec ses serres. Christian, le MJ, calcule alors le seuil de Difficulté de l'attaque. Le seuil de Base, qui s'applique lorsqu'il n'y a pas de modificateurs particuliers, est égal à la Complexité de l'attaque aux serres (précisé dans la fiche de l'aigle géant), soit 3.2. Dans notre cas précis, le lapin est en pleine course (+1), il est attaqué de dos (-1), il est de petite taille (+2, estime Christian). L'aigle attaque en volant (il est dans son milieu naturel) et la luminosité est correcte. Il n'y a donc pas d'autres modificateurs. Le seuil final est donc 3.4. Amélie lance les six dés dont Phtie dispose pour l'attaque aux serres, sans vraiment douter qu'elle a là un repas presque servi, puisqu'il lui suffit d'un 4 pour toucher sa proie.*

Jet d'attaque

Type :	Action normale.
UA :	Variable selon l'arme. Consulter le **Tableau des armes** sur la colonne UA d'attaque (page 71).
Simulation :	Test de compétence de l'arme. Résultat éventuellement réduit par les succès d'esquive de l'attaqué.
Seuil :	Complexité de l'arme en attaque (voir **Tableau des armes**) + modificateurs.

3. Effets de l'attaque

Une attaque a pour but de causer, chez la victime, des dégâts ou des blessures. Lorsqu'elle est dirigée contre une créature, les blessures qu'elle occasionne sont localisées, c'est-à-dire que la partie du corps de la victime qui est touchée est précisée. Mieux l'attaque est réussie, plus la localisation des dommages qu'elle cause peut être précise et plus les dégâts qui en résultent peuvent être importants.

Pour régler les effets d'une attaque il faut :

- 1° - définir ses effets en fonction de la qualité de sa réussite ;
- 2° - déterminer la localisation des dégâts qu'elle occasionne ;
- 3° - déterminer l'importance des dégâts qu'elle occasionne ;
- 4° - enregistrer les dégâts.

1°- Détermination des effets en fonction de la qualité de la réussite

Une fois le nombre de succès définitifs de l'attaque connu, c'est-à-dire en général :

(nombre de succès d'attaque) - (nombre de succès d'esquive),

on consulte la table de résultat du test d'attaque, (page 63).

2° - Détermination de la localisation

La fiche descriptive de toutes les créatures comporte un tableau des *localisations* approprié à leur physique. Il existe aussi des *sous-localisations*, c'est-à-dire des endroits plus précisément définis qui peuvent être touchés par une attaque particulièrement réussie.

Les localisations et sous-localisations standard sont les suivantes :

Localisations standard

1d6	*Localisation*	*Cases*
1	Tête	2N + 1I + 1D
2	Tronc	2N + 3I + 1D
3	Bras Droit	1N + 1I + 1D
4	Bras Gauche	1N + 1I + 1D
5	Jambe Droite	2N + 1I + 1D
6	Jambe Gauche	2N + 1I + 1D

Avec N = case Normale, I = case d'Incapacité, D = case de Destruction

Résultat du test d'attaque

Nombre de succès définitifs	*Résultat*
Échec catastrophique	Attaque ratée + effet désastreux (°).
Aucun succès	Attaque ratée.
Réussite partielle (1 ou 2)	Attaque réussie. Localisation aléatoire.
Réussite normale (3 à 5)	Attaque réussie. Localisation choisie par l'attaquant.
Réussite quasi parfaite (6)	Attaque réussie. Localisation choisie par l'attaquant ou sous-localisation aléatoire.
Réussite parfaite (7 ou +)	Attaque réussie. Sous-localisation choisie par l'attaquant.

(°) : à déterminer par le MJ selon les circonstances : Arme lâchée, arme ou objet important brisé, cheville foulée, attaque impossible lors des 1D6 prochaines UA, etc.

Sous-localisations standard

1d6	*Sous-localisation*	*Localisation correspondante*
1	Œil droit (°)	Tête
2	Œil gauche (°)	Tête
3-4	Plexus	Tronc
5-6	Parties génitales	Tronc

(°) Si 1 point ou plus de dégâts ont été occasionnés, l'œil est crevé.

Cas particulier : attaque contre une chose

On ne doit déterminer la localisation que dans le cas d'attaques dirigées contre des créatures. Pour ce qui concerne les attaques dirigées contre les choses, c'est le nombre de succès obtenus lors du test d'attaque qui permet de déterminer si l'attaquant peut choisir l'endroit où il touche :

- Avec une **réussite partielle**, il touche l'objet, mais pas à l'endroit qu'il espérait (c'est le MJ qui choisit où le coup a été porté).
- Avec une **réussite normale**, l'attaquant fait mouche à l'endroit qu'il voulait toucher (exemple : un carreau précis d'une fenêtre).
- Avec une **réussite quasi parfaite**, l'attaquant touche là où il le voulait et peut causer des effets secondaires très intéressants pour lui, mais choisis par le MJ (exemple : mettre une flèche dans la prise d'air d'une aérovedette thoanne qui perd aussitôt de l'altitude).
- Avec une **réussite parfaite**, l'attaquant a réussi un coup fantastique : son attaque a été d'une précision chirurgicale. Elle s'accompagne d'effets secondaires bénéfiques pour lui qui peuvent être proposés cette fois par le joueur au MJ, qui doit l'accepter si elle n'est pas déraisonnable.

3° - Détermination de la quantité de dégâts

Par dégâts, il faut entendre toute blessure et tout dommage causé par une attaque. Les dégâts s'expriment en *points de dégâts*. Le nombre de points de dégâts qu'inflige une attaque réussie est calculé en deux temps :

Nombre de points de dégâts d'une attaque

Valeur :	Valeur de dégâts de l'arme utilisée (voir **Tableau des armes**, page 71)
Seuil :	**Résistance** de l'attaqué ou **Résistance-2** si l'attaqué est touché dans une sous-localisation.

1er temps : Il faut déterminer le nombre de points de dégâts théoriquement infligés par l'attaque. Pour cela, il faut que le joueur de l'attaquant effectue un *jet de dégâts*. Ce jet a pour attribut testé la *valeur des dégâts* de l'arme utilisée (cet attribut est défini dans le **Tableau des armes**, page 71) et pour seuil la Résistance de l'attaqué (ou la Solidité de la chose attaquée).

Lorsque l'attaque a été particulièrement bien réussie (réussite définitive quasi parfaite ou parfaite), l'attaqué est touché dans une sous-localisation (voir Tableau ci-dessus). Les conséquences immédiates de cette bonne attaque se traduisent par le fait que le seuil du jet de dégâts voit son indice **diminué de 2**. C'est-à-dire qu'au lieu d'être égal à la Résistance de l'attaqué (ou la Solidité de la chose), l'indice du seuil n'est plus que (**Résistance - 2**). Les dégâts occasionnés seront donc nettement supérieurs. De plus et sauf indication contraire, les protections naturelles (comme la Singularité **Armure Cartilagineuse** des gworls, le cuir de certains animaux, la peau siliceuse du Waganassit, etc.) et les armures (casque ouvert, cuir bouilli, etc.) ne protègent plus l'attaqué.

Exemple : *Pattes d'Araignée, l'Amérindien Hrowaka interprété par Henri, combat des Hommes-Chevaux aux côtés de Méchant Couteau, le personnage de Didier. Pour une fois, Pattes d'Araignée vient de réussir une superbe attaque ! Henri, lors de son jet d'attaque à l'arc, a en effet obtenu six succès, soit une réussite quasi parfaite. Plutôt que de choisir la localisation touchée, comme il en a la possibilité, Henri opte pour toucher une sous-localisation aléatoire. Il lance un dé et obtient 4, soit le plexus. Christian, le MJ, lui précise que sa flèche se fiche dans le "soufflet" respiratoire de l'Homme-Cheval. Pour déterminer les dégâts occasionnés par la flèche, Henri lance les quatre dés auxquels il a droit, mais au lieu de tenter d'obtenir des 5, la Résistance de son adversaire, il ne lui faut plus que des 3 (5-2). Henri obtient 2, 3, 4 et 5. L'Homme-Cheval encaisse trois points de dégâts alors que si l'attaque n'avait été que normale, il n'aurait subi qu'un seul point de dégât.*

2ème temps : Il faut déduire de ce nombre de points les effets d'une éventuelle parade réussie et/ou les effets de la protection dont la victime bénéficie (armure, protection naturelle).

Si l'attaqué a réussi une parade avec une arme, c'est l'indice de la **Solidité** de cette arme qui doit être soustrait aux dégâts. Attention, sauf dans des cas bien particuliers (arts martiaux), il n'est pas possible de parer avec des armes naturelles (poings, jambe, griffes, etc.). En revanche, il est possible de parer avec un objet. Le test à effectuer est une test d'**Agilité** de seuil **3.4 ou 3.5**, selon la forme plus ou moins adaptée de l'objet (estimé par le MJ).

Si l'attaqué possède une armure ou une protection, l'indice de sa valeur est **soustrait** du nombre de points de dégâts infligés, sauf si l'attaqué est touché dans une sous-localisation.

Réduction des dégâts

Parade :	Si parade réussie, dégâts de l'attaque réduit par la Solidité de l'arme ou de l'objet.
Armure :	La valeur de la protection naturelle ou de l'armure de l'attaqué (notée *Pr*) est soustraite au nombre de points de dégâts infligés.

4°- Enregistrement des dégâts

Les dégâts doivent être enregistrés, sur la Feuille de Personnage :

- sur le compteur de la **localisation** où il a été touché
- sur le compteur de **cumul**
- sur le compteur d'**épuisement**.

Les effets des dégâts sont décrits plus loin.

Exemple : *À l'UA 3, Lion Bondissant attaque Méchant Couteau avec sa hache. Sa compétence dans le maniement de la hache a une valeur de 3.5. Le seuil du jet d'attaque est égal à la Complexité de la hache, soit 3.5. Comme aucun modificateur de seuil ne s'applique, le MJ lance cinq dés et considère comme des succès tous les résultats égaux ou supérieurs à 3. Il obtient 2, 3, 3, 4 et 6, soit quatre succès. Le 6 est relancé (règle des 6) et affiche 2 (donc pas de succès supplémentaire). Le tableau permettant d'évaluer les effets de la qualité de la réussite d'une attaque indique qu'avec quatre, l'attaquant peut choisir la localisation touchée (réussite normale). À n'en pas douter, le MJ choisira sûrement la tête ! Mais Méchant Couteau peut esquiver...*

Formes particulières d'attaque

Les charges, la bousculade et autres tactiques de combat sont décrites dans le chapitre **Précisions de règles** (page 84).

En revanche, il est important de savoir dès à présent que les armes ne s'utilisent pas toutes de la même manière et qu'elles n'occasionnent pas forcément le même type de dégâts :

- Les armes **étourdissantes**, comme les massues, les boucliers mais également les poings nus ou la tête, occasionnent des dégâts qu'il convient d'enregistrer normalement sur le compteur d'épuisement, mais à un degré moindre sur les compteurs de localisation et de cumul. On soustrait 2 points aux dégâts initialement déterminés (et cochés en épuisement) pour obtenir les dégâts à cocher sur le compteur de localisation et celui de cumul.

Certaines armes, en plus de leur capacité à occasionner des dégâts, produisent des effets particuliers : les lassos et les bolas, par exemple, peuvent immobiliser une partie du corps autour duquel ils se sont enroulés ; les fléchettes de sarbacane peuvent être empoisonnées, et donc avoir une efficacité à retardement. Ces effets particuliers sont toujours précisés dans la description des armes en question (page 69).

Les autres actions normales

D'autres actions normales sont possibles au cours d'un combat. Leur coût en UA est à apprécier par le MJ. Voici, à titre indicatif, le coût en UA de quelques-unes d'entre elles :

Lâcher une arme .....0 UA
S'emparer d'une arme posée à terre .....1 UA
Lancer un objet (corde, pierre, etc.) .....1 UA
Décollage (créatures volantes) ....1 UA
Prendre une arme dans son fourreau .....2 UA
Temps de réaction en cas de surprise .....2 UA
Se relever après une chute .....2 UA
Monter sur un cheval .....2 UA

En s'inspirant de cette liste et en suivant son bon sens, le MJ évaluera le nombre d'UA à consacrer à n'importe quelle action entreprise par un personnage.

Les actions de réserve

La particularité commune de ces actions, c'est que les UA leur correspondant doivent être dépensées comme toute action normale, mais que leur réalisation effective peut être différée jusqu'au moment opportun. Ainsi, une esquive coûte 1 UA. Le joueur peut décider de dépenser une UA dès le début de son tour et cela lui réserve la possibilité de tenter un jet d'esquive à tout moment pendant le tour pour répondre à une attaque. C'est pour cette raison que l'esquive est appelée action de réserve.

Esquive

Type :	Action de réserve
UA :	1
Simulation :	Jet d'Agilité
Seuil :	Nombre de succès provisoires du test d'attaque + modificateurs.

L'esquive

Cette action consiste à tenter d'éviter l'attaque par anticipation, agilité ou réflexe. Elle coûte 1 UA. Elle a pour effet de diminuer le nombre de succès de l'attaque. Pour déterminer la qualité de sa réussite, le joueur concerné fait un jet d'**esquive** dont l'attribut testé est l'**Agilité** de son personnage/créature et dont le **seuil** a un indice égal au **nombre de succès de l'attaque**.

Exemple : *Didier, dans sa déclaration d'intention, avait pris soin de dépenser 1 UA pour permettre à Méchant Couteau d'esquiver une attaque de Lion Bondissant. À l'UA 3, l'attaque à la hache de celui-ci vient de réussir. Didier, décide de tenter son jet d'esquive. L'Agilité de Méchant Couteau est de 3.5. Le seuil du jet est de 3.4 (puisque l'attaque s'est soldée par quatre succès). Didier lance cinq dés et obtient 2, 2, 3, 6, 6. Il relance deux dés (règle des 6) et obtient 3 et 4. Il a donc obtenu un total de trois succès. Ces trois succès sont retirés du nombre de succès de l'attaque (quatre) et celle-ci se solde donc par* ***un seul*** *succès. La localisation des dégâts doit donc se faire de façon aléatoire, ce qui ôte la possibilité au MJ de choisir où Lion Bondissant va frapper…*

Modificateurs d'esquive :

Comme tout seuil, le seuil du jet d'esquive doit être modifié pour tenir compte du degré d'épuisement du personnage/créature concerné (indice du seuil augmenté de 1 par case cochée sur son compteur d'épuisement) et par les circonstances (obscurité, conditions environnementales, etc.).

Il est extrêmement difficile d'esquiver un projectile d'arme à feu ou d'arme de technologie thoanne (vibreur, lance-rayons), et l'esquive est plutôt assimilée dans ce cas à de l'anticipation. L'indice du seuil d'esquive dans ce cas est augmenté de +3.

Pour les autres projectiles (lance, flèche), l'esquive est à peine plus facile : l'indice du seuil d'esquive est augmenté de +2.

La parade

C'est une action qui consiste à tenter d'opposer quelque chose à l'arme attaquante pour bloquer l'attaque. L'objet ou, le plus souvent, l'arme servant à parer absorbe des points de dégâts si la parade est réussie. Certaines armes sont beaucoup plus efficaces pour parer que pour attaquer. C'est le cas des boucliers, dont les modes particuliers d'utilisation sont décrits dans les **Précisions de règles** (page 84).

Le coût en UA d'une parade est variable en fonction de l'objet ou de l'arme utilisé (voir **Tableau des armes**, page 71). Pour connaître le coût en UA d'une parade à l'aide d'un objet, le MJ

Quelques modificateurs d'esquive

L'arme d'attaque est une arme à feu .....+3
L'arme d'attaque est un vibreur ou un lance-rayons.....+3
L'arme d'attaque est un projectile de faible technologie (flèche, pierre, etc.) .+2
L'attaqué n'est pas dans son milieu naturel (°) .....+1
Circonstance environnementale défavorable (°°) .....+1
L'attaqué est fatigué ou blessé.....+ (épuisement)

(°) Exemple : un homme dans l'eau ; un triton sur terre.
(°°) Exemple : faible luminosité pour un humain non équipé ; bruit important pour une créature à l'ouïe sensible, etc.

Résultat du test de Parade

Échec Catastrophique	L'attaque n'est pas parée et l'attaqué subit une conséquence dramatique choisie par le MJ (Ex : arme de parade brisée, attaque touchant automatiquement une sous-localisation, etc.).
Échec	L'attaque n'est pas parée.
Réussite partielle	L'attaque est parée, mais l'attaqué doit enter un test de brisure, même si les points de dégâts occasionnés sont inférieurs à la Solidité de l'arme de parade.
Réussite normale	L'attaque est parée.
Réussite quasi parfaite ou parfaite	L'attaque est parée et l'attaqué n'a pas à effectuer un test de brisure, même si les points de dégâts occasionnés sont supérieurs à la Solidité de l'arme de parade. L'arme de parade est automatiquement indemne.

doit assimiler cet objet à l'arme qui lui est le plus proche (Exemple : une barre de fer peut s'assimiler à une épée à une main ou à une massue, son coût en UA pour la parade est donc 2).

Le jet de parade teste la compétence du personnage/créature à se servir de l'arme utilisée pour parer. Le seuil a pour valeur la Complexité de l'arme/objet en parade, modifiée en tenant compte des habituels modificateurs (épuisement, conditions environnementales, etc.). La Solidité de l'arme/objet ayant réussi la parade permet à l'attaqué de réduire le nombre de points de dégâts normalement infligés par l'attaque (exactement comme si l'arme/objet qui a paré était une armure ou une protection). Mais de plus, il faut vérifier que l'arme qui a paré ne s'est pas brisée en s'opposant à l'attaque. C'est en effectuant un **test de brisure** que l'on détermine cela. Le test de brisure n'est généralement à tenter que **lorsque le nombre de points de l'attaque parée dépasse la Solidité de l'arme/objet ayant paré.**

Tout comme pour l'attaque, le nombre de succès obtenus pour la parade entraîne certains résultats, résumés dans le tableau page suivante :

Test de brisure : C'est un simple jet d'opposition entre la **Solidité de l'arme de parade** et la valeur de **Dégâts - 2 de l'arme d'attaque** (voir **Tableau des armes**, page 71).

Remarques :

- **1.** Si l'arme est intentionnellement attaquée, le test de brisure s'effectue sans la réduction de -2.
- **2.** Il est impossible de parer une arme à effet de zone, comme une grenade ou un lance-rayons réglé sur effet de zone. Cependant, si le défenseur possède un bouclier, il pourra décider de placer ce bouclier sur une localisation (tête, bras, tronc, etc.) de son choix. La localisation en question sera alors protégée contre les dégâts de l'arme à effet de zone d'un nombre de points égal à la Solidité du bouclier.
- **3.** Si l'arme de parade est un objet, se référer à la sous-section sur la **Solidité**, page 55, pour déterminer si l'objet se brise.

Effets des dégâts

Compteur	Cases normales	Cases d'incapacité	Case de destruction
Compteur d'épuisement	Augmentation de nombreux seuils	Inconscience	-
Compteur de cumul	Aucun effet	Coma	Mort instantanée
Compteur de localisation (membre)	Aucun effet	Membre inutilisable (+ chute si c'est une jambe)	Membre détruit et hémorragie
Compteur de localisation (partie vitale : tronc et tête)	Aucun effet	Incapacité à agir	Mort à la fin du tour de combat

Exemple : *La première attaque de Lion Bondissant a touché la poitrine de Méchant Couteau, mais l'armure de cuir et de métal de l'Amérindien (Pr =3.2) a amorti cette attaque plutôt ratée de l'Homme-Cheval, à la grande satisfaction de Didier.*

À l'UA 1, la deuxième attaque à la hache de Lion Bondissant et l'attaque au javelot de Méchant Couteau ont lieu simultanément. L'Amérindien a le droit de parer puisqu'il est prêt depuis l'UA précédente. L'Homme-Cheval, lui, ne pourra pas parer. Christian obtient quatre succès à son jet d'attaque pour Lion Bondissant. Il a donc le droit de choisir la localisation des dégâts que cette attaque peut occasionner à Méchant Couteau. Il choisit la tête. Il fait ensuite un jet de dégâts et obtient cinq succès. L'attaque doit, pour le moment, infliger 5 points de dégâts à l'Amérindien. Mais celui-ci a le droit de parer. Il dispose d'un bouclier dont la Complexité est de 3.3 et il possède la compétence de parade avec un bouclier à 3.3. Guillaume lance donc trois dés et obtient deux succès (réussite partielle). Donc la parade est réussie. Comme le bouclier a une Solidité de 3.6, il est capable d'absorber 6 points de dégâts et l'attaque de Lion Bondissant (5 points de dégâts) est entièrement absorbée. Méchant Couteau est indemne. Mais la réussite à la parade n'étant que partielle, Didier doit effectuer un test de Brisure. La Solidité du bouclier est de 3.6, les dégâts de la petite hache indiqués sur le tableau des armes sont égaux à la Force de l'Homme-Cheval, soit 3.6. Réduit de 2, cela donne 3.4. Le jet du boulier donne 1, 1, 2, 2, 2, 5. Aucun succès ! Par un manque de chance incroyable, Didier a raté son jet. Christian, de son côté, effectue le jet de la hache. Il obtient 2, 3, 5, 6 et le 6 relancé donne 2. Un succès pour l'arme d'attaque contre aucun pour l'arme de parade, le jet d'opposition est donc perdu par l'arme de parade. Le bouclier de Méchant Couteau vole en éclat sous la violence du choc ! Didier va devoir jouer très serré pour la suite du combat. Mais il est vrai que l'attaque au javelot de Méchant Couteau contre l'Homme-Cheval n'a pas encore été résolue.

Les effets du combat

Les effets des dégâts

Comme cela a déjà été dit, les dégâts encaissés par un combattant sont notés simultanément sur trois compteurs :

- le compteur de la **localisation** touchée, qui indique dans quel état est la partie du corps concernée ;
- le compteur de **cumul** qui comptabilise l'ensemble des blessures et donc l'état général du corps du combattant ;
- le compteur d'**épuisement** qui représente l'état de fraîcheur du combattant.

Chacun de ces compteurs est constitué de 3 types de cases :

- les **cases normales** (N), qui sont cochées les premières ;
- les **cases d'incapacité** (I), à bords épais, cochées lorsque les N sont toutes cochées ;
- la **case de destruction** (D) qui est cochée en dernier.

Le fait que ces cases soit cochées entraîne des effets immédiats et secondaires, décrits dans le tableau ci-dessus.

Remarques : Lorsque plusieurs compteurs atteignent simultanément des cases d'incapacité et de destruction, c'est l'effet le plus contraignant qui est appliqué.

On distingue dans ce tableau l'inconscience du coma. Si les effets apparents sont identiques, le coma est plus grave, dans la mesure où il faut récupérer des cases de cumul pour en sortir alors que pour sortir de l'inconscience, il suffit de récupérer des cases d'épuisement, ce qui est en général beaucoup plus facile et plus rapide (voir ci-dessous, **La récupération des dégâts**).

La récupération des dégats

La récupération des dégâts (blessures et fatigue) se détermine par des jets de Résistance contre un seuil dont l'Échelle est égale à la **Résistance** de celui qui récupère et l'indice à **1 + le nombre de cases cochées** sur le compteur concerné.

Exemple : *Le joueur de John Hunter, dont la Résistance est de 3.3, lancera trois dés contre un seuil de* ***3. (1 + nombre de cases cochées dans son compteur d'épuisement)*** *s'il veut récupérer de sa fatigue, et de* ***3. (1 + nombre de cases cochées sur son compteur de cumul)*** *s'il veut récupérer de ses blessures.*

Selon le monde où se trouve le personnage/créature, la **période de récupération** est plus ou moins longue et les jets de Résistance doivent être plus ou moins fréquents. Cette information est toujours

Résumé des procédures de combat

Phase d'Initiative

Test de Réflexes de seuil **3.(1 + épuisement).**

Détermination des Intentions d'actions

Actions normales : effectuées au moment prévu.
Actions de Réserve (esquive, parade) : peuvent être effectuées n'importe quand dans le tour une fois les UA dépensées.

Déroulement du tour

Déplacement : Nombre de cases selon vitesse raciale.

Combat	Attaque :	UA = **variable** selon arme. Test = **Maniement** de l'arme. Seuil = **Complexité** de l'arme + **modificateurs.** Succès définitifs = (**Succès provisoires**) - (**Succès d'esquive** de l'attaqué). Localisation ou Sous-localisation = selon le **nombre de succès définitifs.** Dégâts = Test de (**Dégâts de l'arme**) sur (Seuil = **Résistance** de l'attaqué ou **Résistance-2** si sous-localisation touchée). **- Solidité** de l'arme/objet si parade réussie par l'attaqué. **- Protection** (Pr) de l'attaqué (sauf s'il est touché dans une sous-localisation). Dégâts à cocher sur les compteurs de **localisation**, **cumul** et **épuisement**.
	Esquive :	UA = 1 Test = **Agilité.** Seuil = Nombre de **Succès provisoires** du test d'attaque. Effet = Chaque succès d'**esquive** diminue de 1 le nombre de succès de l'attaque.
	Parade :	UA = Selon **arme.** Test = **Maniement** de l'arme. Seuil = **Complexité** en parade de l'arme + **modificateurs.** Effet = Diminue les points de dégâts de l'attaque par la **Solidité** de l'arme de parade.

Phase finale

Test de Souffle : Seuil = **3.(1 + épuisement).**
Effet = Aucun si **1 succès ou plus** ; 1 case d'épuisement cochée si **aucun** succès ; 1D6 cases d'épuisement cochée si **échec catastrophique**.

précisée dans la description du monde où évoluent les personnages. C'est au MJ fixer la période de récupération dans les mondes qu'il a lui-même imaginés.

Ainsi, sur **Terre**, chaque jet de **récupération de fatigue** représente **24 heures** de récupération, alors que sur le **Monde à Étages**, il ne représente que **4 heures** de récupération.

De même, sur **Terre**, un jet de **récupération de blessures** représente **12 jours** de récupération, alors que sur le Monde à Étages, il représente **48 heures** seulement.

Pour pouvoir récupérer, un personnage ne doit être astreint à aucune activité fatigante. La vitesse de récupération de la fatigue ou des blessures est aussi fonction des conditions dans lesquelles la récupération se fait (bonnes conditions de confort, nourriture correcte, etc.). Au MJ d'apprécier.

Chaque succès du jet de récupération permet de récupérer une case du compteur concerné au cours de la période de récupération. On peut donc déduire le temps qui s'est écoulé entre chaque case récupérée en divisant la période de récupération (liée au monde) par le nombre de succès du test de récupération.

Exemples :

1. John Hunter est sorti épuisé d'une poursuite dans la Forêt des Arbres aux Ombres Nombreuses. Son joueur a coché quatre cases sur son compteur d'épuisement. John a trouvé un abri et se repose pour récupérer. Son joueur lance trois dés (Résistance de John) sur un seuil de 3.5 (1 + 4 cases cochées). Il obtient deux succès. Comme John se trouve sur le Monde à Étages, il récupère deux cases en quatre heures, soit une toutes les deux heures. Au bout de quatre heures dans son abri, le MJ estime que John n'a pas été dérangé. Le joueur fait un nouveau test. Cette fois, le seuil n'est plus que 3.2 (1 + 1 case

cochée). Le joueur obtient trois succès. En un peu plus d'une heure (4 : 3 = 1,33), John aura complètement retrouvé la forme.

- ***2.** John Hunter, de passage sur sa Terre natale après avoir emprunté une "porte", est victime d'un accident en jouant avec ses amis bikers. L'un d'eux, maladroit sur le coup, l'a touché "involontairement" (un échec catastrophique, peut-être ?) avec une balle de petit calibre qui lui a occasionné deux points de dégâts cochés sur le compteur de blessures. John panse la blessure et se repose chez sa sœur. Le joueur lance trois dés sur un seuil de 3.3 (1 + 2 cases cochées) et obtient trois succès. Sur une période de 12 jours, John peut donc récupérer trois cases, c'est-à-dire une tous les quatre jours (12 : 3 = 4). Il n'a donc besoin que de huit jours de repos pour récupérer entièrement sa pleine forme.*

En tout état de cause, le niveau du compteur d'épuisement est toujours égal ou supérieur au niveau du compteur de cumul (qui indique l'état général du blessé) puisque chaque blessure implique que des cases soient cochées en nombre équivalent dans les deux compteurs. Il s'ensuit que la récupération de la fatigue ne peut être supérieure à la récupération des blessures.

La régénération

Sur certains mondes, comme le Monde à Étages, la concentration en drogue d'immortalité dans l'eau ou l'air est telle qu'elle permet aux habitants non seulement de vieillir moins vite, mais également de régénérer un membre ou un organe amputé. Cette spécificité doit être précisé par le MJ pour les mondes qu'il a imaginés. En général, la régénération n'est possible que sur les mondes dont la concentration en drogue d'immortalité fournit aux habitants une longévité d'au moins mille ans.

Sur Alofbethmin, le Monde à Étages, la régénération des organes existe. On trouve deux cas de figure :

- Amputation importante (bras, jambe, etc.) : le personnage peut tenter un jet de **récupération de blessures** (test de **Résistance** sur nombre de **cases cochées en cumul**) après un délai de **deux mois**. Après ce délai, la récupération se fait comme pour une blessure normale.
- Perte mineure (œil, oreille, doigt, etc.) : le délai d'attente avant de pouvoir tenter un jet de **récupération de blessures** n'est que d'**un mois**.

Les armes

Les armes utilisables dans les divers mondes de THOAN sont très nombreuses. Ci-dessous ne sont données que les caractéristiques de quelques-unes d'entre elles. D'autres armes seront décrites dans les suppléments du jeu, mais vous pouvez vous inspirer des tableaux présentés ici pour définir vous-même les caractéristiques des armes peu courantes que vous voulez rendre disponibles dans les scénarios que vous créez.

Les attributs des armes

Chaque arme possède quatre attributs :

Complexité : Cet attribut représente la difficulté que présente l'arme à être utilisée pour attaquer et, si c'est possible, pour parer. Lorsqu'il est possible de parer avec l'arme, sa Complexité a une double valeur : valeur d'attaque/valeur de parade.

Exemple : *L'épée à une main possède une Complexité de 3.3/3.4. Ce qui indique qu'elle est plus facile à utiliser pour attaquer (3.3) que pour parer (3.4).*

Certaines armes (surtout les armes naturelles et les armes de trait) ne permettent pas de parer ou ne sont pas conçues pour cela et ne possèdent donc qu'une seule valeur de Complexité. Si l'on veut quand même parer avec, c'est le MJ qui fixe le seuil (au moins 3.5).

Dégâts : Cette caractéristique indique le nombre de points de dégâts que l'arme est susceptible d'infliger.

Pour les armes de corps à corps, les dégâts dépendent principalement de la Force de celui qui les utilise, c'est pourquoi la caractéristique est présentée sous la forme Force, Force + 1, Force + 2 ou Force - 1 (les + 1, + 2 et - 1 indiquent qu'il faut augmenter ou diminuer **l'indice** de Force considéré).

Ainsi, pour déterminer les dégâts que cette arme inflige, il faut faire un jet de dégâts avec une valeur égale à la valeur de la Force (avec un indice éventuellement augmenté ou diminué de 1 ou 2) du combattant qui utilise l'arme.

Exemple : *L'épée à deux mains que Kickaha utilise sur Dracheland sous l'identité du Baron Von Horstmann possède la caractéristique dégâts à Force + 1. Si le MJ qui contrôle Kickaha veut déterminer les dégâts qu'elle peut causer, il doit augmenter la Force de Kickaha (3.5) de 1 point d'indice. Il obtient ainsi une valeur de 3.6, soit six dés à lancer lors du jet de dégâts.*

Lorsque l'indice de Force de l'utilisateur de l'arme est de 5, de 6, voire de 6*, on consulte le tableau suivant pour déterminer la puissance des armes de type Force-1 ou Force +1 :

Force-1	*Force*	*Force +1*
3.4	3.5	3.6
3.5	3.6	3.6*
3.6	3.6*	4.1
3.6*	4.1	4.2

Solidité : Cet attribut indique le seuil de résistance de l'arme à la cassure, mais également le niveau de protection qu'elle peut offrir en parade. La Solidité peut être utilisée lorsque l'arme sert à parer une attaque, mais aussi lorsqu'elle sert à accomplir une action qui met son intégrité en danger (utilisation d'une épée pour ouvrir un coffre, par exemple, chute d'une certaine hauteur, etc. (voir les règles sur la **Solidité**, page 55).

UA : Cet attribut indique le nombre d'UA qui doivent être dépensées pour attaquer/parer avec l'arme. Certaines armes demandent un nombre différent d'UA pour attaquer et pour parer.

Armes étourdissantes

Lorsqu'une arme étourdissante cause des dégâts, ces derniers doivent être comptabilisés normalement sur le compteur d'épuisement. Mais pour ce qui concerne les compteurs de localisation et de cumul, les dégâts sont de 2 points inférieurs à ceux qu'il faut noter sur le compteur d'épuisement.

Enfin, pour les test de Brisure ou pour les autres jets d'opposition visant à briser un objet, les dégâts de l'arme étourdissante doivent être réduits de 1 point avant de consulter les règles relatives à ce genre de tests (les armes étourdissantes ne sont pas aussi efficaces pour casser d'autres armes que les tranchantes, par exemple).

Exemple : *Ours Ivrogne frappe Dort Debout par surprise. Le poing est une arme étourdissante. Le joueur d'Ours Ivrogne obtient deux succès. Le joueur de Dort Debout doit donc cocher deux cases sur son compteur d'épuisement, mais aucune sur son compteur de localisation ni sur son compteur de cumul. Si Ours Ivrogne avait obtenu trois succès, le joueur de Dort Debout aurait coché trois cases d'épuisement et une case sur la localisation touchée et sur le cumul.*

Définition des armes

Arbalète : Également appelée Crossbow, l'arbalète est composée d'un arc monté sur un manche de bois où est logé une petite flèche appelée carreau. La tension du fil est supérieure à celle d'un arc tendu par un homme moyen, ce qui augmente la puissance du projectile. Son chargement est plus lent que celui d'un arc.

Arbalète (légère) : Elle compense une puissance inférieure à celle des autres arbalètes par une cadence de tir accrue.

Arbalète (lourde) : Plus puissante encore que l'arbalète, c'est un modèle "anticuirasse" particulièrement dévastateur. Mais sa lenteur de rechargement diminue son efficacité.

Arc (court) : Également nommé arc simple, il est composé d'un bâton recourbé par une corde tendue qui permet de projeter des flèches.

Arc (composite) : Une double courbure donne à cette arme une puissance supérieure à l'arc simple.

Arc (long) : Également plus puissant que l'arc court grâce à son simple bâton courbé mais bien plus long, l'arc long est très efficace contre les armures et sa portée est plus importante que celle des autres arcs.

Bola : Il est constitué de trois cordes reliées entre elles à une de leur extrémité et lestées de pierres ou de boules métalliques (voire de crânes) à l'autre.

Bouclier : Composé d'un disque, d'un rectangle ou d'un triangle de bois ou de métal, il est fixé au bras de l'utilisateur et lui permet de parer les attaques adverses ou de protéger une partie de son corps. Même s'ils ne sont pas conçus spécialement pour cela, les boucliers peuvent également s'utiliser pour l'attaque.

Bouclier (grand) : Plus solide, protégeant une plus grande partie du corps, le grand bouclier est également plus encombrant que le bouclier simple.

Épée 1 M : Épée à une main. Arme d'environ 80 cm de longueur, faite d'une lame d'acier pointue fixée à une poignée munie d'une garde. La famille des épées englobe également les sabres et les cimeterres, qui ne possèdent qu'un tranchant.

Épée 2 M : Épée à deux mains. Plus longue que l'épée à une main, elle engendre des dégâts bien plus importants. Elle est en revanche plus lourde et moins maniable.

Filet : Constitué de mailles entrelacées et originellement conçu pour la pêche, le filet trouve également une application militaire lorsqu'on l'emploie pour entraver un adversaire. On l'utilise généralement avec une arme fine et pointue, capable de passer au travers de ses mailles sans trop l'endommager (lance, trident).

Tableau des armes

Armes étourdissantes

Type	Complexité (°)	Dégâts	Solidité	UA (°)
Bouclier	3.4/3.3	Force	3.6 à 3.6*	2UA/2UA
Grand Bouclier	3.4/3.3	Force	4.1	3UA/2UA
Massue	3.3/3.4	Force +1	3.5	2UA/2UA
Poings	3.2	Force	-	2UA

(°) = Attaque/Parade

Armes tranchantes/Piquantes

Type	Complexité (°)	Dégâts	Solidité	UA (°)
Couteau	3.2/3.5	Force-1	3.4	2UA/2UA
Épée 1M ou Sabre	3.3/3.4	Force	3.5 à 3.6	2UA/2UA
Épée 2M	3.4/3.4	Force +1	3.6	3UA/3UA
Grande Hache	3.4/3.4	Force +1	3.5	2UA/3UA
Griffes	3.2/3.4	Force	3.6	2UA/2UA
Lance 1M	3.3°°/3.6	Force	3.4	2UA/2UA
Lance 2M	3.3°°/3.5	Force +1	3.4	2UA/2UA
Petite Hache	3.3/3.4	Force	3.3	2UA/3UA
Trident	3.3°°/3.4	Force	3.5	2UA/2UA

(°) = attaque/parade
(°°) = +1 Complexité en attaque rapprochée
Remarque : la lance 1M peut servir de javelot

Armes de trait

Type	Complexité (°)	Dégâts	Solidité	UA (°°)
Arbalète	3.4	3.6	3.3	1UA/4UA
Arbalète légère	3.3	3.5	3.2	1UA/3UA
Arbalète lourde	3.4	3.6*	3.3	1UA/6UA
Arc composite	3.4	Force	3.4	1UA/1UA
Arc court	3.4	Force-1	3.3	1UA/1UA
Arc long	3.4	Force +1	3.4	1UA/2UA

Armes de jet

Bola (°°°)	3.4	Force-2	3.5	2UA/1UA
Filet	3.4	Immobilisation	3.5 à 3.6	3UA
Fronde (°°°)	3.4	Force	3.2	2UA/1UA
Javelot	3.4	Force	3.4	2UA/1UA
Lasso	3.4	Immobilisation	3.6	4UA
Petite hache	3.4	Force	3.3	1UA/1UA
Pierre (°°°)	3.3	Force-1	-	1UA/1UA
Sarbacane (°°°°)	3.3	3.1	3.3	1UA/1UA
Trident	3.5	Force	3.5	2UA/1UA

(°) = Attaque
(°°) = Attaque/chargement
(°°°) = Cas particulier pour la pierre, la fronde et le bola. Tous les trois sont des armes étourdissantes.
*De plus, pour le bola (comme pour le filet), il existe une règle spéciale concernant sa capacité d'**immobilisation**.*
(°°°°) = Cette arme n'utilisant que peu de muscles, le malus dû à l'épuisement sera réduit de 2 points.

Tableau des armes (suite)

Armes à feu

Type	*Complexité (°)*	*Dégâts*	*Solidité*	*UA (°°)*
Fusil d'assaut	3.4	3.6*	3.4	1UA/auto
Fusil de chasse	3.2	3.6	3.5	1UA/auto
Fusil compétition	3.3	3.6*	3.4	1UA/auto
Pistolet léger	3.3	3.5	3.4	1UA/auto
Pistolet lourd	3.4	3.6*	3.5	1UA/auto

(°) = Attaque
(°°) = Attaque/chargement

Particularités

Fusil d'assaut :	25 balles
Fusil de chasse :	2 à 5 balles par chargeur
Fusil de compétition :	5 balles par chargeur
Pistolet léger :	10 balles par chargeur
Pistolet lourd :	10 balles par chargeur

Fusil (assaut) : Spécialement conçu à des fins militaires, le fusil d'assaut conserve une précision acceptable à la fois à courte et à longue portées. Il peut également faire feu en mode automatique et en rafale.

Fusil (chasse) : Le fusil de chasse délivre un cône de petits projectiles en plomb. Très efficace à courte portée, la puissance du tir et sa précision diminue avec la distance séparant le tireur de sa cible.

Fusil (compétition) : C'est une arme à feu conçue pour une précision de tir extrême, même à longue portée. Difficilement utilisable lors d'un combat au contact, ce type de fusil ne dispose que d'un chargeur à capacité limitée et ne peut tirer qu'au coup par coup.

Hache : Arme formée d'un fer tranchant et large, fixé à l'extrémité d'un manche en bois, pouvant également servir à couper du bois. La hache à une main peut être lancée.

Hache (grande) : Elle dispose d'un manche plus long que la petite hache, ce qui augmente ses dégâts et la rend très efficace contre les adversaires à cheval. Elle est également plus lourde et doit être utilisée à deux mains.

Javelot : Lance à une main, légère et équilibrée, utilisée comme arme de jet.

Lance : Arme d'hast, à long manche en bois et à fer pointu. À une main, elle

Immobilisation (filet ou bola)

Si l'attaque obtient trois succès il y a une immobilisation. La localisation immobilisée est à déterminer aléatoirement. 1D6 UA sont nécessaires pour libérer la localisation en démêlant le bola ou le filet, ou 1UA pour briser les liens (jet d'opposition entre la Force de la créature immobilisée et la Solidité de l'arme immobilisante).

Effets particuliers de l'immobilisation

Localisation	*Effet*
Membre inférieur	Le membre inférieur est bloqué (le plus souvent avec l'autre). Si l'attaqué se déplaçait, il chute. Il lui est à présent impossible de se déplacer normalement. Les bipèdes doivent ramper, les quadrupèdes ont une vitesse réduite de moitié.
Bras	Aucune arme ne peut être utilisée par ce membre.
Tête	Malus +1 à tous les seuils.
Tronc	L'équipement fixé au tronc est difficilement accessible (+1UA pour charger un projectile, prendre une arme, etc.).

peut être lancée. Elle porte alors le nom de javelot.

Lance 2 M : Lance à deux mains. Ce terme regroupe une catégorie de lances à manche long allant de l'épieu de chasse à la sarissa des phalanges macédoniennes. Elle ne peut pas être lancée.

Lasso : Il s'agit d'une des armes les moins complexes à fabriquer. Simple corde munie d'un nœud coulant, le lasso permet de capturer une créature sans la blesser.

Massue : Arme ancestrale, elle se compose d'un manche généralement en bois et d'une boule en métal ou en pierre fixée à l'une des extrémités. Certaines sont ornées de pointes.

Pistolet : Arme à feu à canon court, utilisée à une main. La faible longueur du canon limite la précision au-delà d'une portée courte mais augmente la maniabilité et rend l'arme aisément dissimulable.

Pistolet (léger) : La faible puissance d'impact de cette arme est compensée par une rapidité d'utilisation et une petite taille qui la rend encore plus dissimulable qu'un simple pistolet.

Pistolet (lourd) : C'est l'antithèse du pistolet léger. La puissance du projectile l'emporte sur la maniabilité, la rapidité de tir et la facilité de dissimulation.

Sarbacane : Simple tige de roseau, de bambou ou tube métallique, la sarbacane projette avec précision des fléchettes ou des dards grâce au souffle de l'utilisateur. Si les projectiles n'occasionnent, en eux-mêmes, pas de dégâts importants, ils sont souvent recouverts de poison.

Trident : Fourche en bois à trois pointes métalliques, pouvant empaler un adversaire, mais servant également à harponner les poissons.

LES COMPÉTENCES

Lorsqu'un joueur veut faire accomplir une action à son personnage, cette action est régie par les règles liées aux compétences ou aux caractéristiques.

Comme nous l'avons déjà mentionné, si de nombreuses actions font appel aux **compétences**, il n'est cependant pas rare d'avoir recours aux **caractéristiques** du personnage pour déterminer le résultat d'une action. C'est le cas lorsqu'il n'y a pas de compétence spécifique liée à l'action tentée par le personnage. Le MJ choisit alors la caractéristique qui lui semble la plus appropriée à l'action entreprise.

Exemple : *John Hunter, après bien des péripéties, se retrouve dans le palais d'Orc le Rouge, sur Terre. Ce dernier, respectant l'ingéniosité dont le leblabbiy a fait preuve, l'invite à jouer une partie d'échecs, avant de l'enfermer dans une prison thoanne. Le joueur de John consulte sa fiche et ne trouve pas la compétence "Jouer aux Échecs". Christian, le MJ, estime que la caractéristique Intellect est celle qui traduit le mieux les "actions mentales" qui composent une partie d'échecs. Christian pourrait fixer un seuil Standard à 3.3 et comptabiliser le nombre de succès de part et d'autre, mais il juge plus logique dans ce cas précis qui oppose directement deux personnes, de faire effectuer un jet d'opposition entre l'Intellect de John Hunter et celui d'Orc le Rouge.*

À fortiori, on fait automatiquement appel à une caractéristique lorsqu'une d'entre elles est directement mise à l'épreuve (exemple : **Force** pour soulever un objet, **Souffle** pour retenir sa respiration).

En revanche, chaque fois que l'action tentée par un personnage ou une créature peut se rapporter à une **compétence**, le joueur ou le MJ détermine le résultat de cette action en effectuant un **test de compétence** contre un **seuil Standard** (3.3). Le MJ a le droit d'appliquer des modificateurs à ce seuil en fonction des conditions ambiantes ou de l'état de fraîcheur du personnage (voir **Influence de la fatigue et de l'environnement**, page 46).

Remarques : L'utilisation des caractéristiques qui peuvent sembler moins souvent sollicitées (Ruse, Intellect) est traitée dans le chapitre **Précisions de règles** (page 91). De même, certaines compétences y sont traitées plus en détail.

LES FAMILLES DE COMPÉTENCES

Les différentes compétences sont regroupées en familles, ce qui offre l'avantage au joueur tout comme au MJ de faciliter la recherche de la compétence qui convient. À chaque famille correspond un ensemble de règles particulières.

Les différentes familles de compétence sont les suivantes :

ATHLÉTISME
COMBAT
FURTIVITÉ
SURVIE
CONNAISSANCES
LANGUES

LES SOUS-FAMILLES

Il existe, au sein de certaines familles, des "ramifications" aux propriétés particulières. C'est notamment le cas pour le **Maniement** d'armes à feu, d'armes blanches, ou pour la

compétence **Monter** un animal, qui constituent respectivement des **sous-familles** de COMBAT (Maniement) et ATHLÉTISME (Monter un animal).

Ces sous-familles indiquent la **valeur minimale** que l'on devra considérer pour toutes les compétences qui en dépendent. Par exemple, un personnage possédant 3.2 en Maniement d'Armes à Feu considérera qu'il manie toutes les armes à feu avec au moins une valeur de 3.2, et plus s'il possède une compétence particulière (par exemple 3.5 en Fusil de Compétition). Sur la Feuille de Personnage, ces minima sont à indiquer dans les parenthèses se trouvant juste après la sous-famille en question.

Le calcul de ces minima et la détermination des valeurs dans les différentes compétences sont indiqués dans la partie relative à la **Création de personnage** (page 105), et dans le **Bestiaire** (page 357) pour ce qui concerne les animaux.

Athlétisme

Cette famille regroupe toutes les compétences liées aux performances naturelles du corps.

Courir

Cette compétence représente la technique de course d'un individu en sprint. On fait appel à cette compétence chaque fois qu'un individu est impliqué dans une course brève (400 mètres maximum). Pour déterminer le vainqueur de la course, on effectue un jet d'opposition sur la **vitesse terrestre** des différents coureurs. Les meilleurs coureurs (ceux qui ont la meilleure compétence Courir) bénéficient d'un bonus de dés, calculé en soustrayant leur indice en **Courir** à celui des coureurs moins doués.

Pour une course d'endurance, la caractéristique **Souffle** est substituée à la compétence **Courir**.

Voir **Résolution de quelques situations : les poursuites et les courses** (page 53), ainsi que **Le combat : Les actions de combat - Les déplacements** (page 61).

Grimper

Escalader des montagnes, grimper le long d'un mur, monter dans un arbre, etc. Le MJ estime, en fonction de la situation, combien de fois le personnage qui tente une escalade doit effectuer un test. D'une manière générale, il y aura plus de tests à tenter dans une situation stressante que dans une situation calme. Un test raté ne signifie pas forcement une chute, mais plutôt un arrêt dans la progression. Un échec absolu (uniquement des 1 avec les dés), en revanche, est obligatoirement synonyme de chute. On se réfère alors à la section **Résolution de quelques situations : Les chutes** (page 50).

Exemples : *Akiros, le zébrille incarné par Pascal, est poursuivi par des Hommes-Chevaux qui veulent en faire leur casse-croûte. Akiros repère une falaise de trente mètres. Vu la situation particulièrement stressante, Christian, le MJ, demande à Pascal d'effectuer un jet tous les 10 mètres d'escalade, soit trois jets si Akiros souhaite atteindre le sommet de la falaise.*

Méchant Couteau, le Hrowaka joué par Didier, cherche à retrouver Kickaha, le Rusé, qui vient récemment d'entreprendre l'escalade du monolithe Abharhploonta. Le MJ doit déterminer à quelle hauteur sur le monolithe se trouve Kickaha. Comme le Rusé a eu le temps et une tranquillité relative pour escalader la falaise, Christian, le MJ estime qu'un test de Grimper ne doit être tenté que tous les mille mètres sur le monolithe. Christian évalue à 3 le nombre de tests qu'il doit effectuer pour Kickaha, qui a commencé son escalade depuis près d'un mois. Chaque test réussi indique que le rouquin a gravi mille mètres.

Monter(un animal à spécifier)

La compétence Monter sans précision du type d'animal est le pivot d'une

sous-famille, c'est-à-dire que les personnages qui la possèdent sans autre précision savent monter n'importe quel type d'animal.

En général, le type d'animal est spécifié (le type "cheval" regroupant cheval, poney et autres animaux équins). Posséder la compétence à 3.1 permet d'utiliser la monture dans des conditions dites "normales", c'est-à-dire faire avancer et diriger l'animal au pas. Il n'est alors pas nécessaire d'effectuer un test. Dès que les conditions ne sont plus normales (galop, trot, poursuite, etc.), le cavalier doit effectuer un test Standard (seuil : 3.3). Un échec dans le test signifie que le cavalier chute (voir **Résolution de quelques situations : Les chutes**, page 50). Une **réussite partielle** suffit pour rester sur le dos de l'animal, mais il faut au moins une **réussite normale** pour pouvoir contrôler l'animal.

Nager

Un individu fait appel à cette compétence chaque fois qu'il cherche à évoluer dans l'eau sans avoir pied (ou tout autre élément liquide où la nage est possible) sans trop se fatiguer, qu'il se batte dans l'élément liquide ou qu'il nage dans un élément liquide agité (par mauvais temps, par exemple).

Dans un combat sous-marin, la compétence Nager sert de "borne supérieure" aux compétences de combat (les compétences d'attaque, de parade et d'esquive ont des valeurs toujours **inférieures ou égales** à la compétence Nager).

Exemple : *Jacques, qui incarne Ozoth, le Thoan, s'est retrouvé en mauvaise posture. L'histoïkhthus sur lequel il naviguait s'est fait renverser par une pieuvre, qui s'en est ensuite pris à l'ancien occupant du "poisson à voile". La pieuvre a agrippé le Thoan et cherche à l'entraîner par le fond. Ozoth, sortant la dague qu'il garde en permanence dans son fourreau, tente de couper les tentacules. La compétence Maniement Dague d'Ozoth est en temps normal de **3.6** (quel expert !). Mais comme le combat se déroule en milieu aquatique, Christian, le MJ, explique à Jacques que sa compétence d'attaque est limitée par la compétence **Nager** d'Ozoth. Ce dernier la possède à **3.4**. Pour attaquer la pieuvre, Jacques ne lancera non pas six mais **quatre dés**.*

Si l'individu testé échoue à son jet de Nager, il commence à se noyer. Il lui faut impérativement réussir le test suivant de Nager, ou il se noie.

Si l'individu réussit son test, il peut progresser sans problème dans l'eau. C'est au MJ d'estimer combien de tests doivent être réussis pour lui permettre d'atteindre son but (l'autre rive, une île, une embarcation, etc.).

L'apnée n'est pas une compétence. La faculté de rester sous l'eau est liée à la caractéristique **Souffle**. Toutefois, la qualité et la vitesse de la nage sous-marine dépendent bien de la compétence Nager. Pour connaître les règles sur les poursuites aquatiques, consulter le chapitre **Résolution de quelques situations : Courses et poursuites aquatiques et aériennes**, page 55.

Sauter

Cette compétence permet de bondir verticalement ou horizontalement. Plus la valeur de cette compétence est grande, plus le sauteur sera capable de bondir loin et avec aisance. On peut estimer qu'un individu possédant la compétence Sauter à 3.3 est dans une bonne moyenne, c'est-à-dire capable de sauter de 3 à 5 mètres sans grand problème. S'il la possède à 3.6, c'est un athlète de niveau mondial, capable de franchir 8 mètres dans ses bons jours.

C'est le nombre de succès qu'obtient le sauteur lors de son test qui fournit au MJ une indication quant à la longueur du saut. Par exemple, avec une réussite **quasi parfaite** (six succès), le MJ peut estimer que le sauteur a franchi huit mètres. Il importe, évidemment, de prendre en compte toutes les conditions qui pourraient gêner le sauteur. Au MJ d'apprécier et d'effectuer les malus qu'il estime raisonnable d'imposer.

Voler

Cette compétence n'est utilisable que par les créatures capables de voler "de leurs propres ailes", c'est-à-dire naturellement ou grâce à une intervention technologique, mais pas à l'intérieur d'une machine (il faudrait alors faire appel à une compétence de **Connaissance**, qu'on pourrait appeler **Piloter**). Une créature volante doit effectuer un test de Voler chaque fois qu'une manœuvre aérienne délicate est tentée (voler dans un tunnel, slalomer entre des arbres, voler par grand vent, etc.). Un échec catastrophique signifie que l'être volant s'est écrasé, qu'il a heurté un obstacle, ou tout

autre événement aux conséquences graves. Un échec normal signifie que la créature a perdu le contrôle de son vol (elle suit obligatoirement le sens du vent, elle ne parvient pas à faire demi-tour dans un tunnel, elle se prend les ailes dans les branches, etc.).

En vol, cette compétence sert de "borne supérieure" aux compétences de combat (c'est-à-dire que si la compétence d'attaque ou de parade d'un personnage volant est supérieure à sa compétence **Voler**, le joueur ou le MJ ne peut lancer, lors des tests d'attaque ou de parade, que le nombre de dés égal à l'**indice de Voler** du personnage). De plus, en vol, la compétence **Voler** tient lieu de compétence d'**esquive** à la place de l'**Agilité**.

Combat

Le combat et les compétences qui lui sont inhérentes sont amplement traités dans la section **Le combat** (page 56). Voici, pour mémoire, les différentes compétences de combat :

Compétences d'attaque et de parade

La compétence de maniement d'une arme est utilisée à la fois pour l'**attaque** et pour la **parade**. Le seuil à atteindre n'est cependant pas forcément le même pour attaquer ou pour parer. Ce seuil est égal à la **Complexité** de l'arme, en attaque ou en parade. On peut le trouver dans le **Tableau des armes** (page 71).

Exemple : *Kickaha possède la compétence **Maniement Couteau** (ou simplement **Couteau**) à **3.6**. Le **Tableau des armes** indique que la **Complexité** du couteau est de **3.2** en attaque, **3.5** en parade. Le MJ, qui joue le rôle de Kickaha, lancera donc **six dés** chaque fois que le Rusé se servira de son couteau, mais le seuil à atteindre sera de **2** si Kickaha attaque, **5** s'il pare.*

Il existe deux **sous-familles** pour le maniement des armes :

Armes à Feu

Posséder une compétence de la sous-famille Armes à Feu permet de manier n'importe quelle arme à feu, du colt petit calibre au magnum, en passant par le fusil d'assaut. Pour les armes à feu de technologie thoanne, la sous-famille Armes à Feu peut être utilisée, une fois assimilé le principe général de fonctionnement de l'arme thoanne. Pour cela, le personnage doit effectuer un test de **Technologie des Seigneurs** ou d'**Intellect** contre le **seuil de Compréhension Initiale**, précisé pour chaque arme ou objet thoan (voir le chapitre **Technologie thoanne**, page 329).

Armes Blanches

Cette sous-famille de compétences permet de manier n'importe quelle arme blanche, de la dague à l'épée en passant par la hache et les armes blanches thoannes.

Esquive : Cette action, qui coûte une UA, a pour effet de diminuer le nombre de succès de l'attaque que le personnage tente d'esquiver. Le jet d'**esquive** se résout comme un test d'**Agilité** du personnage esquivant contre un seuil égal au **nombre de succès de l'attaque**. Chaque succès obtenu en esquive diminue de 1 le nombre de succès de l'attaque. Si tous les succès d'attaque sont éliminés, l'attaque est sans effet. Si seule une partie des succès est éliminée, l'attaque est partiellement esquivée. Elle fait mouche, mais ses effets seront certainement moins précis et moins efficaces (*par exemple, l'attaque peut passer de parfaite à quasi-parfaite, à normale, etc.*).

Furtivité

Cette famille regroupe les compétences qui peuvent permettre à un personnage de réaliser en douce des actions dissimulées. Elles symbolisent le côté un peu "roublard" de chaque individu.

Crocheter

Cette compétence permet, pour peu que celui qui l'emploie possède l'outillage minimum requis (épingle à cheveux, trombone, tige de fer, etc.) d'ouvrir une serrure mécanique (et non électronique), voire de déclencher ou débloquer un mécanisme simple. Le MJ détermine le seuil du test en fonction de la Complexité de la serrure ou du mécanisme. Une **réussite partielle** signifie que le personnage a compris les caractéristiques du mécanisme et qu'il pourra tenter un nouveau test après un certain délai (estimé par le MJ) ou avec des instruments plus performants. À partir d'une **réussite normale**, le mécanisme est forcé immédiatement.

Dérober

Il s'agit de l'art de soulager quelqu'un d'un petit objet (bourse, couteau, voire croissant métallique) sans qu'il s'en aperçoive ! Le test à réaliser est un **jet d'opposition** entre la compétence **Dérober** du voleur et la **Ruse** du possesseur de l'objet. Il faut au moins une **réussite normale** pour que l'objet soit dérobé et que son ancien possesseur ne se soit douté de rien. Avec une **réussite partielle**, le voleur s'empare de l'objet, mais son ancien propriétaire se rend rapidement compte de sa disparition.

Se Déguiser

C'est l'art de prendre une autre apparence, voire de se faire passer pour quelqu'un d'autre. Le test est un **jet d'opposition** entre la compétence **Se Déguiser** du personnage et la **Ruse** de ceux qui sont amenés à le côtoyer. Le MJ devra appliquer des modificateurs en fonction du matériel dont dispose le personnage déguisé.

Survie

Cette famille regroupe les compétences auxquelles un personnage peut faire appel pour survivre en milieu hostile, qu'il s'agisse de trouver de la nourriture dans un environnement inhospitalier, de concevoir des pièges ou des armes archaïques pour attraper ou tuer du gibier, mais également de repérer les animaux sauvages et de leur échapper en se dissimulant.

Percevoir (jet de dés à effectuer par le MJ)

Cette compétence est rigoureusement l'inverse de la compétence **Se Cacher**, à laquelle elle s'oppose. Elle permet de repérer quelque chose de dissimulé, de se rendre compte à temps que l'on va tomber dans une embuscade, etc. Le sens sollicité est généralement la vue, mais il peut tout aussi bien être l'ouïe ou l'odorat. Le test à effectuer est un jet d'opposition entre la compétence **Percevoir** et la compétence **Se Cacher** s'il s'agit de découvrir un personnage ou une chose cachée volontairement, un **jet Standard** sinon.

Pister

Trouver ou suivre des traces (visuelles, olfactives, etc.). Le MJ devra attribuer des modificateurs à l'indice du seuil selon la nature des matériaux, le climat, etc. Par exemple, des traces de pas par temps sec sont très difficiles à suivre, voire impossibles par un homme en milieu urbain. En revanche, s'il pleut, des chaussures pourront laisser des traces. Enfin, le sens utilisé peut avoir son importance : l'odorat d'un chien détectera un homme sans traces visuelles, mais sera inefficace pour pister une machine, alors qu'elle pourrait être suivie visuellement par ses traces de chenille par exemple. Cette compétence sert aussi à semer des poursuivants hors de vue (tests d'opposition en **Pister**).

Se Cacher

Art de se fondre dans un environnement, voire de se camoufler. Le test est parfois un **jet d'opposition** avec la compétence **Percevoir** d'un tiers (voir compétence **Percevoir**, ci-contre).

Se Nourrir

Aptitude à trouver de la nourriture dans n'importe quel milieu. Évidemment, trouver de la nourriture dans un caisson en plomb parfaitement étanche reste impossible ! Mais il est extraordinaire de voir comment certaines créatures dotées de cette compétence à un haut niveau (exemple : les loups), réussissent à survivre dans des milieux désolés, extrêmement arides ou glacés. Le test habituel est un **jet Standard**, dont le seuil sera modifié par le MJ en fonction de la situation (plus l'environnement est éloigné de celui qui est naturel au personnage ou à la créature testée, plus le MJ devra augmenter le seuil).

Technique Primitive

Science des hommes non-civilisés, elle permet de construire une arme, une armure ou un piège à partir des matériaux d'un site naturel. Le seuil de Difficulté que fixe le MJ sera plus ou moins élevé en fonction du degré de finition et d'ouvrage nécessaire à la réalisation de l'objet ou du piège. Une armure est plus difficile à confectionner, par exemple, qu'une simple hache en silex.

Connaissances

Cette famille regroupe les compétences liées aux connaissances du personnage, qu'il s'agisse de connaissance d'ordre technique, scientifique ou littéraire. Le nombre de succès obtenus par le personnage qui fait appel à une compétence de cette famille détermine la quantité et la qualité des renseignements que le MJ sera susceptible de lui fournir.

Botanique

Identifier des plantes ou les classer. Connaître leur utilisation possible, notamment d'un point de vue médical. Une **réussite partielle** suffit pour se faire une idée sur la plante, mais il faut en général au minimum une **réussite normale** (3 succès) pour connaître toutes ses caractéristiques et ses éventuels effets secondaires.

Zoologie

Cette compétence représente la connaissance du monde animal. Elle permet de reconnaître des espèces animales, de deviner (par analogie avec d'autres espèces proches) la catégorie et les caractéristiques de d'espèces inconnues, de prévoir certaines de leurs réactions et de deviner leurs faiblesses. Les faiblesses d'une créature ne peuvent pas être découvertes avec moins de 3 succès.

Autres domaines scientifiques, techniques, littéraires ou artistiques (à spécifier)

Les différents domaines scientifiques, techniques, littéraires ou artistiques peuvent être directement mis sous la forme de compétences par le MJ. Il doit alors décider, selon la situation, de l'effet que peut avoir leur application.

Un personnage peut se spécialiser dans un domaine (exemple : chimie des poudres, littérature contemporaine). Il bénéficiera d'un bonus de -2 au seuil de réussite lors d'un test mettant à l'épreuve sa spécialité, et d'un malus de +1 dans le domaine plus général qui lui correspond.

Exemples de domaines :

Scientifiques *: Mathématiques, Physique (spécialisation possible en aéronautique, hydraulique, matériaux, etc.), Électronique, Chimie, Médecine (spécialisation possible en Chirurgie, Génétique, etc.), Météorologie*

Techniques *: Aéronautique, Mécanique, Électricité, etc. (avec les spécialisations en Mécanique Automobile, Mécanique Avion, etc.)*

Littéraires *: Lettres Classiques, Lettres Modernes, Histoire, etc.*

Artistiques *: Peinture, Sculpture, Musique (avec les spécialisations)*

Technologie des Seigneurs

Sans nul doute la plus difficile à acquérir et la plus rare de **toutes** les compétences. La **Technologie des Seigneurs** permet aux Seigneurs d'utiliser les méthodes technologiques de leurs ancêtres (mise en marche des portes dimensionnelles, utilisation d'armes ultra sophistiquées, de vaisseaux ou de l'équipement d'un palais thoan, etc.). Chez les plupart des Seigneurs, elle est maîtrisée à l'Échelle 5 (voire 6 pour les anciens Seigneurs scientifiques, capables d'imaginer et de créer des machines telles que les *Modeleurs* ou les *Machines de Création-Destruction* d'univers), et dépasse donc l'entendement des humains sans assistance de machines. Seuls les Seigneurs ont accès à cette compétence en début de jeu. Les non-thoans pourront l'acquérir au fur et à mesure de leurs aventures, s'ils ont eu accès à des objets technologiques thoans. Mais ils ne pourront, pour commencer, la maîtriser que dans l'Échelle 3, ce qui leur permet en général de comprendre l'utilité de tel ou tel objet, mais certainement pas de le fabriquer ni même de l'utiliser.

Très rare, elle est aussi très difficile à perfectionner. Les effets et les spécialisations de cette compétence sont décrits dans le chapitre relatif à la Technologie des Seigneurs (**Technologie thoanne**, page 329).

Langues

Langue (à spécifier)

Les langues ont une grande importance dans la saga des Hommes-Dieux. Leurs maîtrises écrite et orale sont incluses dans la compétence de chaque langue, mais il est possible de se spécialiser dans l'écrit ou l'oral.

À chaque langue correspond une compétence. Les langues d'une même famille (latine, germanique, algonquine, etc.) peuvent être comprises grâce à la possession d'une compétence en langue voisine : un malus allant de +1 à +6 sera fixé par le MJ au seuil de Difficulté en fonction de la proximité linguistique des deux langues.

Exemple : *Langue*	*Malus*
Français - Italien	*+2*
Français - Espagnol	*+3*

Deux langues de familles complètement différentes (exemple : anglais et cheyenne) ne peuvent permettre de communiquer, sauf s'il y a eu une forte influence linguistique liée à l'histoire (exemple : français - anglais). Le MJ fixe alors un malus au seuil à atteindre, généralement supérieur à +3.

Une langue est parlée couramment à 3.3, c'est-à-dire que deux interlocuteurs maîtrisant une langue à 3.3 peuvent discuter de façon précise sans test. Toutefois, pour des échanges simples, une compétence à 3.2 ou même à 3.1 est suffisante. Cependant, afin d'augmenter le plaisir qu'il y a à interpréter certains personnages, le MJ et les joueurs devront respecter (ou du moins tenter de respecter) les équivalences suivantes :

Valeur de la compétence	*Maîtrise du langage*
3.1	*expression par gestes et quelques mots*
3.2	*expression rudimentaire et incorrecte*
3.3	*expression courante*
3.4	*expression de qualité (homme d'affaires)*
3.5	*expression maîtrisée (homme de lettres)*
3.6	*expression parfaite (grand écrivain)*

Linguistique

Par analogie et par le biais de méthodes scientifiques, cette compétence permet de diminuer le modificateur du seuil du test de **Langue**. Une langue voisine de celle de son interlocuteur (ou du livre, pour les écrits) est nécessaire, mais le malus est divisé par 2 (arrondi à l'entier supérieur) pour les écrits. De plus, le temps d'apprentissage des langues (estimé par le MJ, généralement deux semaines à raison de cinq heures par jour pour une maîtrise à 3.1) est divisé par l'indice de la compétence linguistique.

Remarque : Le MJ a le droit d'imposer des limitations aux compétences de **Connaissance** et de **Langues** en fonction de l'**Intellect**, la **Ruse** et la **Volonté** d'un personnage (voir **Précisions de règles**, page 91).

De nouvelles compétences ?

Seules les compétences les plus courantes et les plus utiles dans le Monde à Étages sont présentées ici. Mais rien n'empêche le Meneur de Jeu d'en créer d'autres. Au contraire, il est même fortement invité à inventer de nouvelles compétences, si ces dernières peuvent jouer un rôle important dans son scénario.

Les compétences de Connaissance, par exemple, ne sont pas toutes décrites. On pourrait également en imaginer d'autres, comme **Jouer aux échecs**, **Conduire**, **Piloter**, etc.

Si le MJ a prévu un scénario particulièrement axé sur la survie en milieu hostile, il peut décider de créer de nouvelles compétences de **Survie** (Faire du Feu, S'Orienter, etc.).

L'Héroïsme

Un héros, ce n'est pas seulement du muscle ou de la cervelle. Ni même les deux. C'est aussi un petit quelque chose (la chance, le destin ?) qui lui permet de faire la différence dans les moments difficiles, de se sortir de situations apparemment désespérées. Philip José Farmer, dont les héros sont si spectaculaires, se devait d'avoir un système de jeu qui favorise les actions héroïques qu'il décrit si bien.

L'attribut qui quantifie cette faculté qui caractérise les héros est appelée tout simplement "**Héroïsme**". Deux choses sont à distinguer :

La caractéristique Héroïsme

Elle est immuable durant une partie, mais peut progresser en fin de partie (expérience et progression du personnage). Le maximum en Héroïsme pour un personnage est **100**. La caractéristique Héroïsme est notée sur la **Feuille de Personnage**.

Les points d'Héroïsme

Toujours inférieurs ou égaux à la caractéristique **Héroïsme** durant les parties, ces points diminuent au fur et à mesure de leur utilisation dans l'aventure. Ils sont notés sur la **Feuille d'Aventure** du personnage. Les points d'Héroïsme reviennent au niveau de la caractéristique Héroïsme au début de chaque nouvelle aventure.

Pour imager un peu ces notions, considérez que la caractéristique Héroïsme est en quelque sorte le réservoir, alors que les points sont la quantité de carburant restant. Le plein d'Héroïsme est fait au début de chaque nouvelle aventure.

Attribution de points d'Héroïsme en début de partie

En début de partie, le compteur de **points d'Héroïsme** est égal à la valeur de la caractéristique **Héroïsme**. Un personnage a donc intérêt à dépenser tous ses points d'Héroïsme au cours d'une partie, puisque ses points d'Héroïsme se restaureront de toute façon au niveau de la caractéristique dès le début d'une nouvelle partie, et qu'il ne pourra pas épargner les points non dépensés pour les utiliser au cours d'une prochaine aventure.

Il existe deux façons de dépenser des points d'Héroïsme :

1) durant une partie, afin d'influencer favorablement les tests.

2) en fin de partie, de manière à faire progresser le personnage, mais uniquement avec les points accordés par le MJ. Il est à noter en effet qu'en fin de partie, le MJ attribue un certain nombre de points d'Héroïsme pour récompenser les actions d'éclat des joueurs.

Utilisation des points d'Héroïsme durant la partie

Les joueurs, dans THOAN, peuvent parfois "oser" des actions qui leur semblent insensées. Avant leurs premières parties, le MJ doit bien leur expliquer le fonctionnement de l'Héroïsme, en leur rappelant notamment que le tableau qui résume les possibilité d'utilisation des points d'Héroïsme se trouve sur la **Feuille d'Aventure**. Il doit également inciter les joueurs à gérer la dépense des points qu'ils ont à leur disposition avant le début d'une partie, pour éviter que les PJ ne se trouvent en "panne d'Héroïsme" en plein milieu d'une aventure.

Les points d'Héroïsme peuvent influencer les tests de la manière suivante :

Type d'utilisation	*Coût*
Ajouter 1 succès à un jet ayant déjà obtenu au moins 1 succès	5
Relancer 1 dé	2
Relancer tous les dés d'un test	5
Lancer des dés supplémentaires (sans dépasser le double du nombre initial de dés) (°)	1/dé
Diminuer d'un point le malus d'épuisement affectant un test	2/pt
Obtenir un 6 automatique avec 1 dé (°°)	5

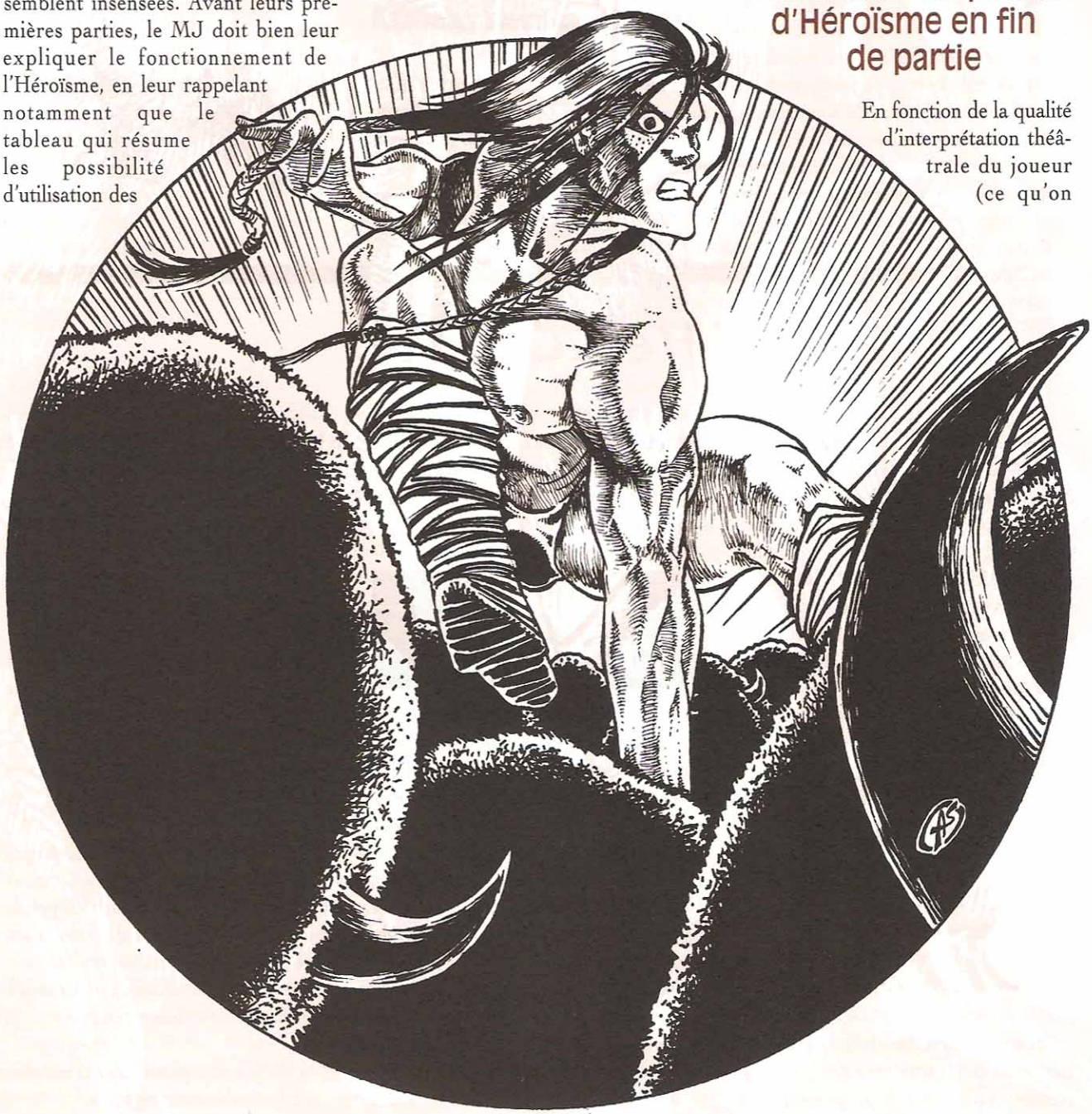
(°) Déclaration obligatoirement ***avant*** *le jet de dés.*

(°°) Utilisable uniquement lorsque l'indice du seuil est supérieur à 7.

Toutes ces influences sont cumulables et toutes les combinaisons imaginables sont autorisées.

Attribution de points d'Héroïsme en fin de partie

En fonction de la qualité d'interprétation théâtrale du joueur (ce qu'on



appelle le "Roleplaying") et des actions d'éclat qu'il a réalisées, un certain nombre de points d'Héroïsme lui sont attribués par le MJ en fin de partie afin de faire progresser son personnage. Ces points gagnés peuvent, en effet, être dépensés par le joueur pour faire progresser son personnage dans ses différents attributs.

Type d'Action	*Nombre de points d'Héroïsme à attribuer*
Action d'éclat (°)	10 à 30
Ingéniosité	5
Vaincre un ennemi :	
"moins puissant" que soi (°°)	0
"aussi puissant" que soi (°°)	10
"plus puissant" que soi (°°)	30 à 100
Interprétation théâtrale (Roleplaying)	0 à 30
Cohésion du groupe (°°°)	5
Action inattendue aux effets bénéfiques pour les joueurs	5

(°) Exemple : Kickaha sautant de bison en bison pour échapper à un adversaire
(°°) À l'appréciation du MJ. Les points sont attribués individuellement ou répartis si c'est un groupe qui a réussi l'action.
(°°°) À attribuer aux joueurs qui ont cherché à favoriser la coopération des différents membres du groupe de personnages joueurs.

Consommation des points d'Héroïsme gagnés pour la progression du personnage

Comme cela a été mentionné précédemment, les points d'Héroïsme gagnés par un joueur pour son personnage peuvent être dépensés en fin d'aventure pour lui permettre de progresser dans ses différents attributs (**caractéristiques**, **compétences** ou **Héroïsme**). La progression prend effet après l'aventure, au moment où le MJ le juge opportun.

Ainsi, le joueur qui a réussi à faire survivre son personnage le voit évoluer et s'améliorer au fil des aventures, devenant non seulement le héros d'une histoire de plus en plus riche, mais acquérant également la stature des personnages principaux des plus grands romans d'aventure.

1) Augmentation des compétences

Pour augmenter la valeur d'une compétence d'un point d'indice, il faut dépenser un nombre de **points d'Héroïsme** égal à **5 fois** l'indice avant augmentation (exemple : pour augmenter une compétence de **3.3** à **3.4**, il faut dépenser 5 x 3 = **15 points d'Héroïsme**).

Pour la compétence **Technologie des Seigneurs**, le coût est 3 fois supérieur à la normale et un temps d'étude important est indispensable en plus d'une assistance (Thoan ou machine thoanne).

Enfin, apprendre une nouvelle compétence coûte **10 points**.

Coût = 5 x indice initial

2) Augmentation de caractéristiques physiques ou psychiques

Pour augmenter une caractéristique d'un point, il faut dépenser un nombre de **points d'Héroïsme** égal à **10 fois** l'indice de départ pour les **valeurs courantes**, et **15 fois** l'indice de départ pour les **valeurs exceptionnelles** (voir **Création d'un personnage**, page 105).

Exemple : *Pour augmenter la caractéristique Force d'un Terrien de 3.5 à 3.6, il faut dépenser 15 x 5 = **75** points d'Héroïsme, car il s'agit alors d'une caractéristique **exceptionnelle** ; alors que pour augmenter la caractéristique Force de 3.3 à 3.4, ce qui reste une caractéristique **courante**, il ne faut que **30** points d'Héroïsme.*

Un indice de 6* est considéré comme valant 9 pour le décompte des points à dépenser, et les indices d'Échelle 4 sont considérés comme valant chacun 12.

Exemple : *Marie désire faire progresser la Force de son personnage Homme-Cheval de 3.6* à 4.1. Pour un Homme-Cheval, cette Force reste une caractéristique **courante** (Eh, oui !). Marie doit donc dépenser 9 x 10 = **90** points d'Héroïsme.*

D'une manière générale, le MJ ne devra pas laisser ses joueurs faire progresser les caractéristiques de leurs personnages jusqu'à une **valeur exceptionnelle**, à moins que les PJ aient une bonne raison d'avoir atteint un tel niveau dans la caractéristique (machines d'entraînement, intervention thoanne, drogues, opérations, etc.).

Coût = 10 x indice initial pour les valeurs courantes
= 15 x indice initial pour les valeurs exceptionnelles

3) Augmentation de la caractéristique Héroïsme

Pour augmenter la caractéristique **Héroïsme** d'un point, il faut dépenser un nombre de **points d'Héroïsme** égal à la caractéristique Héroïsme **initiale**.

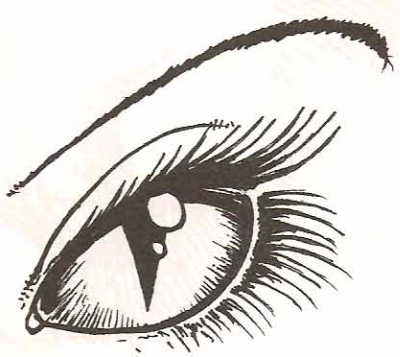
Exemple : *Pour augmenter la caractéristique **Héroïsme** de **10** à **11**, il faut dépenser **10 points d'Héroïsme**. Pour l'augmenter ensuite de **11** à **12**, il faut dépenser **11 points**, etc. Le personnage qui augmente après une aventure son attribut Héroïsme (qui représente à la fois la caractéristique et les points) de **10** à **13** a donc dû dépenser 10 + 11 + 12 = **33 points d'Héroïsme**.*

Coût = Héroïsme initial

Perte d'Héroïsme

Tous les points non consommés avant une nouvelle partie sont **perdus**.

L'attribut **Héroïsme** sera réduit d'un point par année passée dans l'inaction, sans aventure, par le personnage.



Quand la situation l'exige, Kickaha entre directement dans le vif du sujet !

PRÉCISIONS DE REGLES

"Mieux vaut vivre un jour comme un lion qu'une éternité comme un chien !"
La rage d'Orc le Rouge

REMARQUES PRÉLIMINAIRES

Les précisions de règles s'adressent aux joueurs et aux MJ confirmés (c'est-à-dire capables d'utiliser des règles plus détaillées sans que cela ralentisse les parties) mais aussi aux joueurs et aux MJ moins expérimentés se trouvant dans une situation difficile à gérer à l'aide des règles standard. Elles sont à considérer comme de simples précisions, car elles ne contredisent ni ne reviennent jamais sur les règles de simulation explicitées précédemment. En fait, elles sont plus à consulter en temps utile qu'à apprendre.

PRÉCISIONS SUR LES REGLES DE COMBAT

ACROBATIES

AÉRIENNES, TERRESTRES OU AQUATIQUES (ACTION NORMALE)

L'acrobatie consiste à évoluer dans l'espace de façon tellement compliquée qu'il devient très difficile de toucher l'acrobate. De nombreux oiseaux utilisent cette technique pour éviter les attaques de leurs assaillants, certains poissons et certains petits mammifères, comme les écureuils, font de même.

Test = jet de **Voler** (acrobatie aérienne), de **Sauter** (acrobatie terrestre) ou de **Nager** (acrobatie aquatique).

Seuil : 3. (3 + modificateurs de situation).

Coût en UA = 1UA. Possibilité de **prolonger** la durée de l'acrobatie, c'est-à-dire de l'effectuer sur plusieurs UA consécutives (voir plus loin).

Effet = durant les UA où a lieu l'acrobatie, le personnage inflige un malus à tous les seuils d'attaque dont il est la cible, égal au nombre de succès de son test d'acrobatie. En contrepartie, il ne peut ni attaquer ni parer ni esquiver. Mais il peut se déplacer.

Prolongement de la durée = l'acrobatie peut être prolongée avec le même nombre de succès durant 1 ou 2UA supplémentaires, tant que le personnage n'est pas blessé, bousculé, immobilisé par un filet ou un bola, etc. Ce prolongement n'est possible que si le ou les deux prochains UA du tour sont notées comme consacrées à une acrobatie dans le tableau des intentions d'action.

ACTIONS STOIQUES

"Il se baissa pour ramasser le morceau de marbre couvert de sang. Il fut pris de vertige pendant quelques secondes après s'être redressé. Trop de sang perdu ; trop de coups sur la tête. Mais Orc le Rouge était dans un état aussi lamentable. La victoire reviendrait à celui qui tiendrait le plus longtemps sans s'évanouir."
Plus fort que le feu

Après avoir été terriblement blessé, alors que tout le pousserait à abandonner, un personnage peut tenter d'aller au-delà de ses forces et d'agir malgré ses blessures. C'est ce qu'on appelle **l'action stoïque**. Le résultat d'une action stoïque se simule par un test

appelé *test de stoïcisme*. L'attribut testé est la **Volonté** et le seuil est **3.6**. Il existe deux cas de figure :

- 1 - si une case d'incapacité est cochée dans une de ses localisations vitales, le personnage doit obligatoirement tenter une action stoïque, s'il veut pouvoir agir, notamment en situation de combat. Il doit, avant chaque tour, effectuer un *test de stoïcisme* qui détermine le nombre maximum d'UA dont il dispose durant le tour. On prendra toujours le plus faible entre le nombre d'UA déterminés par le *test de stoïcisme* et le nombre d'UA déterminés par le *test d'Initiative*.
- 2 - si une case d'incapacité est cochée sur son compteur de cumul, ou si la case de destruction est cochée dans une de ses localisations vitales, le personnage aura droit à un dernier *test de stoïcisme* avant :

• de sombrer dans le coma, si une case d'incapacité a été cochée sur le compteur de cumul ; ou
• de mourir, si la case de destruction a été cochée dans une localisation vitale.

Remarques : Si la case de destruction du compteur de cumul a été cochée, cela signifie que le personnage est mort sur le coup. Son joueur ne peut donc pas tenter d'actions stoïques.

Boucliers

Les boucliers peuvent être utilisés de deux manières différentes :

- de manière active, c'est-à-dire avec dépense d'UA (attaque ou parade) : le personnage tente une attaque ou une parade sur une attaque précise ;
- de manière passive : le bouclier reste collé au corps, protégeant une ou plusieurs sous-localisations (le personnage protège un endroit de son corps, sans chercher à parer).

En mode passif, les boucliers ont une efficacité basée sur le hasard. Dans un premier temps, il s'agit de savoir si le bouclier se trouve ou non devant la localisation attaquée. Puis, il faut déterminer si le coup heurte le bouclier ou non.

Détermination des localisations protégées par le bouclier

- **Petit bouclier :** protection du bras le portant uniquement ;
- **Bouclier moyen (Viking, Tishquetmoac) :** protection du bras le portant et du tronc ou de la tête (au choix du joueur pour les PJ, du Meneur de Jeu pour les PNJ. À préciser avant chaque tour de combat).
- **Grand bouclier (Chevaliers drachelander) :** protection du bras qui le porte, du tronc, plus une autre localisation (au choix, à préciser avant chaque tour).

Protection passive du bouclier

Si un coup est porté dans une localisation où le bouclier est présent, le joueur du personnage attaqué (ou le MJ s'il s'agit d'un PNJ) lance un dé : si le résultat atteint ou dépasse 4, la localisation est protégée par le bouclier.

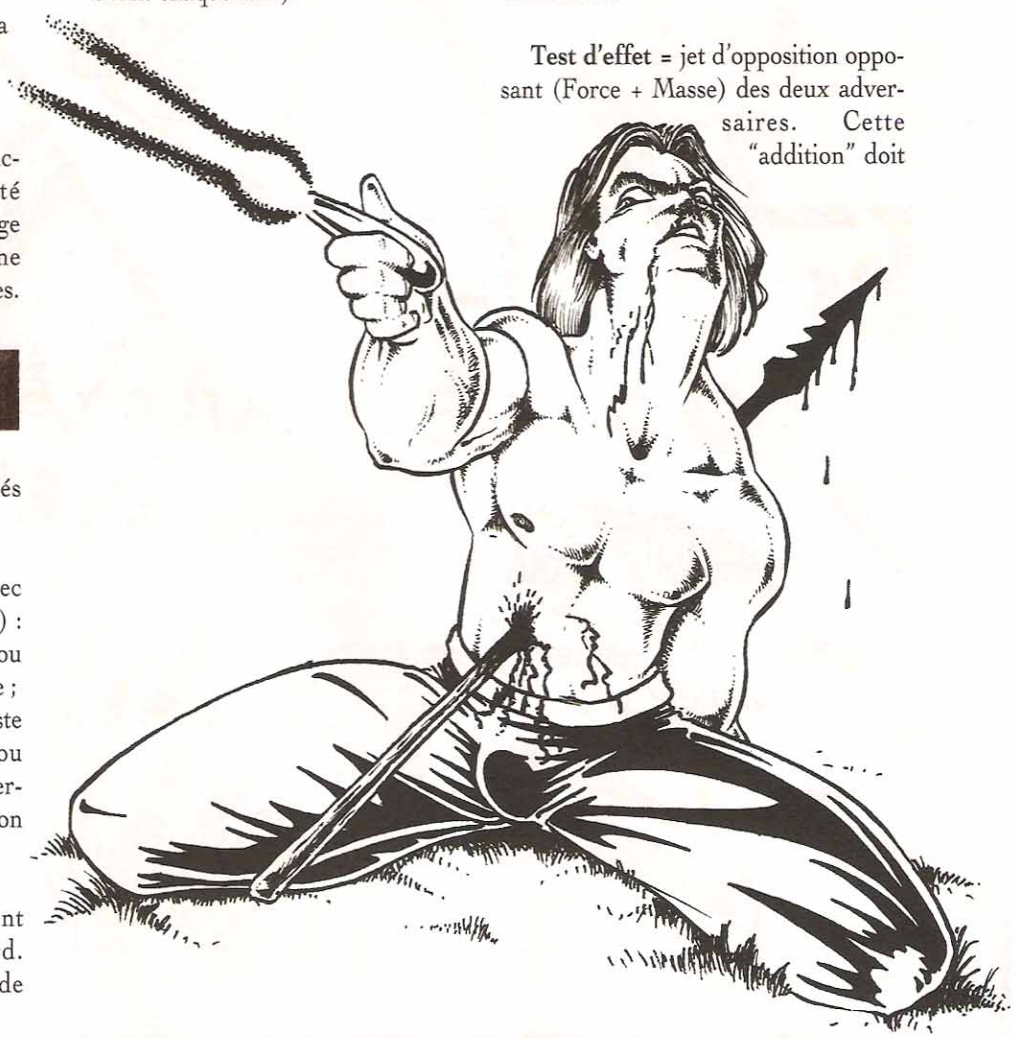
Bousculades

Bousculer un adversaire pour le projeter au sol peut être une action efficace dans un combat. Bousculer quelqu'un nécessite une prise d'élan préalable, qui coûte au minimum 1 UA de déplacement.

Une créature volante bousculée ne chutera pas forcément jusqu'au sol si elle est assez haut, mais le déséquilibre lui fera perdre des UA.

Test d'attaque = jet d'Agilité contre un seuil Standard, modifié selon les circonstances.

Test d'effet = jet d'opposition opposant (Force + Masse) des deux adversaires. Cette "addition" doit



respecter la règle **d'union d'attributs** décrite dans le chapitre **Mécanique du jeu**, page 49).

Coût en UA = 1UA + les UA nécessaires à l'élan (minimum 1)

Effet = chute du perdant du jet d'opposition avec plus ou moins de gravité selon le type de réussite. Perte de 1 UA avec toutefois la possibilité de réorganiser ses actions du tour. Il faut 2 UA au personnage au sol pour se relever. L'attaquant possède un modificateur de (-1) au **seuil** de son attaque tant que son adversaire est au sol.

Dans le cas d'une créature volante, les règles sont similaires :

Elle perdra 1UA avec la possibilité de réorganiser ses actions du tour, plus 2 UA pour retrouver son équilibre.

La chute peut entraîner des dégâts. Se référer aux règles régissant les chutes (voir **Mécanique du jeu**, page 50).

Bousculade surprise : Si un personnage est bousculé par surprise ou avant son rang d'action du tour, seule sa Masse peut s'opposer à la (Force + Masse) de son agresseur.

Détermination de la valeur guerrière

Guerriers moyens (°)		Guerriers supérieurs (°°)	
Nombre	*Valeur guerrière*	*Nombre*	*Valeur guerrière*
10-20	4.2	5-10	4.2
21-40	4.3	11-20	4.3
41-80	4.4	21-40	4.4
81-150	4.5	41-80	4.5
151-300	4.6	81-150	4.6
301-500	4.6*	151-300	4.6*
501-1 000	5.1	301-500	5.1
1 001-2 000	5.2	501-1 000	5.2
2 001-5 000	5.3	1 001-2 000	5.3
5 001-10 000	5.4	2 001-5 000	5.4
10 001-50 000	5.5	5 001-10 000	5.5
50 001-100 000	5.6	10 001-50 000	5.6
100 001-500 000	5.6*	50 001-100 000	5.6*

(°) Soldats terriens, créatures d'Okéanos typiques, chevaliers tishquetmoacs, Barbes Rouges, Amérindiens, Khamshems, Négroïdes.
(°°) Personnages Joueurs (PJ), guerriers surentraînés, créatures d'Okéanos motivées, Hommes-Chevaux, chevaliers drachelanders, Nobles Sarrasins, Amazones, Anthropoïdes, guerriers atlantes.

Combats de groupes

Dans certaines situations, le MJ peut avoir à déterminer l'issue d'un combat de masse auquel prennent part ses joueurs. Par combat de masse, on entend affrontement opposant au minimum 10 individus à 10 autres. Mais il peut tout aussi bien s'agir d'un combat impliquant des groupes de 60, 100 et 200 individus en même temps. Le MJ a la possibilité, grâce aux règles de **Combats de groupes**, de déterminer l'issue d'un tel affrontement sans nécessairement résoudre un par un les combats individuels de chaque PJ impliqué. Les règles de combat de groupe sont extrêmement simples. Un combat de groupes se résout par des jets d'opposition entre les valeurs que l'on attribue aux différents groupes. La résolution se fait en trois étapes :

Étape 1

Le MJ associe à chaque groupe une **valeur guerrière** correspondant à l'estimation qu'il fait de sa puissance. Il se base pour cela sur le tableau ci-dessous. Il a le droit de modifier l'indice de la valeur guerrière du groupe pour des situations exceptionnelles, à son appréciation (exemple : Le groupe est en possession d'armes thoannes : s'il s'agit d'armes blanches thoannes, l'indice est augmenté d'un point ; s'il s'agit de vibreurs, l'indice est augmenté de 2 points, etc.).

Si un groupe est beaucoup plus résistant qu'agressif, le MJ pourra lui octroyer un certain nombre de points de "protection", ou Pr, et limiter sa valeur guerrière.

Dans la plupart des cas, les groupes ont une valeur guerrière située dans l'Échelle 4.

Exemple : *Christian, le MJ, doit résoudre un combat sur les plaines d'Amérindia impliquant quatre groupes. Le groupe de 6 PJ, un autre de 15 Hrowakas (voir chapitre **Création d'un personnage**, page 128), un groupe de 20 gworls (voir **Créatures**, page 387) et un dernier de 20 Hommes-Chevaux Shoyshatels (Voir chapitres **Création d'un personnage**, page 126 et **Amérindia**, page 207). En consultant la table, il évalue la valeur guerrière du groupe de PJ à 4.2, celle du groupe d'Amérindiens Hrowakas à 4.2, celle du groupe d'Hommes-Chevaux à 4.3 et celle du groupe de gworls à 4.2. Étant donnée la nature particulière des gworls et notamment leur armure épidermique extrêmement efficace, il accorde une **protection** de 4.1 au groupe de gworls.*

Étape 2

Les groupes qui s'affrontent effectuent ensuite une série de jets d'opposition. Un des joueurs lance les dés pour le groupe de PJ, le MJ lance les dés pour tous les autres groupes. Si plusieurs groupes s'unissent pour combattre un autre groupe, utilisez les règles **d'union d'attributs** (page 49). Les combats entre les divers groupes sont considérés comme simultanés. Il n'est donc pas nécessaire de déterminer l'initiative.

À chaque groupe est affecté un compteur de cumul, composé de 4 cases normales (N), 1 case d'incapacité

(I) et 1 case de destruction (D). La partie ayant remporté un jet d'opposition inflige un nombre de "points de dégâts" égal à la différence entre le résultat de son jet d'opposition et celui du perdant. Joueurs et MJ doivent enregistrer les points de dégâts occasionnés à leur groupe sur leur compteur de cumul. Un groupe "blessé" subira, dès le test suivant, un malus à l'indice de son seuil égal au nombre de cases cochées sur son compteur. Les points de **Pr** sont à déduire des "dégâts" infligés.

Un groupe est battu lorsqu'il fuit, ou lorsqu'il est réduit à la merci du groupe adverse (case d'incapacité cochée), ou encore lorsqu'il est réduit à néant (case de destruction cochée).

Exemple : *Avant le début de l'affrontement de masse, le groupe de Hrowakas, avec qui les PJ avaient sympathisé au préalable, s'associe à leur groupe. Leurs valeurs guerrières peuvent s'additionner selon les règles d'union d'attributs : **4.2** + **4.2** = **4.3**. L'association a rapporté un point d'indice au groupe final, ce qui est loin d'être négligeable. Trois groupes s'affrontent désormais. Alex, un joueur, lance les dés pour le groupe composé des PJ et des Hrowakas. Christian lance les dés pour le groupe de gworls et celui des Hommes-Chevaux.*

*Pour l'affrontement qui oppose le groupe comprenant les PJ et celui des Hommes-Chevaux, Alex lance trois dés (correspondant à la valeur guerrière de son groupe) et doit obtenir des 3 (indice de valeur guerrière du groupe des Hommes-Chevaux). Christian lance également trois dés et doit obtenir des 3. Alex obtient 2, 3 et 6. Il relance le 6 et obtient 4. Le total est de trois succès. Christian obtient 2, 3, 3, soit deux succès. Le groupe de PJ a gagné l'opposition. Le groupe des Hommes-Chevaux est donc blessé. Christian coche **3 - 2 = 1 case** sur le compteur de cumul du groupe. Lors du tour prochain (ce qui n'implique donc pas le jet d'opposition avec le groupe de gworls, qui a lieu simultanément), le groupe d'Hommes-Chevaux aura un malus de +1 au seuil de tous ses jets d'opposition. L'affrontement avec les gworls a lieu simultanément. Alex lance trois dés et doit obtenir des 2 tandis que Christian lance deux dés et doit obtenir des 3. Alex obtient trois succès alors que Christian n'en obtient qu'un seul. Normalement, Christian devrait cocher deux cases sur le compteur du groupe de gworls, mais leur **protection** de **4.1** les protège d'un point. Christian ne coche qu'une case sur le compteur du groupe de gworls.*

Christian doit à présent résoudre l'affrontement entre les Hommes-Chevaux et les gworls, qui a lieu simultanément.

Étape 3

À l'issue du combat, il faut déterminer les survivants au sein de chaque groupe. La procédure consiste à calculer les pertes globales dans le groupe, puis de voir si les PJ et les individualités (chefs, personnages des romans, PNJ importants pour le scénario, etc.) font partie des survivants.

Une case normale cochée correspond globalement à une tranche de 20 % de pertes dans le groupe (à arrondir à l'unité inférieure). Les cases d'incapacité et de destruction correspondent chacune à 10 % de pertes supplémentaires, calculées sur le nombre total d'individus au début du combat.

Chaque individualité importante va devoir effectuer ce qu'on appelle un ***jet de survie héroïque***. Attention tout de même à respecter le quota de pertes, notamment si le groupe comporte beaucoup de personnalités importantes (et notamment de PJ). Par exemple, si 5 cases ont été cochées, il devra y avoir en définitive entre 81 et 90 % de pertes (4 cases normales à 20 % de pertes chacune, soit 80 %, plus une case d'incapacité, soit 10 % en plus). Les PJ ont toujours priorité sur les PNJ (même importants) pour déterminer qui survit. Mais si cela ne suffit toujours pas, le MJ fait survivre les PJ ayant obtenu le plus de succès au test de **survie héroïque**.

Détermination de la valeur de survie héroïque d'un personnage

La valeur de survie héroïque indique le **nombre de dés** que le joueur (ou le MJ) va lancer pour tenter d'atteindre le **seuil de survie héroïque** de son personnage.

Attribut Héroïsme du personnage	*Valeur de survie héroïque*
0	3.1
1 à 9	3.2
10 à 29	3.3
30 à 49	3.4
50 à 79	3.5
80 à 99	3.6
100	3.6*

Détermination du seuil de survie au sein d'un groupe

Il s'agit du seuil à atteindre pour qu'un personnage survive au sein d'un groupe ayant subi des pertes.

Nombre de cases cochées (°)	*Seuil de survie héroïque*
0	3.1
1	3.2
2	3.3
3	3.4
4	3.5
5	3.6
6	3.6*

(°) dans le compteur de cumul du groupe

Exemple : *À l'issue du combat de masse auxquels leurs personnages ont pris part, les joueurs doivent déterminer si leurs PJ ont survécu. Le groupe de gworls, avec 6 cases cochées sur son compteur de cumul, a été annihilé : quatre cases à 20 % représentent 80 %, et les deux dernières cases comptant pour 10 % chacune, on obtient entre 90 et 100 % de pertes. Sur les 20 gworls, il reste peut-être un survivant. Le groupe d'Hommes-Chevaux a pris la fuite, après que le MJ a coché 4 cases, soit une perte comprise entre 60 et 80 %. Les Hommes-Chevaux étaient vingt au début du combat. 20 x 80 % = 16. Ce qui signifie qu'au pire, 16 Hommes-Chevaux ont été tués et qu'il ne reste donc que quatre survivants. Pour ce qui concerne le groupe de PJ, Alex a coché trois cases. Le groupe, composé de 15 Hrowakas et 6 PJ, soit 21 individus, a donc subi des pertes comprises entre 40 et 60 %. Au pire, les pertes du groupe s'élèvent à 21 x 60 % = 12,6, arrondi à 12 morts. Chaque PJ doit à présent effectuer son test de **survie héroïque**. Le personnage d'Alex, par exemple, possède un attribut Héroïsme de 20 points. La **valeur** de survie héroïque est donc de **3.3**. Alex peut donc lancer **trois dés**. Avec trois cases cochées pour son groupe, le*

*seuil de survie héroïque pour chaque membre du groupe est donc de **3.4**. Alex lance trois dés et doit obtenir des **4**. Un seul succès lui suffit pour que son personnage survive. Les autres joueurs lancent eux aussi un certain nombre de dés, qui dépend de l'attribut **Héroïsme** de leur personnage, et doivent obtenir des 4.*

Remarques :

- Selon les situations, d'autres caractéristiques pourront être attribuées aux groupes. Après la "puissance" et la "protection" du groupe, c'est certainement sa **vitesse** qui est la plus importante.
- Pour pousser le réalisme encore plus loin lors du test de survie héroïque, le MJ peut considérer que si la réussite au test n'est que **partielle**, le personnage survit mais est blessé.

Exemple : *Le personnage de John Hunter n'a obtenu qu'une **réussite partielle** à son test de survie héroïque. Le MJ détermine aléatoirement une localisation en lançant un dé. Il obtient le bras gauche. Il explique au joueur que John survit au combat de groupe, mais qu'il est blessé au bras gauche. Il lui fait cocher deux cases (bras cassé).*

Dégats sous l'eau

Sous l'eau, ou dans un autre liquide de densité équivalente, les armes ont souvent une efficacité réduite. Selon le type d'armes, les dégâts sont réduits de manières différentes.

Armes étourdissantes

La valeur de dégâts de l'arme avant le test de dégâts est réduite de 1 point d'indice. De plus, l'eau procure une protection de 3.1 contre ce type d'armes.

Exemple : *Quand John Hunter, qui possède une Force de 3.4, frappe avec une massue, il occasionne dans des conditions normales des dégâts de **3.5**. Si John utilise la même arme dans un combat sous-marin, son test de dégâts n'est plus que de **3.4**, et l'attaqué bénéficie en plus d'une **protection de 3.1**. Supposons que John a frappé sous l'eau un Tishquetmoac dont la **Résistance** est de 3.3. Le joueur de John, pour déterminer les dégâts, lance donc non pas cinq mais **quatre** dés et doit obtenir des **3**. Il obtient trois succès. Comme le Tishquetmoac se trouve sous l'eau, le MJ ne coche non pas trois cases mais **deux** cases sur le compteur approprié (**épuisement**, car il s'agit des deux premiers points de dégâts causés par une arme étourdissante. Voir chapitre **Mécanique du jeu : Armes étourdissantes**, page 70).*

Armes à feu

À moins de deux mètres, l'eau ne protège pas contre les tirs d'armes à feu. Au-delà de deux mètres, l'eau procure une protection 3.1 à la cible.

Armes tranchantes et griffes

L'eau procure une protection de 3.1 contre ce type d'armes.

Armes à pointes et dents

Ce sont les armes les plus efficaces en milieu aquatique. Les lances, tridents, harpons et les dents de requin, par exemple, ne sont pas gênés par l'eau. Donc l'eau ne confère aucune protection contre elles.

Explosifs

L'eau ne protège aucunement contre les explosifs car si elle freine effectivement les particules projetées, elle augmente en revanche l'onde de choc.

Armes à rayonnement

(Lance-rayons, vibreurs, etc. Voir **Technologie thoanne**, page 333.)

L'eau protège efficacement contre les ondes électromagnétiques et contre la radioactivité, en fonction de l'épaisseur de liquide qui sépare l'arme de la cible. Tous les 10 m, la valeur de dégâts de l'arme est réduite d'un point d'indice.

Désarmer

Désarmer un adversaire se fait en deux temps. En premier lieu, il faut attaquer l'arme de l'adversaire en spécifiant qu'il s'agit d'une tentative de désarmement (car il est possible de porter une attaque sur une arme en vue de la casser).

Jet de désarmement

Qualité de la réussite	*Résultat*
Échec absolu	L'attaquant perd son arme.
Aucune réussite	Pas d'effet particulier.
Réussite partielle	L'attaqué perd son arme qui tombe à proximité (il peut la récupérer en se baissant et en dépensant 1 UA).
Réussite normale	L'attaqué perd son arme qui est projetée dans une direction aléatoire à 1D6 mètres.
Réussite quasi parfaite	Idem précédent mais direction choisie par l'attaquant.
Réussite parfaite	Idem précédent et si l'attaquant le désire, l'arme projetée se plante profondément dans un objet ou touche une personne à proximité (dégâts normaux, localisation aléatoire), ou autre effet bénéfique, à l'appréciation du MJ.

En cas de **réussite normale** de cette attaque, un ***jet de désarmement*** peut être tenté. Notons ici que si l'arme de l'adversaire est petite (dague, arme de poing, etc.), un malus de +1 sera infligé à la **Complexité** de l'arme de l'attaquant.

Jet de désarmement

Il s'agit d'un **jet d'opposition** entre la valeur de **dégâts** de l'arme de l'attaquant et la **Force** de l'attaqué. Si l'arme de l'attaqué est tenue à deux mains, c'est sa **Force** augmentée d'**un point d'indice** qu'il faut considérer. Les effets en fonction de la qualité de la réussite de ce jet sont présentés dans le tableau de la page précédente.

Hémorragie

Lorsqu'une **case d'incapacité** (I) est cochée sur le compteur de localisation d'une **partie vitale** (tête, tronc), il y a, pour la victime, un risque d'hémorragie qui sera représenté par un test de **Résistance** contre un Seuil de **(Échelle Résistance de la victime). (Nombre de cases cochées sur le compteur de cette localisation).**

Exemple : *Pour une blessure de 3 points dans la poitrine, un humain doit tenter un test de Résistance de seuil 3.3.*

Si la victime obtient au moins un succès, elle échappe à l'hémorragie. Si la victime n'obtient aucun succès, une hémorragie s'est produite.

De même, en cas de **destruction** d'un membre (case D cochée), il y a **automatiquement** une hémorragie.

Effet de l'hémorragie

Si un personnage est victime d'une hémorragie, il doit en déterminer les effets. À la fin de chaque tour, après avoir effectué toutes ses actions, la victime doit faire un test de **Résistance**, contre un seuil égal à **(Échelle Résistance). (Nombre de cases cochées dans le compteur de Cumul).**

Si la victime n'obtient **aucun** succès lors de ce test, **une** case supplémentaire de son compteur de **Cumul** et de son compteur d'Épuisement doivent être cochées. En cas de réussite **quasi parfaite** ou **parfaite**, l'hémorragie est stoppée.

Exemple : *Pattes de Loup, le Hrowaka, s'est fait arracher un bras dans la terrible bataille contre les Hommes-Chevaux (hémorragie automatique). La règle de l'hémorragie impose un test de **Résistance** à chaque fin de tour. La Résistance de Pattes de Loup est de **3.3**. **Quatre** cases de son compteur de **cumul** ont déjà été cochées. Son joueur lance **trois** dés et doit obtenir au moins un **4**. Le jet n'obtient aucun succès. Une nouvelle case en **cumul** et une en **épuisement** sont cochées. Son cumul ayant atteint une case d'incapacité, l'Amérindien sombre dans le coma. Il faut continuer à effectuer des tests d'hémorragie à la fin de chaque tour.*

Report des UA au tour suivant

Normalement, les UA d'un tour de combat ne peuvent servir ni être reportées au tour suivant, sauf dans un cas bien précis : si après le jet d'Initiative d'un personnage (qui a déterminé le nombre d'UA dont il disposera pour le tour), le nombre d'UA obtenu ne lui permet pas de réaliser l'action qu'il compte entreprendre dans ce tour, son joueur peut **reporter** l'action au tour suivant. Il devra alors commencer par dépenser le complément d'UA qui avait manqué le tour précédant avant d'effectuer son action. Le report n'est valable que si le personnage n'a pu effectuer **aucune autre action**.

Exemple : *Lors de son test d'Initiative, le joueur de John Hunter n'a pas eu de chance, il n'a obtenu que 2UA. Il voudrait que John attaque avec une arme qui demande 3UA. Dans ce cas, à condition qu'il ne fasse rien d'autre, John pourra entamer son action d'attaque ce tour-ci, dépensant ses deux uniques UA. Il ne lui restera plus qu'une UA à sacrifier au début du tour suivant pour que son attaque ait lieu.*

Portées des armes

Les portées des armes à feu et des armes de trait varient selon les modèles, l'équipement annexe et les conditions extérieures.

À titre indicatif, la portée normale moyenne des armes courantes est donnée ici.

La **Complexité** des armes de trait et de jet et des armes à feu s'applique jusqu'à la **moitié** de cette portée. Au-delà, un malus d'**un point** à l'indice de la Complexité de l'arme (pour l'attaque) est infligé par tranches de 10 % de cette portée.

Pour les missiles, un tir qui va au-delà de la moitié de la portée maximale n'est pas un tir direct mais un tir en cloche.

Exemple : *Jusqu'à 100 mètres, le seuil de réussite de l'attaque à l'arc court n'est pas modifié et reste égal à la **Complexité** de l'arme, soit **3.4**. Au-delà, un petit calcul s'impose. Pour connaître le malus à appliquer à la Complexité de l'arc court pour un tir à 150 m, on compte : **10 % de 200 m = 20 m.** Donc, à 150 m, le malus est de **+3** (+1 pour un tir allant jusqu'à 120 m, +2 pour un tir allant jusqu'à 140 m, +3 pour un tir allant jusqu'à 160 m), soit un seuil final de **3.7**.*

Portées des armes

Armes	Portée
Arbalète	300 m
Arbalète légère	100 m
Arbalète lourde	200 m
Arc composite	250 m
Arc court	200 m
Arc long	300 m
Bola	[indice Force (°)] x 5 m
Filet	[indice Force (°)] m
Fronde	[indice Force (°)] x 10 m
Fusil d'assaut	250 m
Fusil de chasse	100 m
Fusil de Compétition	500 m
Javelot	[indice Force (°)] x 10 m
Lasso	[indice Force (°)] m
Pierre	[indice Force (°)] x 3 m
Petite hache	[indice Force (°)] x 5 m
Pistolet léger	500 m
Pistolet lourd	100 m
Sarbacane	10 m
Trident	[indice Force (°)] x 8 m

*(°) S'applique pour des Force d'Échelle **3**. Pour des Forces dans l'Échelle **4**, multiplier l'indice de Force par 10. Exemple : un zébrille de force 4.1 peut lancer efficacement le javelot jusqu'à **100 mètres**.*

Surprise

La surprise fait perdre 2 UA à celui qui en est victime. Dans un combat, elle est souvent la clé de la victoire. Parfois, elle est indiscutable et le MJ l'accorde sans hésitation. Dans d'autres cas, et surtout dans celui d'une approche discrète, les sens de la victime potentielle peuvent l'aider à se rendre compte à temps de ce qui se trame.

Le test se fait par un **jet d'opposition** entre la compétence **Percevoir** de la victime potentielle et l'**Agilité** de son adversaire.

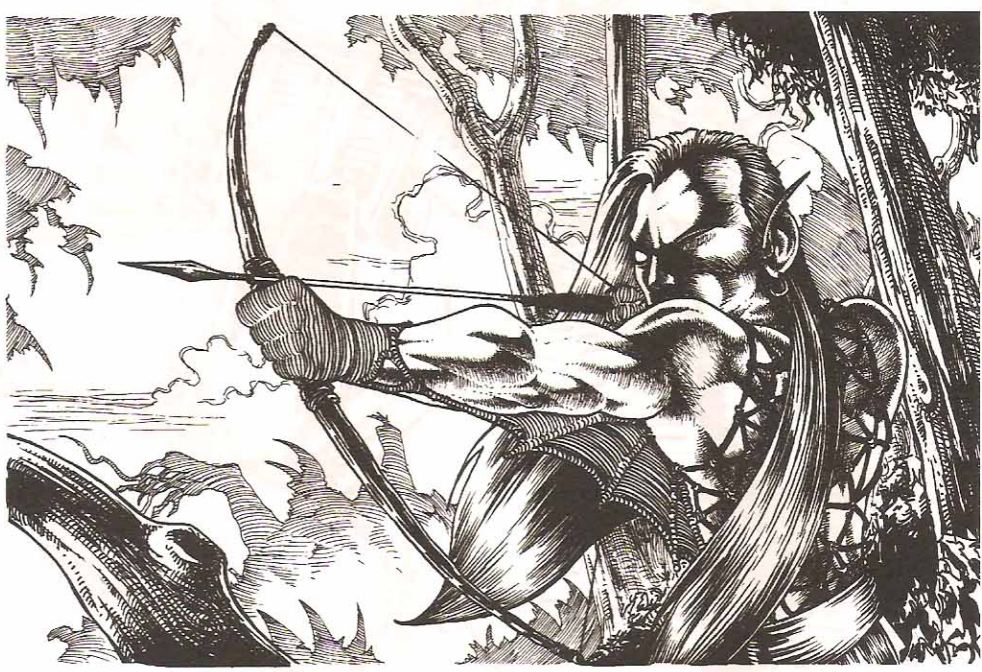
Si le sens principal (vue pour un homme, odorat pour un chien, etc.) de la victime potentielle n'est pas adéquat, un malus de +1 à +3 à son seuil est infligé. En général, les silènes (voir **Création d'un personnage**, page 136) possédant une ouïe et un odorat hors pairs sont presque impossibles à surprendre, car il est très rare de se retrouver à la fois à contre vent et dans un endroit bruyant.

Exemple : *Supposons que la victime potentielle d'une embuscade se trouve dans un lieu à la fois bruyant et à contre vent par rapport à ses agresseurs. S'il s'agit d'un **aigle**, dont la vue est le sens principal, il ne subit probablement aucun malus. Alors qu'un **faune** (voir **Création d'un personnage**, page 124) dont le sens principal est l'ouïe aura sans doute **2 points** de malus, un **silène**, **1 point** seulement, et un **chien** dont le sens principal est l'odorat et la vue un sens secondaire, **3 points**.*

Viser

Viser est une action qui permet d'obtenir une attaque plus précise. Pour viser, il faut attendre un certain nombre d'UA avant d'attaquer. Cette action **normale**, coûtant **1 à 3 UA** au choix de l'attaquant, a des effets qui ne s'appliquent que si ce dernier n'est pas blessé de manière importante (incapacité ou plus) durant le décompte des UA qu'il a consacrés à viser. Plus l'attaquant a sacrifié d'UA pour viser, plus l'effet obtenu sera intéressant.

Nombre d'UA sacrifiées	*Effet*
1	-1 au seuil de l'attaque
2	Idem ci-dessus. De plus, si l'attaquant obtient au moins un succès lors de son attaque, un succès supplémentaire sera ajouté.
3	Idem ci-dessus, mais ce sont deux succès qui seront ajoutés si l'attaquant a obtenu au moins un succès lors de son attaque.



PRÉCISIONS SUR LES AUTRES REGLES

APNÉE, NOYADE ET ÉTOUFFEMENT

Un personnage en apnée doit effectuer un test de **Souffle** à chaque fois qu'il reste sans respirer un nombre de tours égal à son indice de **Souffle**. Le seuil de ce test est égal à **3. (épuisement + 1 point cumulable à chaque nouveau test).**

À chaque échec, 1 point d'épuisement est infligé. Une fois les cases du **compteur d'épuisement** entièrement cochées, 1 case par tour sera cochée sur le **compteur de cumul** jusqu'à la mort par noyade ou étouffement selon les cas.

Remarque : Les PJ ont souvent intérêt à utiliser des points d'**Héroïsme** lorsqu'ils se retrouvent dans une situation d'étouffement ou de noyade.

ENCOMBREMENT

L'encombrement représente la gêne que peuvent occasionner des objets portés sur soi dans des situations stressantes comme un combat, ou épuisantes comme une course. Plus un objet est lourd, plus il est encombrant. Mais à cause de leurs formes, certains objets sont plus gênants que d'autres de masses équivalentes.

L'armure des chevaliers drachelanders leur procure une protection importante, mais cela n'est pas sans leur occasionner une gêne certaine (voir le chapitre de **Création d'un personnage**, page 120).

La masse totale que peut supporter un personnage sans être gêné dépend de sa **Force** :

Force	*Masse supportable*
3.1	1,5 kg
3.2	3 kg
3.3	6 kg
3.4	12 kg
3.5	25 kg
3.6	50 kg
3.6*	100 kg
4.1	300 kg

Au-delà de cette masse et par tranche de 50 % supérieure, le joueur devra ajouter **1 point** à l'indice de tous les seuils des tests d'**attributs physiques**, test d'**épuisement** inclus.

Exemple : *John Hunter, dont la Force est de 3.4, peut transporter sans être gêné jusqu'à 12 kg de matériel. À la suite d'une aventure, il transporte sur son dos une petite fille de 30 kg. Le MJ estime le malus qu'il doit subit à +3, après avoir effectué le calcul suivant :*

*De **0** à **12 kg** : **0**, de **12** à **12 + 6 = 18 kg** (50 % de 12 = 6) : **+1** ;*
*De **18 kg** à **24 kg** : **+2** ;*
*De **24 kg** à **30 kg** : **+3**.*

Si le MJ estime que l'objet, de par sa forme, est particulièrement encombrant, il peut l'affecter d'une pondération à ajouter à l'encombrement dû à la masse (à son appréciation).

Limitation des compétences intellectuelles

Les compétences de langues ou les connaissances ne peuvent pas être très élevées chez un personnage si ses caractéristiques psychiques sont faibles. Le MJ peut interdire de dépasser les limites suivantes :

Langues

Aucune compétence de **Langue** ne peut être supérieure à **3. (indice d'Intellect +2)**, ni à **3. (indice de Volonté +3).**

Connaissances

Aucune compétence de **Connaissance** ne peut être supérieure à **3. (indice d'Intellect +1)**, ni à **3. (indice de Ruse +2)**, ni à **3. (indice de Volonté +3).**

Intuition et anticipation

L'analyse rapide de données apparemment anodines et une très grande vitesse de réflexion sont les outils permettant à un personnage de deviner ce que pense ou ressent un être vivant, ou d'anticiper un événement particulier.

Fréquence : les ***jets d'intuition*** et d'***anticipation*** ne coûtent pas d'UA. Toutefois, un personnage ne peut pas en tenter autant qu'il pourrait le souhaiter : le MJ n'autorisera pas plus d'un test par tour dans une situation de stress (combat, poursuite, etc.).

Intuition : un ***jet d'intuition*** est à effectuer lorsqu'un personnage désire savoir si un autre personnage ment, ou si une créature vivante a peur, est en colère etc. Le ***jet d'intuition*** se base sur la **Ruse** du personnage qui cherche à connaître ce type d'informations. Il se décompose en deux variantes.

Dans la première, le ***jet d'intuition*** touche un autre personnage ou une créature qui ne fait rien de particulier pour cacher ses émotions. Dans ce cas, le ***jet d'intuition*** est un **jet Standard**.

Exemple : *Quand Kickaha, qui possède une **Ruse** de **3.6**, cherche à deviner dans quel état d'esprit se trouve le félis atrox qui l'observe, le MJ qui dirige Kickaha lance **six** dés et doit obtenir des **3**.*

Dans la deuxième, le personnage ou la créature "cible" du ***jet d'intuition*** tente de cacher ses émotions. Dans ce cas, le ***jet d'intuition*** est un **jet d'opposition** entre la **Ruse** des deux individus concernés. Il apparaît ici que les créatures particulièrement peu futées ont parfois intérêt à ne pas tenter de dissimuler quoique ce soit, car leur maladresse dans ce domaine risquerait de les démasquer.

Anticipation : un ***jet d'anticipation*** est à effectuer lorsqu'un personnage

Modificateurs du seuil du jet d'intuition

La créature active possède un sonar (°)	-1
La créature active possède une vision thermographique (°)	-1
La créature active connaît bien la créature "cible"	-1
Circonstance environnementale :	
La créature "cible" n'est pas facile à détecter :	
visuellement	+0 à +2 (°°)
olfactivement	+0 à +2 (°°)
auditivement	+0 à +1 (°°)
tactilement	+0 à +1 (°°)
La créature "cible" appartient à une espèce inconnue de la créature active	+2

(°) naturel ou technologique
(°°) selon l'importance du sens pour la créature active

Qualité de la réussite	*Résultat*
Échec catastrophique	La créature active fait une analyse erronée (peur au lieu de colère, amour à la place de haine, etc.).
Aucun succès	La créature active ne peut absolument rien conclure.
Réussite partielle	La créature active analyse un état d'esprit sans grande précision (**contentement** ou **satisfaction**, **colère** ou **haine**, **peur** ou **inquiétude**, **désir** ou **obsession** etc.), et ne peut rien conclure sur l'intensité de cet état d'esprit.
Réussite normale	La créature active analyse un état d'esprit avec précision, et se fait une idée juste de l'intensité de cet état d'esprit.
Réussite quasi parfaite	La créature active analyse un état d'esprit avec une très grande précision, tant sur le type d'état d'esprit que sur son intensité. Elle ne peut être surprise par la prochaine action tentée par la créature "cible".
Réussite parfaite	Idem réussite quasi parfaite, mais la créature active se fait une idée très précise de la personnalité de la créature "cible" en plus de connaître son état d'esprit du moment.

Modificateur du seuil du jet d'anticipation

Circonstance environnementale	+1 (°)

(°) Exemple : faible luminosité pour un humain non équipé ; bruit de fond trop puissant pour un animal à l'ouïe particulièrement fine, comme le fennec, etc.

Qualité de la réussite	*Résultat*
Échec catastrophique	Le personnage se trompe gravement (l'ami qu'il voulait rattraper chute à un endroit différent de ce qu'il avait prévu, le gros bloc de roche déboulant du talus tombe exactement à l'endroit que le personnage avait désigné comme un refuge, le personnage qui effectuait un jet d'anticipation pour ne pas perdre l'UA nécessaire à la réorganisation de ses actions perd 1UA de plus...).
Aucun succès	Le personnage ne tire aucun avantage ni ne subit aucun inconvénient du ***jet d'anticipation***.
Réussite partielle	Le personnage n'a anticipé que partiellement l'événement, ou avec une précision pas totalement satisfaisante (par exemple le moment exact d'impact du rocher déboulant du talus a pu être deviné, c'est-à-dire l'UA où le choc se produit, mais pas la zone d'impact. Ou bien l'inverse).
Réussite normale	Le personnage analyse avec précision l'événement à venir, mais à la dernière seconde (par exemple, le moment et la zone d'impact du rocher déboulant un talus sont anticipés à l'UA précédant cet impact). Pas de surprise donc, mais pas d'action préalable de plus de 1UA. Si le ***jet d'anticipation*** était tenté en vue de ne pas perdre l'UA nécessaire à la réorganisation des actions du personnage, cette UA n'est pas perdue.
Réussite quasi parfaite	Idem réussite normale, mais l'événement à venir est anticipé dans un délai convenable (si cela est compatible avec cet événement) et avec une précision chirurgicale.
Réussite parfaite	Idem réussite quasi parfaite, mais l'événement est anticipé dès son amorce (encore une fois si cela est compatible avec ce type d'événement).

cherche à prédire un événement proche sans avoir recours à un calcul, pour des raisons de manque de temps ou d'absence de données. Il peut s'agir par exemple de deviner la zone d'impact probable d'un gros rocher déboulant brusquement d'un talus.

De plus, un ***jet d'anticipation*** se soldant par une réussite au moins normale permet à un personnage de ne pas être sanctionné de 1UA lors d'un **changement d'intention d'action** (voir **Mécanique du jeu : Modification d'intention d'action**, page 61).

Le ***jet d'anticipation*** se base sur la **Ruse** et a un seuil de **3.5**.

Un événement parfaitement aléatoire continuera à se produire selon les lois de probabilités qui le définissent, sans être modifié en quoi que ce soit par le jet d'anticipation.

Mémoire et puissance de réflexion

Les tests mettant à l'épreuve la mémoire d'un personnage sont des jets d'**Intellect** standard, de même Échelle que la caractéristique. On les appelle ***jets de mémoire***. En général, c'est le MJ qui lance les dés pour les PJ, à l'abri de leurs regards, pour que ces derniers ne sachent pas s'ils ont réussi leur test ou non.

De même, lorsque deux personnages s'affrontent, via un jeu généralement, sur un plan intellectuel où la puissance de réflexion est déterminante, ils doivent effectuer des **jets d'opposition d'Intellect.**

Le sommeil

Un être vivant se fatigue au-delà de 12 heures d'éveil à un rythme de **1 point d'épuisement** toutes les **4 heures**. Au cours de son repos, il pourra récupérer plus ou moins vite selon sa **Résistance**. Parfois, certains personnages doivent tenter de résister à l'endormissement. C'est notamment le cas lors d'un tour de garde, souvent long et pénible.

Test de Résistance à l'endormissement

Jet de **Résistance** de seuil de même Échelle que la Résistance du personnage et d'indice **(1 + épuisement).**

La torture

La torture est une technique, pratiquée parfois avec sadisme, dans laquelle excellent gworls, Amérindiens, Thoans et un certain Kickaha. Il existe des tortures brutales et physiques, et d'autres, plus psychologiques, très appréciées des Thoans. En schématisant et lorsque le cas se présente, il est possible pour le MJ d'assimiler la torture à une compétence (à classer dans la famille des **Connaissances**), au moins égale à la **Ruse - 2 points d'indice** qui devra affronter la **Volonté** de la victime par

Modificateurs du seuil du jet de mémoire

Souvenir très ancien	+1 à +3
Souvenir traumatisant, douloureux	+1
Donnée cherchée très précise	+1
Donnée cherchée anodine à l'époque	+2
Événement de base (père, mère, frère, sœur, premier petit ami, découverte d'une porte thoanne, rencontre et conversation avec un personnage hors du commun)	- 2

Qualité de la Réussite	*Résultat*
Échec catastrophique	Le personnage mélange ses souvenirs et se trompe gravement (Exemple : il est persuadé qu'un des PJ est l'assassin de son frère, car il croit se souvenir de sa voix, etc.).
Aucun succès	Le personnage ne tire aucun avantage ni aucun inconvénient de ce jet. Aucun souvenir digne d'intérêt ne lui revient à l'esprit.
Réussite partielle	Le personnage se souvient, mais sans aucune précision. Aucun avantage autre que ce souvenir n'est accordé au personnage.
Réussite normale	Le personnage se souvient très bien, et il analyse avec précision ce qu'il a vu, lu ou entendu à l'époque. Le personnage est, par exemple, susceptible de mettre un nom au visage qu'il vient de reconnaître et, la discussion aidant, il pourra même se souvenir d'autres détails. Le personnage est aussi capable de se remémorer un code simple appris à l'époque.
Réussite quasi parfaite	Idem réussite normale, mais le personnage est, de plus, capable de se rendre compte des détails qui ont changé depuis l'acquisition de son souvenir, et d'en tirer des conclusions. Par exemple, l'alignement trop parfait des dents d'un homme sur un monde primitif fait supposer au personnage que l'individu est un Thoan qui se fait passer pour un *leblabbiy*).
Réussite parfaite	Idem quasi parfaite, mais le personnage est de plus capable de se remémorer un code très complexe, ou encore de comprendre quelque chose qui lui avait échappé à l'époque uniquement grâce à ses souvenirs.

En fonction de la qualité de réussite du test, c'est le MJ qui doit fournir au joueur les informations dont il est censé se souvenir.

des jets d'opposition. Si la torture est physique, la victime encaissera 1 point d'épuisement à chaque nouveau test réussi par le tortionnaire. Une **réussite normale** est nécessaire pour obtenir un renseignement par la torture physique ; une **réussite parfaite** est nécessaire pour briser moralement la victime par le biais d'une torture psychique.

Exemple : *K'rraorr, le gworl, torture physiquement la pauvre dryade Iphianissa pour obtenir d'elle un renseignement. K'rraorr, dont la Ruse est de 3.4, devrait posséder la compétence Torture au minimum à 3.2. Mais le MJ, qui joue l'horrible monstre, estime que le gworl excelle dans son art et décide que K'rraorr sait torturer à 3.5. La Volonté d'Iphianissa, jouée par Delphine, n'est que de 3.3. Le MJ lance cinq dés pour le gworl et comptabilise ceux qui ont fait 3 ou plus. Il obtient quatre succès, ce qui est une réussite normale. La dryade donne tous les renseignements qu'elle connaît sur la question posée. Si la torture avait été psychique, il aurait fallu au minimum sept succès pour que le gworl obtienne satisfaction.*

Précisions sur les compétences

Des cas particuliers peuvent exiger une plus grande précision dans un jet de compétence. Le **seuil Standard** reste toujours valable, mais l'interprétation d'un test de compétence peut, dans certains cas, être malaisée pour le MJ. C'est pour l'aider qu'un certain nombre de bonus et de malus au seuil sont proposés ci-dessous, avec parfois même une interprétation possible du nombre de succès obtenus. Le MJ reste toutefois libre d'interpréter le jet de dé dans certains cas qu'il estime particuliers, à condition de respecter les grands principes énoncés dans les règles.

Athlétisme

Courir

Type de situation pour le Bonus/Malus	*Modificateur de l'indice du seuil*
La Force, le Souffle ou les Réflexes de la créature qui court sont inférieurs de plus de 2 points d'indice au maximum racial	+1 par point inférieur de plus de 2 points d'indice au maximum racial.
Blessure ou fatigue	+ **épuisement**
Encombrement	+1 à +6
Vent défavorable	+1 à +3
Vent très favorable	-1

Exemple : *Un PNJ Terrien très moyen physiquement, blessé légèrement par un Thoan, court pour lui échapper par un vent arrière favorable. Le MJ veut déterminer très exactement le seuil du jet de Courir du* ***leblabbiy****. La* ***Force*** *du Terrien est de 3.3 et son* ***Souffle*** *est de 3.2. Le Maximum racial d'un Terrien est de 3.6 pour les deux caractéristiques (voir* ***Création d'un personnage****, page 142). La faible Force confère un malus de +1 au seuil du test de Courir, le faible Souffle confère un malus de +2, la blessure (deux cases cochées en épuisement) inflige un malus supplémentaire de +2 et le vent favorable fournit un bonus de -1 au seuil. Au total, les modificateurs au seuil du jet de Courir du pauvre Terrien sont : +1 +2 +2 -1 = +4. Au lieu d'obtenir des 3, le MJ qui joue le Terrien doit obtenir des 7, c'est-à-dire des 6 (augmentés des points obtenus par les jets supplémentaires qu'autorisent ces 6) avec les dés que lui confère la compétence Courir.*

Grimper

Le nombre de succès donne une idée de la vitesse à laquelle s'effectue l'escalade. Le jet de Grimper est à renouveler à chaque tour (toutes les 6 secondes environ) dans des situations stressantes (combat, poursuite, etc.). Pour une escalade calme, le Meneur de Jeu est libre de choisir le nombre et la cadence des tests à effectuer.

Type de situation pour le Bonus/Malus	*Modificateur de l'indice du seuil*
Surface lisse ou glissante (mauvais temps)	+1 à +3
Distraction du grimpeur (oiseaux agressifs, etc.)	+1 ou plus (appréciation du MJ)
Vent fort	+1 à +3
Blessure ou fatigue	+ **épuisement**

Qualité de la Réussite	*Résultat*
Échec absolu	Chute (voir les règles à ce sujet dans le chapitre **Mécanique du jeu : Résolution de quelques situations**, page 50).
Aucun succès	Pas de progression.
Réussite partielle ou mieux	Déplacement, vitesse de progression en fonction du nombre de succès (estimation du MJ).

Monter (animal)

En cas de course, de saut ou si la monture est blessée ou terrifiée, un jet de Monter (animal) est à effectuer contre un seuil allant de 3.4 à 3.6.

Remarque : Si la compétence est possédée à 3.6, le personnage peut utiliser une arme à deux mains moyennant un test de "Monter (animal)" supplémentaire par tour, effectué juste avant l'utilisation de l'arme, contre un seuil Standard.

Qualité de la Réussite	*Résultat*
Échec absolu	Chute grave. Les dégâts de la chute sont localisés dans la tête et non uniquement sur le compteur de cumul (voir **Mécanique du jeu : Les chutes**, page 50).
Aucun succès	Chute normale (voir **Mécanique du jeu : Les chutes,** page 50).
Réussite partielle	Le personnage reste sur le dos de l'animal, mais ne réussit pas à le contrôler.
Réussite normale ou mieux	Le personnage réussit à contrôler l'animal.

Nager

Dans certains cas, lorsqu'un personnage évolue dans un élément liquide particulièrement agité par toutes sortes de conditions difficiles (tempête, forts courants, etc.), le MJ peut exiger un test de Nager pour vérifier si le personnage parvient à ne pas se noyer. Les précisions suivantes sont alors applicables :

Types de situation pour les Bonus/Malus	*Modificateur de l'indice du seuil*
Eau agitée	+1 à +6
Eau froide	+1 à +2
Eau boueuse, liquide opaque et peu fluide	+1
Forte présence d'algues ou de plantes collantes	+1
Nageur blessé	+ **épuisement**

Qualité de la réussite	*Résultat*
Échec absolu	Noyade immédiate.
Aucun succès	Début de noyade. Il faut obtenir au moins trois succès au prochain jet, sinon, noyade.
Réussite partielle	Pas de noyade, mais pas de progression dans l'eau.
Réussite normale ou mieux	Progression sans problème.

(Voir aussi **Acrobaties, terrestres ou aquatiques**, page 83).

Sauter

La compétence est à tester aussi bien pour des sauts verticaux qu'horizontaux.

Types de situation pour les Bonus/Malus	*Modificateur de l'indice du seuil*
Fortes perturbations atmosphériques (°)	+1 à +3
Sol d'appel ou d'atterrissage difficile (°°)	+1 à +2
Sauteur fatigué ou blessé	+ **épuisement**

(°) Vent, pluie
(°°) Sols d'appel et d'atterrissage à des hauteurs différentes ; sols glissants ; sol d'appel mou, sableux et/ou sol d'atterrissage particulièrement dur, etc.

Qualité de la réussite	*Résultat*
Échec absolu	Chute au moment du saut (voir **Mécanique du jeu : Les chutes**, page 50)
Aucun succès	Obstacle ou distance non franchie. Si le saut se fait au-dessus d'un ravin, jet d'**Agilité** à réussir pour s'agripper à une paroi, sinon chute.
Réussite partielle	Obstacle ou distance tout juste franchie, mais le sauteur a failli tomber. Il perd un tour (6 secondes) pour se redresser et être opérationnel.

Réussite normale	Saut réussi normalement (°).
Réussite quasi parfaite	Saut fantastique, proche du maximum possible pour la race (°°).
Réussite parfaite	Performance hors du commun (°°°).

(°) Environ 5 mètres franchis en longueur pour un humain, 10 mètres pour un Homme-Cheval ou un satyre ; ou 1 mètre 50 en hauteur pour un humain, 2 mètres pour un Homme-Cheval ou un satyre.
(°°) 8 mètres en longueur pour un humain, 15 mètres pour un Homme-Cheval ou un satyre ; 2 mètres en hauteur pour un humain, 3 mètres pour un Homme-Cheval ou un satyre.
(°°°) Record racial approché, égalé ou même battu (en fonction du nombre de succès) : 8 mètres 95 chez les humains de la Terre, 20 mètres pour un satyre en longueur ; 2 mètres 45 en hauteur chez les humains, 4 mètres chez les satyres.

Certaines créatures (exemple : les antilopes) peuvent être considérées comme spécialisées dans les bonds horizontaux (+1 point d'indice à leur compétence dans les tests de sauts horizontaux, -2 points dans les tests de sauts verticaux) ou à l'inverse dans les bonds verticaux (cas symétriques).

Voir aussi **Acrobaties aériennes, terrestres ou aquatiques** (page 83).

Voler

Toute manœuvre aérienne périlleuse, comme un redressement de cap à la dernière seconde ou un vol rapide au milieu de stalactites ou de branches, nécessite la réussite à un test de Voler de seuil élevé (+1 à +3 à l'indice du seuil Standard, à l'appréciation du MJ).

Voir aussi **Acrobaties aériennes, terrestres ou aquatiques** (page 83).

Furtivité

Crocheter

En règle générale, un succès normal est nécessaire pour débloquer complètement un mécanisme.

Types de situation pour les Bonus/Malus	*Modificateur de l'indice du seuil*
Mécanisme de type inconnu	+1
Première tentative de déblocage du mécanisme	+1
Équipement insuffisant ou inadapté au type de serrure ou de mécanisme	+2

Qualité de la réussite	*Résultat du test d'opposition*
Échec absolu	Mécanisme non débloqué (et même endommagé), et instruments du crocheteur endommagés. Nouvelle tentative de crochetage impossible.
Échec	Mécanisme non débloqué. Nouvelle tentative possible par un autre individu.
Réussite partielle	Mécanisme non débloqué, mais nouvelle tentative possible pour le même individu après un certain délai (estimé par le MJ).
Réussite normale ou mieux	Mécanisme débloqué, plus ou moins rapidement en fonction du nombre de succès.

Dérober

Le jet d'opposition se fait entre la compétence **Dérober** du voleur et la **Ruse** du possesseur de l'objet convoité.

Qualité de la réussite	*Résultat du test d'opposition*
Échec absolu	Tentative ratée et voleur découvert.
Aucun succès	Tentative ratée mais voleur non découvert.

Réussite partielle	Tentative réussie, mais le volé se rend compte de la disparition de l'objet.
Réussite normale ou mieux	Le voleur réussit sans se faire repérer.

Se Déguiser

Jet d'opposition entre la compétence **Se Déguiser** du personnage déguisé et la **Ruse** de ceux qui sont amenés à le côtoyer.

Le matériel (vêtements, maquillage, perruque, etc.) dont dispose le personnage déguisé est très important. De même, le temps de préparation a une influence sur le seuil.

Type de situation pour le Bonus/Malus	*Modificateur de l'indice du seuil*
Équipement particulièrement adéquat (°)	-1
Équipement adéquat	0
Sous équipement	+1 à +4
Temps de préparation insuffisant	+1 à +3

(°) Objets de déguisement utilisés couramment par le personnage, ou lui appartenant : poudres, maquillage, parfum, perruque, vêtement, lentilles oculaires de couleur, etc.

Qualité de la réussite	*Résultat du test d'opposition*
Échec absolu	Le déguisement parait réussi mais la supercherie est dévoilée à un moment qui gêne le personnage (situation stressante ou grotesque, etc.).
Aucun succès	Le déguisement du personnage est inefficace et, si le personnage est connu, quelqu'un le reconnaît.
Réussite partielle	Le personnage n'est pas reconnu, mais il ne ressemble pas à celui pour lequel il voulait se faire passer.
Réussite normale	Le personnage n'est pas reconnu et peut se faire passer pour quelqu'un de précis aux yeux des gens qui n'auraient pas beaucoup côtoyé l'original.
Réussite quasi parfaite	Le personnage peut se faire passer pour quelqu'un de précis sauf aux yeux des intimes de l'original.
Réussite parfaite	Le personnage peut se faire passer pour quelqu'un de précis, même aux yeux des intimes de l'original. Ce dernier passera éventuellement pour un imposteur.

Survie

Percevoir

Si le personnage cherche à percevoir un être qui se cache ou se dissimule, le test à effectuer est un **jet d'opposition** entre la compétence **Percevoir** de celui qui cherche et la compétence **Se Cacher** de l'être dissimulé. Lorsque le personnage cherche à percevoir une chose cachée ou dissimulée, le test est un **jet Standard** auquel on applique les modificateurs de seuil éventuels.

Type de situation pour le Bonus/Malus	*Modificateur de l'indice du seuil*
Milieu difficile (faible luminosité, vent contraire)	+1 à +3
Taille de la chose cherchée minuscule	+1 à +2
Le personnage ou la créature n'est pas en alerte au moment où la compétence est sollicitée (°)	+2
Sens sollicité moins performant (°°)	+1
Taille de la chose cherchée importante	-1 à -3

(°) Pour un PJ, test de Percevoir demandé par le MJ et non pas effectué spontanément.
(°°) Odorat pour un humain ou un oiseau, vue pour un chien.

Qualité de la réussite	*Résultat*
Échec catastrophique	Le chercheur croit percevoir quelque chose (au mauvais endroit).
Échec	Le chercheur ne trouve rien.
Réussite partielle	Le chercheur détecte vaguement quelque chose.
Réussite normale	Le chercheur détecte nettement quelque chose.
Réussite quasi parfaite ou mieux	Le chercheur détecte nettement quelque chose et peut bénéficier d'un détail (nombre, position, etc.).

Pister

En plus de permettre à son utilisateur de trouver ou de suivre des traces, la compétence Pister peut également être utilisée pour masquer ou brouiller une piste. Si la compétence est utilisée pour repérer des traces visuelles ou olfactives, le test est un jet de **Pister** contre un **seuil Standard** à modifier selon les circonstances. Si la compétence est utilisée pour semer un poursuivant, le test est un **jet d'opposition** entre la compétence **Pister** des deux parties.

Type de situation pour le Bonus/Malus	*Modificateur de l'indice du seuil*
Condition défavorables (temps trop sec pour piste visuelle, pluie forte, vent contraire pour pistage olfactif, etc.)	+1 à +3
Piste très ancienne	+1 à +2
Pisteur pressé ou blessé	+1
Conditions idéales (boue pour piste visuelle, vent favorable pour pistage olfactif)	-1
Piste facile (créature traquée blessée et perdant son sang, très forte odeur)	-1

Qualité de la réussite	*Résultat*
Échec catastrophique	Une mauvaise piste est détectée.
Aucun succès	La piste n'est pas trouvée ou est perdue.
Réussite partielle	Une piste récente peut être trouvée (si elle existe).
Réussite normale	Une piste récente ou une vieille piste peuvent être trouvées.
Réussite quasi parfaite ou mieux	Une piste récente ou une vieille piste peuvent être trouvées, si elles existent. Elles ne seront pas perdues.

Se Cacher

Si le personnage qui se cache a suffisamment de temps (appréciation du MJ) et que personne ne l'observe, le test est un **jet Standard** de **Se Cacher**, auquel on applique les éventuels modificateurs du seuil. On parle alors de *camouflage*. Si une créature cherche à repérer le personnage caché, elle doit effectuer un test de **Percevoir** contre un seuil qui dépend du résultat du test de **Se Cacher** du personnage (voir tableau ci-dessous).

Si le personnage, pris à dépourvu, se cache rapidement pour échapper à un individu ou une créature, le test est un **jet d'opposition** entre la compétence **Se Cacher** du personnage et la **Ruse** de l'individu ou de la créature. Les modificateurs du seuil s'appliquent pour le test du personnage uniquement.

Type de situation pour le Bonus/Malus	*Modificateur de l'indice du seuil*
Taille du personnage importante (supérieure à un humain)	+1 à +3
Environnement favorable (végétation dense, gros arbre, etc.)	-1
Taille du personnage minuscule (inférieure à un humain)	-1 à -2

Qualité de la réussite	Résultat
Échec absolu	Le personnage qui se cache est automatiquement détecté.
Aucun succès	Le personnage n'est pas détecté s'il n'est pas cherché. S'il est cherché, alors le test en **Percevoir** de celui qui le cherche a un indice de seuil de 2.
Réussite partielle	Idem précédent avec un indice de seuil de 4.
Réussite normale	Idem précédent avec un indice de seuil de 5.
Réussite quasi parfaite ou mieux	Idem précédent avec un indice de seuil de 6.

Se Nourrir

Les modificateurs suivants, qui tiennent compte du type de créature qui tente le test et de la nature du terrain, peuvent être appliqués à l'indice du seuil de **Se Nourrir**.

Type de situations pour le Bonus/Malus	Modificateur de l'indice du seuil
Écosystème radicalement différent de celui de la créature	+1 à +3
Sens utilisés par la créature inadaptés à la recherche du type de nourriture existant	+1 à +3
Créature exclusivement carnivore	+1
Créature exclusivement végétarienne	+1
Milieu non naturel à la créature (°)	+1
Site inconnu de la créature	+1
Conditions climatiques extrêmes	+1
Milieu et site connus par la créature	-1

(°) Exemple : un homme dans l'eau

Qualité de la réussite	Résultat
Échec catastrophique	Le personnage trouve à manger. Mais il s'agit d'une denrée toxique qu'il confond avec quelque chose d'autre (voir **Mécanique du jeu**, règles sur les poisons, page 53).
Aucun succès	Le personnage ne trouve rien.
Réussite partielle	Le personnage trouve de quoi se nourrir lui-même et doit y passer beaucoup de temps (appréciation du MJ).
Réussite normale	Le personnage trouve de quoi se nourrir lui-même rapidement, ou plusieurs individus en y passant beaucoup de temps (appréciation du MJ).
Réussite quasi parfaite	Le personnage trouve de quoi nourrir plusieurs personnes rapidement, ou bien de quoi préparer un met excellent pour une seule personne.
Réussite parfaite	Le personnage trouve de la nourriture à profusion, ou bien de quoi préparer des mets excellents pour plusieurs personnes.

Technique Primitive

"Outre la chasse, qui leur prenait énormément de temps, ils devaient écorcher les antilopes qu'ils abattaient, renverser et tuer des arbres. Ensuite, ils coupaient les branches des végétaux et les façonnaient à l'aide des haches et des couteaux. Les peaux, quant à elles, étaient grattées et débourrées, bien qu'Anania ne fût guère satisfaite des résultats. Avec du bois, elle confectionnait des aiguilles et cousait les peaux ensemble, avant de découper le tout en plaques afin d'obtenir exactement la forme voulue. Elle assemblait ensuite les triangles sur l'armature de bois. Elle obtint un cerf-volant triangulaire. Des bandes de cuir brut furent utilisées en guise de haubans."

Le monde Lavalite

Le MJ devra faire effectuer un test de cette compétence à ses joueurs chaque fois que leurs personnages tenteront de fabriquer "quelque chose" à partir de moyens primitifs (peaux, os, pierre, bois). Qu'il s'agisse d'une arme, d'un piège, d'un radeau ou, comme lors la mémorable scène sur la lune du ***Monde Lavalite***, d'un deltaplane en peau d'antilope ! C'est une compétence très importante et fort sollicitée dans les mondes de Farmer.

Le test se fait contre un seuil **Standard**, auquel de nombreux modificateurs sont applicables. La qualité de la réussite permet la confection d'objets plus ou moins sophistiqués.

Remarque : La plupart du temps, une fois que l'objet est confectionné, son utilisateur doit faire appel à une autre compétence pour pouvoir l'utiliser correctement : Compétence d'**Arme** pour une arme, **Navigation** pour un radeau ou un bateau, **Piloter** voire **Aéronautique** et **Météorologie** pour un deltaplane.

Type de situations pour le Bonus/Malus	*Modificateur de l'indice du seuil*
La réalisation est techniquement compliquée	+1 à +3
Le personnage est sous équipé	+1 à +2
Le personnage est pressé	+1
Le personnage est blessé	+1
Le personnage est très bien équipé	-1
Le personnage est aidé efficacement	-1
La réalisation est techniquement simple (arc, collet)	-1

Qualité de la réussite	*Résultat*
Échec catastrophique	Le personnage croit que l'objet confectionné fonctionne, alors que ce n'est pas le cas (une arme se brise, un radeau coule, un deltaplane ne vole pas, etc.).
Aucun succès	Le personnage n'a pas réussi à confectionner correctement l'objet et le sait.
Réussite partielle	Le personnage réussit à confectionner un objet simple (hache en silex, gourdin, lance, radeau, etc.).
Réussite normale	Le personnage réussit à confectionner un objet assez sophistiqué (piège, barque, armure, etc.).
Réussite quasi parfaite	Le personnage réussit à confectionner un objet très sophistiqué (drakkar, chariot, catapulte, etc.).
Réussite parfaite	Le personnage réussit à confectionner un objet extraordinairement sophistiqué (deltaplane, planeur, etc.).

Exemples de seuils et de qualités de réussite requis pour certains objets (°) :

- Confectionner une arme simple (hache en silex) : seuil = **3.3** ; **réussite partielle** suffisante.
- Confectionner une embarcation sommaire (radeau) : seuil = **3.4** ; **réussite partielle** suffisante.
- Confectionner un piège (piège à collet) : seuil = **3.2** ; **réussite normale** nécessaire.
- Confectionner une petite embarcation évoluée (canoë, barque, pirogue) : seuil = **3.4**, **réussite normale** nécessaire.
- Confectionner une armure en cuir de daim : seuil = **3.5** ; **réussite normale** nécessaire.
- Confectionner un chariot : seuil = **3.4** ; réussite **quasi parfaite** nécessaire.
- Confectionner un deltaplane : seuil = **3.6**, **réussite parfaite** nécessaire.

(°) Personnage normalement équipé, travaillant seul, et disposant de temps suffisant.

Connaissances

Botanique

Avec une **réussite partielle** du test de cette compétence, le personnage peut reconnaître les types de plantes. Avec une **réussite normale**, le personnage peut utiliser la plante pour préparer des potions ou des décoctions (guérison, poison, etc.). L'efficacité de la potion dépend de la qualité de la réussite du test (appréciation du MJ).

Type de situations pour le Bonus/Malus	*Modificateur de l'indice du seuil*
Monde étranger (exemple : Monde Lavalite pour un Terrien)	+3
Monde peu connu (exemple : Amérindia pour un Terrien)	+1
Plante très rare	+1 à +2

Zoologie

Avec cette compétence, un personnage peut connaître les principales caractéristiques d'un animal (mammifère, reptile, prédateur, agressivité, force, etc.). S'il obtient au moins une réussite normale, il peut connaître les éventuelles faiblesses de la créature (peur irrationnelle de l'eau, du feu, sensibilité au bruit, etc.).

Type de situations pour le Bonus/Malus	*Modificateur de l'indice du seuil*
Monde et créature étrangers (felis atrox, belette géante (°) pour un Terrien)	+2
Monde et créature peu connus (tigre à dents de sabre (°) pour un Terrien)	+1
Créature très rare (waganassit (°))	+1

(°) Voir ***Bestiaire****, page 357.*

Le vent

Le vent peut être un allié comme un ennemi, une arme comme une contrainte. La force qu'exerce le vent sur un objet, qu'il s'agisse de la voile d'un navire ou bien d'un être vivant, dépend de l'intensité du vent et de la surface qu'offre l'objet. Plus une voile est grande, plus grande sera la force communiquée à un navire. Ainsi, il n'est pas étonnant de constater qu'un vent dont l'intensité se trouve dans l'Échelle **3**, voire **2**, puisse déplacer un vaisseau dont la masse est située dans l'Échelle **4**. La Solidité des mâts doit être évidemment compatible avec cette force permettant d'engendrer un mouvement.

Règles concernant les navires à voile

La propulsion d'un navire à voile est déterminée par les éléments suivants :

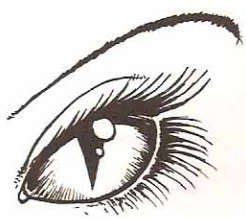
- Sa **voilure**, indiquant la Force communiquée au navire en fonction du vent. Exemple : une voilure dont les attributs sont **(Échelle +1, indice +2)** indique que la Force communiquée par un vent de Force 3.2 serait égale à **4.4**.
- Son **mât**, indiquant la Solidité du système. Lorsque la Force précédente égale ou excède la **Solidité** du mât, un **jet d'opposition** entre la Solidité du mât et cette Force est à effectuer afin de déterminer les éventuels dégâts causés aux mâts et aux cordages. Ce jet est à renouveler à chaque bourrasque plus violente, et, si la Force communiquée reste supérieure ou égale à la Solidité du mât, au moins tous les 10 tours.
- Sa **vitesse**, qui est fonction de la Force communiquée au navire et des caractéristiques géométriques et structurelles du bateau. Exemple : la vitesse d'un bateau dont les attributs sont **(Échelle Force -1). (indice Force -1)** indique que la vitesse du bateau soumis à une Force de *4.4* vaut **3.3**.

Règles concernant les êtres vivants

En règle générale, le vent est un facteur nuisible à l'évolution dans l'air de la plupart des êtres volants. Les tests mettant à l'épreuve la compétence **Voler** sont d'ailleurs pénalisés par un modificateur de seuil par fort vent. De plus, une bourrasque subite peut causer la perte d'équilibre d'un être volant, mais aussi d'une créature terrestre. Utilisez les règles de **Bousculade** (voir page 84), mais le **jet d'opposition** opposera la **Force** du vent (ou la **Force communiquée** par le vent, comme pour les navires à voile, pour les créatures volants offrant une prise au vent très importante, telles que les chauve-souris, par exemple) à la **(Force + Masse)** de la créature.

Intensité du vent produit par des ailes

Les créatures dotées de grandes ailes, comme Podarge et ses aigles (voir **Okéanos**, page 190), sont capables de créer une bourrasque de vent artificielle. Cette action utilise et dure 1UA, et le vent produit est d'une intensité égale à la (Force-2) de la créature ailée. Sa portée est faible, et l'être volant est considéré comme au contact lorsqu'il utilise cette arme. La créature ailée ne peut esquiver durant cette UA, mais elle pourra esquiver dès l'UA suivante si une esquive a été prévue dans la phase d'intention d'actions. Enfin, cette attaque affecte automatiquement tous les objets et créatures se trouvant en face de la créature ailée (c'est-à-dire dans l'alignement des hexagones vers lesquelles se porte l'attaque). Toutefois, la Force du vent diminue de 2 points d'indice par hexagone de 3 mètres.



Et le Seigneur créa la faunesse…

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

"La créature s'immobilisa et le cœur de Wolff manqua un battement. Il distingua le profil d'un gorille dont la tête oscillait d'avant en arrière. Mais ce n'était pas un gorille. Pas un gorille terrestre, en tout cas. Son pelage n'était pas d'une couleur uniforme : il était composé d'une succession de larges bandes noires qui faisaient des zigzags autour de son corps et ses membres. Les bras de la bête étaient beaucoup plus courts que ceux de ses homologues terrestres et ses jambes, plus longues et plus droites. Enfin, le front était haut avec une visière orbitale fortement prononcée."

Le Faiseur d'univers

Le personnage dont vous venez de lire la description n'est, vous l'avez remarqué, pas humain. C'est un zébrille, une sorte de "monstre" au premier abord. Et pourtant, c'est peut-être une créature de ce genre que vous allez incarner. Car, comme lui, de nombreuses créatures non humaines peuvent être interprétées dans ce jeu. En effet, THOAN n'étant pas un jeu à "classes" mais un jeu acceptant pleinement la diversité, pratiquement toutes les créatures intelligentes de la saga de Farmer peuvent être incarnées. Dans le livre de base, le premier univers décrit est le Monde à Étages de Jadawin. C'est pourquoi la majorité des types de personnages proposés (seize) en sont originaires. Mais on en trouvera également quatre autres types, pour refléter la variété des univers, l'imagination des Seigneurs et le fait que grâce aux "portes", tous les individus vivant dans les univers de poche peuvent théoriquement se rencontrer. Ces quatre types de personnages sont : une créature unique, un Terrien moderne, un personnage du Monde des Forêts Sombres et un Seigneur déchu.

Les joueurs peuvent donc faire leur choix parmi vingt types différents. Cette liste s'agrandira encore au fur et à mesure que seront publiés les suppléments décrivant d'autres univers (Urizen, Terre II, le Monde Lavalite, le Monde d'Ozoth, le Monde des Forêts Sombres ou Monde d'Ijim, etc.). En effet, les personnages qui s'y rattachent pourront, eux aussi, être joués. Mais pour commencer, vous avez largement de quoi faire avec ceux qui vous sont proposés ici.

Si tous les types de personnages décrits ci-après peuvent être joués lors des premières parties de Thoan, il est toutefois recommandé de veiller à ce qu'il n'y ait pas plus d'un Seigneur dans un groupe de joueurs, et aucun dans un groupe de joueurs débutants.

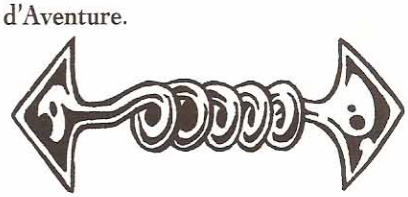
La présentation des types de personnages à incarner est très structurée. Sont d'abord proposés par ordre alphabétique les humains et créatures du Monde à Étages, puis deux exemples d'individus originaires d'un autre univers (la Terre et le Monde d'Ijim), une créature unique et, enfin, un Seigneur déchu.

À chaque type de personnage sont associées une illustration et une série de rubriques, qui permettront au joueur de l'évaluer et de prendre connaissance des informations essentielles pour bien l'interpréter. Suivent ensuite les statistiques et caractéristiques que le joueur devra établir en répartissant un certain nombre de points selon la méthode de **"détermination de la valeur des caractéristiques"**, décrite ci-dessous. Pour que le personnage soit complet, le joueur devra enfin définir son caractère, son passé et ses motivations, en accord avec le Meneur de Jeu.

Le processus de création d'un personnage de THOAN est à la fois rapide (il nécessite entre 15 et 30 minutes) et complet.

LA FICHE

Avant d'aborder le processus de création du personnage, passons d'abord rapidement en revue la **fiche du personnage** qui se touve en fin de volume. Elle se compose de deux parties distinctes et séparées : la **Feuille de Personnage**, et la **Feuille d'Aventure**.



1. La Feuille de Personnage

Partie supérieure

Le haut de la fiche concerne la description globale du personnage (son nom, sa taille, sa race, etc.). On trouve ensuite deux parties distinctes : la partie Φ, du grec "phi", qui représente les caractéristiques physiques du personnage ; la partie Ψ du grec "psi", qui décrit les caractéristiques psychiques du personnage.

Nom

Il s'agit du nom du personnage dans son monde d'origine. Pour Kickaha, par exemple, il faudrait donc inscrire "Paul Janus Finnegan" puisque c'est le nom qu'il porte sur la Terre.

Surnoms

Les surnoms du personnage sur les différents mondes qu'il a parcourus. Pour Kickaha, on noterait donc : Kickaha, Le Rusé, baron Horst von Horstmann, Tarzan.

Histoire

Un résumé des grands événements qui ont marqué la vie du personnage.

Espèce

La race du personnage, s'il s'agit d'un humain, d'un Seigneur (dans ce cas, on écrira Thoan) ou d'une autre race (zébrille, dryade, centaure d'Okéanos, Homme-Cheval d'Amérindia, harpie, aigle géant, etc.), humain, pour Kickaha.

Sexe

Masculin ou Féminin.

Aspect

La description physique du personnage, avec tous les détails qui sautent aux yeux. Kickaha : Blanc, 1,85 m, 85 kg, cheveux longs roux, yeux verts de feuille, nez court et légèrement retroussé, lèvre supérieure un peu longue, corps sec et musclé.

Âge

L'âge réel du personnage. L'âge apparent est inscrit sur la feuille d'aventure.

Caractéristiques

La valeur moyenne d'un être humain dans toutes ces caractéristiques oscille entre 3.2 et 3.3. Un être humain ne peut pas, en principe, dépasser une valeur de 3.6 dans ses caractéristiques. En revanche, certains des personnages proposés ci-dessous peuvent avoir des caractéristiques supérieures à 3.6 (3.6*, voire 4.1).

Force : Force physique du personnage. Sert à déterminer les dégâts qu'il occasionne dans un combat au corps à corps, la masse qu'il peut soulever, etc.

Résistance : Résistance du personnage, aux coups, aux blessures, à la maladie.

Masse : Masse du personnage, très utile dans une lutte, en cas de projection, bousculade, etc.

Souffle : Capacité à résister à un effort prolongé (combat, course, etc.).

Réflexes : La rapidité générale du personnage, sa vitesse de réaction.

Agilité : Souplesse, dextérité, qualité d'esquive du personnage.

Intellect : Puissance de raisonnement du personnage lorsqu'il est confronté à un problème. Intelligence stratégique.

Ruse : L'intelligence tactique d'un personnage, la capacité qu'il a à trouver une solution rapide et efficace lorsqu'il se trouve confronté à une situation difficile, à anticiper un événement proche. Représente également l'intuition.

Volonté : Force d'esprit, de caractère du personnage. Le fait qu'il se découragera ou pas devant une difficulté. C'est également sa résistance à la douleur ou la torture.

Singularités

Quand un personnage possède la valeur "6" dans une caractéristique, le joueur peut choisir une "singularité" pour cette caractéristique à condition d'y avoir accès ("singularité accessible") et de dépenser quelques "points de caractéristiques" au moment de la création du personnage. Une singularité est une particularité qui confère certains avantages ou certains bonus lors des tests qui dépendent de la caractéristique. Il existe plusieurs singularités possibles, comme ouïe supérieure, régénération, endurance, armure épidermique, etc. Elles sont toutes décrites un peu plus loin (voir **Liste et description des singularités**, page 107).

Vitesse

Vitesses raciales de l'espèce à laquelle appartient le personnage (vitesse terrestre, vitesse aquatique, vitesse aérienne).

Héroïsme

Ce qui différencie le héros de l'individu ordinaire. Grâce aux points d'Héroïsme, un personnage peut réussir (ou au moins tenter) des actions extrêmement difficiles. Concrètement, cela se traduit par le fait de pouvoir relancer des dés qui n'ont pas affiché de succès ou d'acheter un (ou des) succès supplémentaire(s). On distingue : la **caractéristique Héroïsme**, qui est fixe et représente la stature mythique du héros, et les **points d'Héroïsme**, qui diminuent au fur et à mesure de chaque partie, et qui se restaurent au début de chaque nouvelle aventure. La *caractéristique* Héroïsme peut augmenter à la fin d'une aventure, grâce aux points accordés par le MJ en fonction des actes spectaculaires tentés par le personnage. Sur la Feuille de Personnage, le joueur doit indiquer sa *caractéristique* Héroïsme.

Compétences

Chaque fois que le personnage essaye d'accomplir une action à l'issue incertaine, le MJ fait appel à ses **caractéristiques** ou à ses **compétences** pour juger du résultat. Il existe six **familles** de compétences : **Athlétisme**, **Connaissances**, **Combat**, **Furtivité**, **Langues** et **Survie**. On trouve également trois **sous-familles** de compétences : **Armes à Feu**, **Armes Blanches** et **Monter (animal).** Reportez-vous au chapitre **Mécanique du jeu : Les compétences**, page 73, pour connaître le principe des familles et des sous-familles de compétences.

2. La Feuille d'Aventure

Âge apparent

Les différents mondes ayant des vitesses de vieillissement différents, l'âge apparent est dissocié de l'âge réel.

Compteurs de dégâts

C'est dans cette partie de la fiche que l'on enregistre tous les dégâts, toutes les blessures qu'a subis le personnage.

Par localisation (tête, tronc, bras droit, etc.) : Ce sont les blessures physiques du personnage dans chaque localisation. Le joueur commence par cocher les cases **Normales** (N). Puis, les cases grasses dites d'**Incapacité** (I) : la localisation est alors inutilisable. Quand il atteint la dernière case en forme d'explosion, dite case de **Destruction** (D), la localisation est détruite.

Cumul : Il s'agit du cumul des blessures physiques du personnage. Chaque fois qu'il coche une case dans le compteur des localisations, il doit également cocher une case dans ce compteur. Quand le joueur atteint la case **grasse**, son personnage est inconscient. S'il atteint la dernière case, son personnage est mort.

Compteur d'épuisement

Il représente l'état de fraîcheur physique du personnage. Il est égal à la somme des cases cochées dans le compteur de **cumul** + les cases cochées à cause de la **fatigue**.

Épuisement = blessure + fatigue.

Si le joueur coche la dernière case, **grasse**, son personnage sombre dans l'inconscience, jusqu'à ce qu'il ait "récupéré" au moins une case.

Points d'héroïsme

Points restaurés au début de chaque nouvelle aventure et permettant de réussir des actions extrêmement difficiles, ou bien d'améliorer les caractéristiques et compétences du personnage à la fin d'une aventure.

Grilles d'intentions d'action

C'est ici que le joueur va indiquer les actions qu'il compte entreprendre durant le tour.

Le joueur entoure le chiffre qui correspond au nombre d'unités d'action dont il va disposer pour le tour (le nombre d'UA est déterminé par le jet d'Initiative). Puis, dans les cases de droite, il écrit de façon abrégée l'action que son personnage accomplira, après avoir dépensé le nombre d'UA correspondant aux actions prévues (voir **Mécanique du jeu**, page 59).

Équipement

L'équipement que le personnage transporte avec lui. On y note entre autres les armes, les munitions, les armures et les autres équipements avec leurs caractéristiques principales.

Notes : Le joueur pourra noter ici les informations qui lui seront nécessaires pour la partie en cours.

Processus de création du personnage

Choix du type de personnage

Le choix du type de personnage est très important pour le joueur, car ce dernier ne prendra du plaisir en jouant que s'il se sent bien dans sa nouvelle peau. Aussi, il est conseillé de bien lire chaque description associée aux différents types de personnages, en faisant particulièrement attention aux avantages et aux inconvénients de ces derniers, afin que le choix soit le plus satisfaisant possible. Quand ce choix est fait, le joueur se sert des renseignements fournis sur la fiche descriptive du type de personnage pour remplir la fiche de son personnage.

Remplissage de la fiche : généralités

Une fois le type de personnage choisi, le joueur détermine son équipement (s'il en a) selon la méthode précisée dans la description, car celui-ci peut influencer le choix des compétences qu'il voudra privilégier. La détermination de l'équipement est précisée dans la description de chaque type de personnage.

Le joueur répartit alors un certain nombre de points entre ses caractéristiques (points de caractéristiques), puis entre ses compétences (points de compétences).

Cette répartition terminée et en fonction de celle-ci, le joueur doit, en collaboration avec le MJ, imaginer et décrire le passé et l'origine de son personnage.

Il est à noter que certaines particularités raciales, qui confèrent des avantages au personnage, sont accessibles aux dépens des caractéristiques. En effet, certaines de ces particularités appelées ***singularités*** "coûtent" quelques points de caractéristiques (le nombre exact de points étant indiqué dans la description du type de personnage).

Les singularités **obligatoires** sont gratuites. En revanche, les singularités **accessibles** ne sont pas gratuites et ne peuvent être acquises que lors de la création du personnage ou en cours de jeu par le biais de manipulations génétiques utilisant la technologie des Seigneurs. Elles ne peuvent donc pas s'acquérir par expérience.

Comme les singularités accessibles coûtent quelques "points de caractéristiques" (voir plus loin), il est recommandé aux joueurs de bien en prendre connaissance avant de déterminer les caractéristiques de leurs personnages. À long terme, ces singularités constituent toujours un "plus" pour les personnages.

Détermination de la valeur des caractéristiques

Pour chaque type de personnage, le joueur dispose d'un certain nombre de ***points de caractéristiques*** qu'il peut affecter à son gré sur huit caractéristiques (la Masse étant mise à part), en respectant les minima et maxima raciaux précisés sur la fiche descriptive.

Sur les fiches descriptives, chaque caractéristique est suivie de valeurs entre parenthèses à lire ainsi :

Caractéristique ("**valeur mini courante**" à "**valeur maxi courante**"/"**valeur mini exceptionnelle**" à "**valeur maxi exceptionnelle**").

Les **valeurs courantes** représentent les valeurs les plus fréquentes pour un type de personnage. En termes de jeu, elles sont moins cher à acquérir que les valeurs exceptionnelles. De plus, un personnage qui, à la fin de sa création, possède des caractéristiques courantes ne peut pas, sauf cas particuliers, dépasser la valeur maximale courante au fur et à mesure de la progression de son personnage (voir **Mécanique du jeu : Consommation des points d'Héroïsme gagnés pour la progression du personnage**, page 81).

Les **valeurs exceptionnelles** représentent le maximum racial absolu qu'un personnage peut posséder dans ses caractéristiques. Elles coûtent beaucoup plus cher que les valeurs courantes et ne peuvent en principe s'acquérir que lors de la création du personnage. Si le joueur veut que son personnage soit exceptionnel dans une caractéristique, il a donc intérêt à "acheter" une valeur exceptionnelle dès sa création. Il doit savoir cependant que le personnage risque d'être, de ce fait, pénalisé dans ses autres caractéristiques, puisqu'il ne lui restera plus qu'un nombre limité de points de caractéristiques à attribuer. Il n'existe pas nécessairement de valeur exceptionnelle pour chaque caractéristique ni pour chaque type de personnage.

Exemple : *pour le zébrille : SOUFFLE (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6), permet de déduire que :*

- *Le Souffle minimum du zébrille est : 3.1*
- *Valeurs courantes en Souffle du zébrille : de 3.1 à 3.4*
- *Valeurs exceptionnelles en Souffle du zébrille : de 3.5 à 3.6*
- *Le maximum en Souffle du zébrille est : 3.6*

Les règles d'attribution des points de caractéristiques sont les suivantes :

- Il faut 1 point de caractéristiques pour obtenir 1 point d'indice dans l'Échelle 3, pour une valeur finale **courante**.

*Par exemple, dans le cas d'un humain, "acheter" une Force de **3.4** coûtera :*

*4 x 1 = **4 points de caractéristiques.***

- Il faut 2 points de caractéristiques pour obtenir 1 point d'indice dans l'Échelle 3 pour une valeur finale **exceptionnelle**.

*Par exemple, dans le cas d'un zébrille, "acheter" un Souffle à **3.5** (valeur exceptionnelle) coûtera :*

*5 x 2 = **10 points de caractéristiques.***

*Pour un humain, cet achat de Souffle à **3.5** ne coûterait que :*

*5 x 1 = **5 points de caractéristiques.***

*car il s'agit pour lui d'une **valeur courante.***

- Un indice de 6* est à considérer comme valant **9** pour le décompte des points de caractéristiques.

*Par exemple, dans le cas d'un faune, "acheter" une Force à **3.6*** (valeur courante) coûtera :*

*9 x 1 = **9 points de caractéristiques.***

Dans le cas d'un Anthropoïde, une Force de 3.6 étant une valeur exceptionnelle, le coût sera de :*

*9 x 2 = **18 points de caractéristiques.***

- Il faut 12 points de caractéristiques pour obtenir 1 point d'indice dans l'Échelle 4 pour une valeur finale **courante**.

*Par exemple, dans le cas d'un zébrille, "acheter" une Force à **4.1** (valeur courante) coûtera :*

*12 x 1 = **12 points de caractéristiques.***

- Il faut 24 points de caractéristiques pour obtenir 1 point d'indice dans l'Échelle 4 pour une valeur finale **exceptionnelle**.

Par exemple, " acheter" une Force à 4.2 en valeur exceptionnelle coûterait :

*24 x 2 = **48 points de caractéristiques.***

Attention : Le joueur est **obligé** de dépenser des points de caractéristiques dans **chaque** caractéristique (sauf pour la Masse, qui se calcule en fonction des autres caractéristiques). Son personnage, une fois créé, devra en effet avoir au minimum dans chaque caractéristique la **valeur mini courante**.

Exemple : *Un satyre ne peut pas avoir moins de 3.4 en Force. Son joueur est donc obligé de dépenser au minimum **4 points** de caractéristiques pour la Force.*

La Masse

La Masse est fixée automatiquement ou se déduit des autres caractéristiques, tel que précisé dans la fiche descriptive de chaque type de personnage. On ne dépense donc pas de points de caractéristiques pour déterminer la Masse.

Héroïsme

L'Héroïsme est à reporter sur la fiche du personnage tel quel. Le nombre de points d'Héroïsme disponible pour la première session de jeu est égal à cette caractéristique. Pour plus de renseignements sur le fonctionnement et la nature de cet attribut, reportez-vous à la section **L'Héroïsme**, au chapitre **Mécanique du jeu,** page 79.

Vitesses raciales

Très importantes entres autres pour les courses poursuites, ces valeurs sont à reporter telles quelles sur la **Feuille de Personnage**. La vitesse de sprint d'un personnage dépend de ces valeurs et de la compétence :

- Courir pour la vitesse d'évolution sur terre ;
- Nager pour la vitesse d'évolution dans l'eau (ou autre milieu aquatique) ;

• Voler pour la vitesse d'évolution dans l'air.

Détermination de la valeur des compétences

La fiche descriptive fournit les compétences naturelles minimales que possèdent les différents types de personnages.

Les ***points de compétences*** sont à répartir entre les compétences accessibles **en plus** des minima (les minima représentant, comme leur nom l'indique, les compétences que le personnage possède naturellement au minimum). Donc, pour les compétences et contrairement aux caractéristiques, aucun point n'est à dépenser pour atteindre les minima.

Sur les fiches descriptives, chaque minimum est indiqué entre parenthèses après la compétence en question. Parfois, le minimum de la compétence n'est pas une valeur mais un nom de caractéristique (exemple : Ruse). Cela signifie que la valeur de la compétence est égale à la caractéristique du personnage.

La valeur de certaines compétences ne peut être augmentée avant leur première utilisation dans une session de jeu. À l'opposé, les compétences de maniement d'armes sont toutes accessibles à l'affectation des points de compétences. Mais attention, il n'est pas possible d'acheter d'autres compétences que celles précisées sur la fiche descriptive et possédant des minima, sauf indication contraire.

Remarque : maxi [valeur A, valeur B] indique que la valeur naturelle de départ de la compétence est égale à la plus grande des valeurs A et B.

Réciproquement, min [valeur A, valeur B] indique que c'est la plus petite des deux valeurs qu'il faut considérer pour connaître la valeur naturelle de départ de la compétence.

Exemple : *Delphine a décidé de créer un personnage dryade, qu'elle appelle Iphianissa. Lors de la phase de détermination de la valeur des caractéristiques, elle a affecté à Iphianissa une Agilité de **3.6** et une Ruse de **3.5**. Elle doit calculer la valeur minimale de la compétence **Armes Blanches** de son personnage. La fiche descriptive de la dryade précise pour la compétence Armes Blanches : **(max [3.1, Agilité -3])**. Le maximum entre **3.1** et (3.6 - 3) est **3.3**. La valeur minimale naturelle de cette compétence est donc **3.3**. Un peu plus tard, Delphine doit déterminer la valeur minimale de la compétence **Se Cacher** de son personnage. La fiche descriptive précise : **Se Cacher (Ruse)**. La Ruse d'Iphianissa étant de 3.5, la belle dryade possède naturellement la compétence Se Cacher à **3.5**. Delphine décide de dépenser 1 point de compétences pour porter la compétence à **3.6**, ce qui constitue le maximum possible.*

Les règles d'affectation de points de compétences sont les suivantes :

- **1 point de compétence** permet d'augmenter une compétence d'Échelle 3 **d'un point d'indice.**
- pour la compétence **Technologie des Seigneurs**, seule compétence d'Échelle 5 accessible aux PJ, le coût est **dix fois supérieur.**
- **sauf indication contraire** (Exemple : *la compétence Technologie des Seigneurs*), **aucune compétence ne peut dépasser 3.6.**

*Pour reprendre l'exemple du zébrille, acquérir la compétence Nager à **3.5** ne coûte que 5 - 3 = **2 points**, puisque le minima en Nager du zébrille est de 3.3.*

Note : Si certains types de personnages possèdent la sous-famille de compétences **Armes à Feu** dans leur fiche descriptive, ce n'est pas forcément parce qu'ils connaissent et utilisent des armes à feu (la plupart n'en ont jamais vu), mais parce que s'ils étaient amenés à avoir une arme à feu dans les mains (ce qui peut arriver dans une aventure de THOAN), ils sauraient instinctivement les manier à ce niveau.

Armes naturelles

Cette section décrit les armes particulières que le personnage possède naturellement, en raison des particularités de sa morpho-physiologie. Elle est à reporter sur la Feuille de Personnage.

Armure naturelle

Certains types de personnage possèdent un cuir naturel particulièrement résistant ou des parties osseuses importantes qui leur procurent une protection (notée **Pr**) contre les dégâts dans certaines localisations.

Ces protections sont à indiquer sur la **Feuille d'Aventure**. Elles ont une valeur qu'il faut ajouter à toute armure externe éventuelle.

L'addition des valeurs des armures naturelles et externes est régie par les règles d'union d'attributs, décrites dans la partie des règles relative aux tests (voir **Mécanique du jeu**, page 49).

Équipement type de départ

Certains personnages sont dotés, dès la première partie, d'un équipement dont il faut le plus souvent déterminer la nature aléatoirement. Le joueur qui construit le passé de son personnage devra parfois tenir compte de cet équipement (par exemple, si le personnage faune d'un joueur possède une harpe, le joueur devra imaginer comment le faune a acquis la harpe, ce qu'elle représente pour lui, etc.).

Liste et description des singularités

Les singularités suivantes sont, soit obligatoires, soit accessibles à un certain nombre de personnages. Cette information est toujours précisée dans la fiche de descriptive du type de personnage.

Armure épidermique

L'épiderme de la créature est particulièrement résistant : cuir coriace, peau cartilagineuse, etc. Lorsque le bénéficiaire de cette singularité encaisse un coup, un jet de **Résistance** dit défensif est à effectuer après le calcul habituel des dégâts afin de réduire le nombre de succès du test de dégâts en question. L'indice du seuil de ce test est égal aux points de dégâts qui auraient été normalement infligés.

Exemple : *K'rraorr, le gworl, vient d'encaisser un coup de Méchant-Couteau qui*

aurait dû lui infliger 4 points de dégâts dans le tronc. En tant que gworl, il bénéficie de la singularité ***Armure épidermique*** *(grâce à sa peau cartilagineuse). La Résistance de K'rraorr étant de* ***3.5****, le MJ lance pour lui* ***cinq*** *dés contre un seuil de* ***3.4*** *(dont l'indice correspond au nombre de points de dégâts de l'attaque). Il obtient 1, 2, 2, 4, 6, soit deux succès. Il relance le 6 et obtient 3, ce qui ne suffit pas. Les deux succès sont retranchés aux 4 points de dégâts. K'rraorr n'est plus blessé que de 2 points dans le tronc, ce qui ne l'empêche pas de grimacer de douleur.*

Art martial du cobra

Le joueur de la créature dispose d'une réserve de dés qu'il peut utiliser dans ses jets d'**Initiative**, d'**attaque** ou d'**esquive** (mais pas de dégâts, ni de parade). Cette réserve, renouvelée au début de chaque tour, est égale à l'indice de la **Ruse** de la créature. Les dés ainsi ajoutés ne peuvent toutefois pas dépasser le nombre initial de dés du jet. De plus, si des **points d'Héroïsme** sont dépensés pour lancer des dés supplémentaires, la somme des dés supplémentaires dus à l'Héroïsme ajoutés à ceux dus à l'art martial ne peut pas dépasser le nombre initial de dés du jet.

Beauté extraordinaire

La créature est d'une beauté hors du commun. Cette apparence avantageuse peut lui être très utile, si elle sait jouer de son pouvoir de séduction pour, telle Phryné, s'attirer la clémence de ses juges ou charmer son entourage et se créer ainsi une sorte de cour personnelle. Mais cette beauté peut être à double tranchant : les exemples sont nombreux où une beauté sublime a engendré des catastrophes. Songez à Hélène de Troie ou à Guenièvre de Camelot !

C'est le Meneur de Jeu qui décide de l'influence que cette beauté peut avoir sur les différents PNJ qu'il incarne.

Bondir

La créature peut aisément faire des bonds de 15 m de long et de 3 m de haut. Sa compétence Sauter est automatiquement à 3.6*. De tels bonds permettre une bousculade sans que la créature ait besoin de prendre de l'élan (voir **Précisions de règles : Bousculades,** page 84).

Bras simiesques

Les bras de la créature sont très longs et vigoureux et possèdent une case normale (N) de plus que des bras humains dans le compteur de la localisation sur la **Feuille d'Aventure**. Ils possèdent ainsi quatre cases, réparties de la manière suivante : 2N + 1I + 1D. Ils se fatiguent nettement moins que des bras ordinaires. Le MJ prendra comme référence les jambes pour tout ce qui concerne la fatigue consécutive à un effort, lorsque les bras simiesques sont sollicités. Il faut se rappeler que les jambes d'un homme moyen sont capables de porter 70 kg pendant une journée !

Compétence absolue

Une compétence (précisée dans la fiche de descriptive de la créature) est maîtrisée à 3.6* par la créature.

Endurance

Diviser par 2 l'indice du seuil (arrondi supérieur) de tous les tests relatifs au Souffle (épuisement en combat, course d'endurance, etc.). Cette compétence nécessite un indice de 6 en Souffle et un indice minimum de 3 en Volonté.

Feindre la mort

La créature est capable de contrôler son rythme cardiaque et peut, en réussissant un jet de **Volonté** de seuil 3.3, arrêter son cœur et sombrer apparemment dans le coma. Ceci nécessite une **réussite normale** (entre 3 et 5 succès). Si le jet est raté, la créature ne parvient pas à feindre la mort. Son cœur continue de battre normalement. Elle n'a le droit de

retenter le test qu'après 10 tours (environ 1 minute).

La créature peut tenter un jet de Volonté chaque tour, que ce soit pour sombrer dans le coma ou en ressortir. Si le cœur de la créature reste inactif durant un nombre de minutes supérieur à 3 fois l'indice de sa Résistance, les dégâts causés au cerveau par manque d'irrigation lui sont alors fatals. Il est à noter que dans le coma, la créature ne respire évidemment pas et ne peut donc pas se noyer.

Quand la créature est dans un coma apparent, un autre jet de Volonté de seuil 3.3 est alors nécessaire pour remettre le cœur en action, mais une **réussite partielle** (1 ou 2 succès) est alors suffisante. En cas d'échec, le joueur qui contrôle la créature doit cocher une case dans son compteur de cumul. Le test peut être retenté après 10 tours, en appliquant les modificateurs au seuil (notamment ceux dus à une éventuelle blessure).

Obsession sexuelle

Après chaque période d'une durée de (indice de Volonté) jours que la créature passe sans avoir de relations charnelles avec un représentant du sexe opposé, elle doit faire l'objet d'un ***test d'obsession***.

En contrepartie, un bonus de +1 est accordé à sa Volonté pour tous les tests sollicitant cette caractéristique (autres que les ***tests d'obsession***, évidemment).

Test d'obsession : Test de Volonté de seuil 3.3 (sauf si l'être convoité possède une beauté extraordinaire, comme une dryade ou certaines Thoannes et Thoans, auquel cas le seuil est de 3.6).

Voici la manière d'interpréter les résultats d'un ***test d'obsession*** :

- Échec catastrophique : viol de la première femelle (ou mâle pour un PJ féminin) rencontrée. Si plusieurs sont rencontrées, la plus belle sera choisie.
- Aucun succès : la créature doit harceler l'être désiré par des blagues, des caresses osées et des propositions licencieuses qui ne cachent nullement les intentions de séduction.
- Réussite partielle (1 ou 2 succès) : la créature maîtrise ses pulsions les plus violentes, mais doit tout de même tenter de séduire l'objet de son désir.
- Réussite normale (3 à 5 succès) : la créature se maîtrise.
- Réussite quasi parfaite (6 succès) : la créature se maîtrise et le prochain test est automatiquement considéré comme une réussite totale.
- Réussite parfaite (+6 succès) : la créature se maîtrise et les trois prochains tests sont automatiquement considérés comme des réussites normales.

Odorat supérieur

Pour tous les tests de Percevoir où l'odorat entre en compte, la compétence Percevoir est considérée comme valant 3.6*.

Ouïe supérieure

Pour tous les tests de Percevoir où l'ouïe entre en compte, la compétence Percevoir est considérée comme valant 3.6*.

Pieds préhensiles

Les pieds de la créature sont utilisables exactement comme une autre paire de mains.

Régénération

Tous les tests de Résistance biologique (hémorragie, maladie, toxines) voient l'indice de leur seuil réduit de 2. Les tests de récupération des dégâts, mais pas de la fatigue, sont douze fois plus fréquents. Cependant, cette singularité n'a aucune influence sur le jet de dégâts proprement dit.

Résistance aux toxines

L'indice de Résistance de la créature est augmenté de +1 pour tous les jets de résistance aux toxines (poisons, maladies, alcool, etc.).

Vitesse en piqué

La Vitesse de vol de la créature en piqué est augmentée de +1.

Volonté de fer

La Volonté du personnage est supérieure aux normes de sa race. Elle passe à 3.6*, à condition que suffisamment de points aient été dépensés pour avoir auparavant atteint 3.6 en Volonté. Cette singularité permet également de résister moralement (c'est-à-dire à ne rien dire) aux tortures occasionnées par un tortionnaire dont la compétence Torture est inférieure ou égal à 3.5 (voir **Précisions de règles : La torture**, page 92).

Vue de chat

Tous les malus liés au manque de lumière (Percevoir, Combat, etc.) sont ignorés. Toutefois, la créature ne voit rien en cas d'absence totale de source lumineuse.

Vue perçante

Pour tous les tests de Percevoir où la vue entre en compte, la compétence Percevoir est considérée comme valant 3.6*.

Remarque : Cette liste, qui comprend toutes les singularités auxquels les types de personnages proposés dans le livre de base peuvent avoir accès, n'est pas limitative. De nouveaux types de personnages à incarner seront fournis dans des suppléments à paraître, dont certains qui auront accès à de nouvelles singularités.

FICHE DESCRIPTIVE DES TYPES DE PERSONNAGES

Voici à présent la présentation et les caractéristiques des personnages que vous pouvez incarner dans THOAN. Ce catalogue n'est pas définitif, il sera complété au fur et à mesure que paraîtront les suppléments. Regardez tous les types de personnages avant de faire votre choix.

Le Monde à Étages

Les seize types de personnages qui suivent, classés par ordre alphabétique, sont originaires du Monde à Étages de Jadawin, également appelé *Alofbethmin*.

Aigle géant

Les aigles géants sont des êtres qu'on apprend vite à connaître sur le Monde à Étages, tant ils ont marqué les esprits de ses habitants. Six fois plus gros qu'un aigle royal Terrien, ils n'en demeurent pas moins très rapides, notamment dans leurs piqués meurtriers. De plus, malgré leur taille, ils sont capables de décoller du sol sans élan, et même d'arracher à la gravité un poids équivalent à celui d'un homme moyen (3.3). L'explication réside dans leur masse et leur structure musculaire. S'ils mesurent près de trois mètres de haut, les aigles géants ne pèsent que 65 kg en moyenne. Et pourtant, leurs muscles sont extrêmement puissants, supérieurs, proportionnellement, à ceux de leurs cousins terriens. Cette puissance combinée à leur extraordinaire vision bifocale, leur vitesse d'attaque et leurs armes naturelles (bec, serres) en font de terribles combattants, redoutés sur tout le Monde à Étages.

Histoire : 5.000 aigles furent créés par expérience et par jeu dans les laboratoires de Jadawin, puis introduits par ce dernier dans le Monde à Étages, il y a 3.200 ans. Chacun possédait le cerveau greffé d'un Grec mycénien des rives de la mer Égée. Aujourd'hui, il n'en reste que 40 survivants sur les 5.000 d'origine, mais 5 millions de descendants les ont rejoints, tout aussi intelligents.

Répartition : Monde à Étages. Forte concentration sur le monolithe du Tayaphayawoed, mais présence partout ailleurs.

Description : Aigle de 3 mètres de haut, 65 kg. Ailes de 9 mètres chacune (18 mètres d'envergure). Couleur vert clair sur le corps, rougeâtre sur la tête. Grands yeux noirs, iris rouge. Regard vif et flamboyant. Pattes et bec jaunes. Démarche sautillante. Voix de perroquet et cri strident.

Physiologie : Ovipare de sexe femelle, se reproduisant par parthénogenèse (c'est-à-dire tout seul). Grosse tête abritant un cerveau humain, ou de type humain pour les cinq millions de descendants. Vision bifocale diurne (le centre de son champ de vision faisant office de jumelles). Cordes vocales de type "perroquet", permettant un langage compréhensible. Serres très agiles, capables de réaliser certaines actions élémentaires, comme ouvrir une cage ou tenir un objet.

Régime alimentaire : Carnivore, peut devenir omnivore par nécessité.

Caractère : Fier, méfiant, impulsif.

Expressions courantes : "Gloire à Podarge aux grandes ailes." ; "Par les seins de Podarge !" ; "Skrriiiii !".

Noms typiques : Aglaïa, Antiope, Armonide, Dewiwanira, Phtie, Thyweste.

Coutumes : Chasseurs ; organisation de type hiérarchique, avec un chef unique et plusieurs officiers ; livrent leurs morts au Gouffre du Ciel Vert pour leur redonner la liberté ; clan le plus connu : clan de Podarge, la harpie, dont les aigles sont communément appelés "familiers de Podarge".

Notes : Les aigles connaissent de nombreuses cachettes et lieux secrets sur Alofbethmin, comme la résurgence du Watcetcol sur Okéanos. Leur couleur verte les rend moins repérables dans le ciel (de même couleur) que leur grande taille pourrait le laisser supposer. Leur mode de reproduction particulier en fait des créatures sans sexe, ce qui se traduit dans leur comportement. Cependant, les premiers aigles, dont le cerveau appartenait auparavant à un être humain, ont, la plupart du temps, conservé le caractère masculin ou féminin de leur ancien corps.

Intérêt du personnage : L'aigle géant plaira à ceux qui recherchent un personnage particulièrement original, puissant, mystérieux et assez indépendant. Il risque d'être un peu voyant dans certaines situations, surtout si les PJ évoluent dans un autre univers que le Monde à Étages. Le mieux pour lui, dans un tel cas, est de se faire passer pour l'animal de compagnie du groupe de personnages… mais alors interdiction de parler en public !

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.5 à 3.6/3.6*) **Résistance :** (3.2 à 3.4/3.5 à 3.6)
Souffle : (3.4 à 3.6/3.6*) **Réflexes :** (3.1 à 3.6/—)
Agilité : (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6) **Intellect :** (3.1 à 3.5/3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6) **Volonté :** (3.1 à 3.5/3.6)
Masse : 3.2 cas général
3.3 si Force = 3.6* ou si Résistance = 3.6

Singularité obligatoire : Vitesse en piqué

Singularité accessible : Vue perçante (2 pts)

Héroïsme : 10

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.1), Vitesse aquatique (2.6), Vitesse aérienne (3.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 9 + indice de Volonté

Combat : Armes à Feu°° (3.1), Bec (3.3), Serres (3.4), Serres en piqué (3.3)
Athlétisme : Courir°° (3.1), Grimper°° (3.2), Nager°° (3.1), Sauter°° (3.1), Voler (3.4)
Survie : Percevoir (3.6), Pister (3.5), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.4)
Furtivité : Crocheter°°(3.1)
Langues : Grec Mycénien oral (3.3), Tishquetmoac (3.2), Haut Allemand (3.2), Yiddish (3.2), Atlante (3.2), Tout autre langage du Monde à Étage (3.1), Linguistique (3.1)
Connaissances : Botanique (3.1), Zoologie (3.1),
Autres : Aéronautique° (3.1), Météorologie° (3.2)

° Ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.
°° Ne peuvent dépasser cette valeur à aucun moment.

Armes naturelles

Type	Complexité	Dégâts	Solidité	UA
Bec	3.3	Force	—	2
Serres°	3.2	Force°°	—	2
Serres en piqué°	3.4	Force +1	—	3°°°

° En vol uniquement.
°° Une fois l'attaque réussie, peut continuer à serrer, sans test, dans la même localisation ou sous localisation toutes les 2UA.
*°°° Les UA du piqué tiennent compte de l'UA nécessaire de déplacement vers la cible (voir **Les bousculades** dans le chapitre **Précisions de règles**, page 84). Une chute d'une cinquantaine de mètres vers le bas est obligatoire.*

Équipement type de départ : Pas d'équipement de départ.

Amazone

Les Amazones d'Alofbethmin ont la même réputation que celles de la Terre. Guerrières fières et habiles, elles se considèrent au moins aussi efficaces que les meilleurs guerriers "mâles" du Plateau (et d'ailleurs) et traitent même les représentants masculins de leur race comme des esclaves. Courageuses et tenaces, elles ne montrent aucune sensibilité à la douleur et sont donc de remarquables combattantes, associant puissance et souplesse.

Histoire : Quand les Amazones allèrent prêter main forte aux Troyens lors de la fameuse guerre de Troie, tout un détachement ne revint pas sur les rives de la Mer morte, mais décida, pour une raison inconnue, de s'installer sur une île méditerranéenne du continent Atlante. Cette île de l'Atlantide, recouverte de végétation semi-tropicale, n'était pratiquement pas occupée par les Atlantes et les Amazones parvinrent facilement à se l'approprier. Durant des décennies, elles luttèrent contre les agressions des Atlantes et des Crétois qui cherchaient à reprendre le contrôle de l'île. Contrairement à ces derniers, elles ne connurent pas le développement technologique extraordinaire qui devait pousser le Seigneur de la Terre à intervenir. Mais la catastrophe déclenchée par le Thoan allant faire disparaître le continent Atlante, elles étaient inévitablement condamnées. Tout comme il sauva un certain nombre d'Atlantes et de Crétois du continent englouti, Jadawin les sauva et les transplanta sur le quatrième niveau de son Monde à Étages, après avoir greffé leurs cerveaux dans des corps humains plus performants, pour qu'elles puissent lutter à armes égales avec leurs rivaux, les Anthropoïdes. Depuis cette époque, les Amazones luttent contre les grands singes et les sauvages Négroïdes dans les jungles denses d'Atlantide, se disputant des territoires et cherchant à survivre aux terribles cataclysmes météorologiques qui balayent le niveau depuis "l'incident Rhadamanthe".

Les Amazones constituent une population de près de quatre millions d'individus.

Répartition : Monde à étages, Atlantide. Forêts et jungles.

Description : Humaine, taille de 2 mètres de moyenne, 90 kg. Type caucasien : peau blanche, cheveux raides ou ondulés variant du brun au blond, yeux noisette, verts ou bleus. Muscles saillants. Généralement très légèrement

vêtue, porte des bracelets de combat traditionnels. Oreilles, narines, nombril et autres endroits du corps percés par des boucles métalliques.

Physiologie : Mammifère. Faible pourcentage de graisse pour un être humain de sexe féminin (moins de 6 % en moyenne).

Régime alimentaire : Omnivore, à tendance carnivore.

Caractère : Belliqueuse, courageuse, stoïque.

Expressions courantes : "Par la ceinture d'Hyppolité !" ; "Répète un peu, petit homme !" ; "Ça, une tempête ? Laisse-moi rire..."

Noms typiques : Hippolyté, Penthésilée, Issia.

Coutumes : Quand un bébé mâle de race amazone naît, les guerrières ne le laissent en vie que s'il est en bonne santé, robuste et si le quota autorisé n'est pas dépassé (1 homme pour dix femmes). Il sera traité toute sa vie comme un esclave, réalisant les basses besognes et étant utilisé pour la reproduction. Les Amazones s'habituent à résister à la douleur dès leur plus jeune âge, en pratiquant le "Body Piercing" (boucles métalliques posées un peu partout dans le corps) et en suivant différentes étapes initiatiques. L'initiation se conclut par le forgeage et la pose à même la peau des bracelets de combat. Les Amazones livrent une lutte permanente de conquête de territoire contre les Anthropoïdes, leurs grands ennemis. Elles capturent et dressent parfois des léopards (noirs sur Atlantide), qu'elles utilisent pour combattre.

Notes : Les bracelets de combat de l'Amazone font à la fois office de bouclier et d'arme offensive. Pour la première fonction, il suffit à l'Amazone de parer en tendant le bras dans la direction de l'attaque. Mais elle peut aussi, en déclenchant un mécanisme dissimulé, faire jaillir des lames au niveau des coudes, et frapper durement ses adversaires qui ne s'y attendent généralement pas.

Intérêt du personnage : Personnage féminin très équilibré, l'Amazone convient à deux types de joueurs : la joueuse qui recherche un PJ féminin "à poigne" ! ; le joueur qui veut incarner une fille sans risquer d'être sans cesse "importuné" par les autres joueurs masculins (avec l'Amazone, il dispose d'arguments suffisamment convaincants pour calmer tout le monde !).

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36
Force : (3.3 à 3.5/3.6)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6)
Masse : 3.3
Résistance : (3.3 à 3.4/3.5)
Réflexes : (3.1 à 3.5/3.6)
Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Singularité accessible : Feindre la mort (2 pts)

Héroïsme : 20

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 8 + indice de Volonté

Combat : Armes à Feu° (max [3.1, Agilité -3]), Armes Blanches (3.4), Bracelets de Combat (3.5)
Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.3), Monter (3.3), Nager (3.1), Sauter (3.2)
Survie : Percevoir (3.2), Pister (3.4), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.3), Technique primitive (3.3)
Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.1), Se Déguiser (3.1)
Langues : Grec Mycénien (3.3), Atlante (3.2), Négroïde (3.1), Anthropoïde (3.1)
Connaissances : Botanique (3.3), Zoologie (3.3)

° Aucune compétence d'armes à feu ne peut être augmentée avant sa première utilisation.

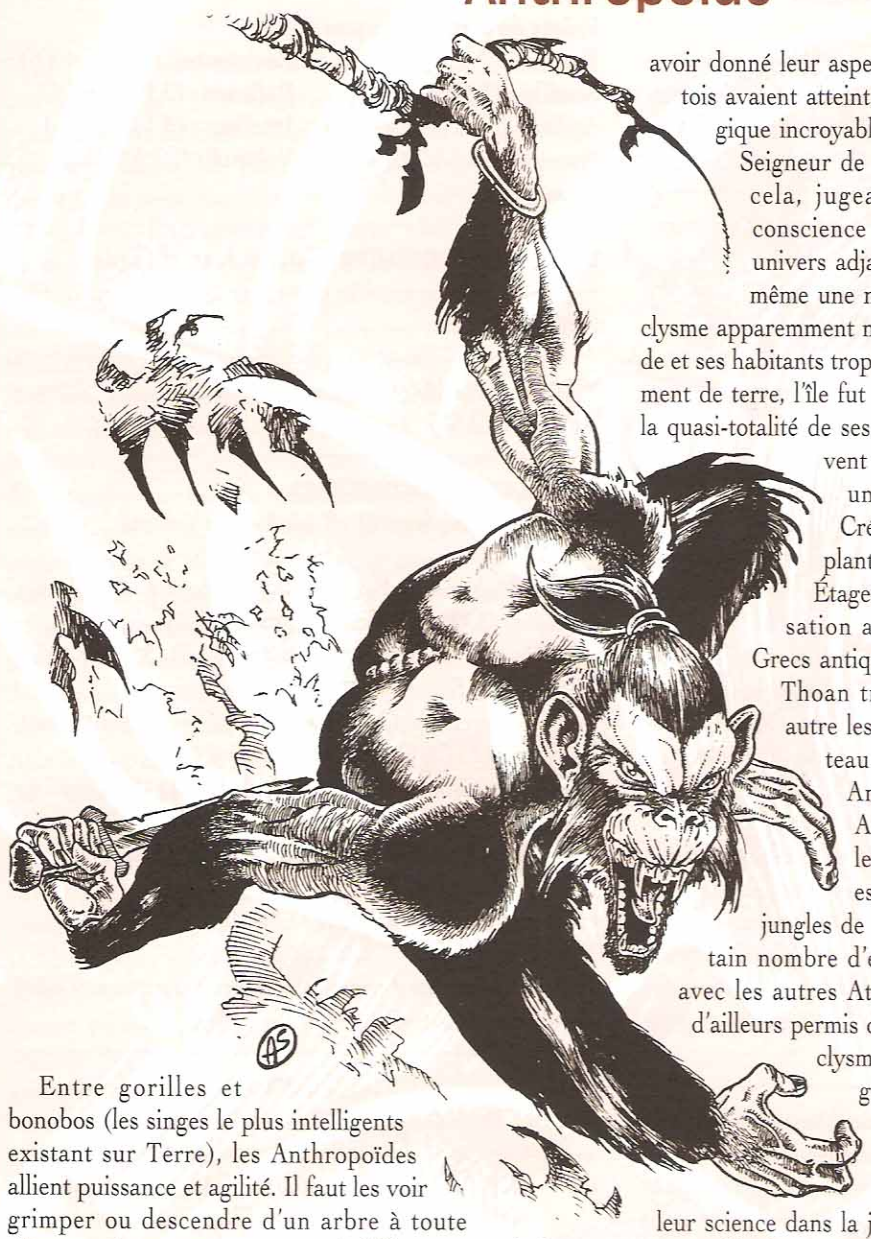
Équipement type de départ

Lancez 1D6.
1- 5 : Une lance et deux bracelets de combat d'Amazone.
6 : Deux bracelets de combats d'Amazone et un léopard (voir **Bestiaire**, page 372).

Bracelets de combat : Ils fournissent une protection aux deux bras (**Pr = 3.3**) et peuvent servir à parer ou à attaquer. Il existe deux modes d'attaque : en étourdissement ou en tranchant à l'aide de lames rétractiles.
Complexité (°) : 3.2 / 3.3
Dégâts : Force étourd. ou Force, selon le mode d'attaque.
Solidité : 4.1 (secret de fabrication)
UA (°) : 2 UA/2 UA (°) Attaque/parade

Remarque : *les bracelets de combat sont forgés sur le bras de l'Amazone et ne peuvent être ôtés que s'ils sont brisés ou si le bras est sectionné.*

Anthropoïde



Entre gorilles et bonobos (les singes le plus intelligents existant sur Terre), les Anthropoïdes allient puissance et agilité. Il faut les voir grimper ou descendre d'un arbre à toute allure, se battre en se servant indifféremment de leurs mains ou de leurs pieds, et les entendre pousser leurs cris de victoire perçants et aigus. Mais si leur aspect est simiesque, leur intelligence est toute humaine, et il vaut mieux éviter de se laisser piéger par leurs pitreries et leur allure comique. Car sous leurs airs primitifs, ce sont des êtres conscients de leur apparence et souvent animés d'un sentiment de vengeance contre le Seigneur, ce qui les rend particulièrement dangereux. Rapides, puissants, agiles, on peut affirmer que mis à part leur aspect inhumain qui est susceptible de les handicaper dans certaines situations, les Anthropoïdes n'ont aucun réel défaut.

Histoire : Originaires du continent Atlante et de l'antique île de Crète, les Anthropoïdes actuels et leurs descendants doivent la vie à Jadawin, même s'ils le haïssent pour leur avoir donné leur aspect animal. Les Atlantes et les Crétois avaient atteint, sur la Terre, un niveau technologique incroyable en -1500 avant Jésus-Christ. Le Seigneur de Terre I, Orc le Rouge, observant cela, jugea qu'ils risquaient de prendre conscience de l'existence des Thoans et des univers adjacents et qu'ils constituaient par là même une menace. Il provoqua alors un cataclysme apparemment naturel pour anéantir l'île d'Atlantide et ses habitants trop curieux. Dans un terrible tremblement de terre, l'île fut engloutie sous les eaux, annihilant la quasi-totalité de ses habitants. Les seuls rescapés doivent leur vie à Jadawin, qui transporta un certain nombre d'Atlantes et de Crétois dans son palais pour les réimplanter ultérieurement sur son Monde à Étages. Désireux de conserver une civilisation aussi prestigieuse que celles des Grecs antiques, qu'il admirait énormément, le Thoan transféra sous une forme ou une autre les rescapés de l'Atlantide sur le plateau qu'il baptisa du même nom. Les Anthropoïdes sont donc d'anciens Atlantes et Crétois qui, du fait de leur morphologie nouvelle, se sont essentiellement développés dans les jungles de l'étage Atlantide (même si un certain nombre d'entre eux ont vécu dans les cités avec les autres Atlantes). Cette vie sauvage leur a d'ailleurs permis de mieux résister au nouveau cataclysme d'Atlantide, provoqué par le Seigneur du Monde à Étages, que leurs cousins des villes, les Atlantes humains. Mais en même temps, n'ayant évidemment pas recours à leur science dans la jungle, les Anthropoïdes ont beaucoup oublié leur ancien savoir. Ainsi, depuis des siècles, ils se livrent à une lutte de territoire avec les Amazones, leurs grandes rivales, et les sauvages Négroïdes, tribus belliqueuses très importantes en effectifs, en attendant l'occasion de se venger du Seigneur et de récupérer une enveloppe humaine.

Les Anthropoïdes sont environ quatre millions, répartis dans les jungles.

Répartition : Monde à Étages, jungles d'Atlantide.

Description : Créature simiesque bipède, 1,90 m, 150 à 200 kg. Fourrure noire, longues canines. Morphologie de singe, avec des pectoraux saillants, de très longs bras et des jambes relativement courtes, quoique plus longues que celles des singes terriens.

Physiologie : Mammifère. Cerveau humain. Bon odorat. Excellente coordination corporelle. Pieds et mains préhensiles, mais pouces des pieds non opposables. Fourrure imperméable et isolante.

Régime alimentaire : Omnivore, à tendance frugivore.

Caractère : Sauvage, exubérant, pragmatique.

Expressions courantes : "Par les mamelles de la douce Kala !" ; "Par Atlas, appelle-moi encore une fois quatre-mains et tu verras à quoi elles peuvent me servir !" ; "Hon ! Hon !"

Noms typiques : **Mâles :** Gazan, Kerchak, Shahhindar, Zazz ; **Femelles :** Kala, Teeka, Lahla.

Coutumes : Les Anthropoïdes ont tendance, lorsqu'ils vivent en communauté, à adopter une organisation de type patriarcal, avec un chef unique ayant autorité sur tous ses sujets.

Notes : Les Anthropoïdes parlent plusieurs langues antiques (mycénien, atlante, crétois), mais avec difficulté, du fait de leurs cordes vocales inadaptées. Ils ne sont donc pas toujours faciles à comprendre. C'est pourquoi ils ont développé un dialecte propre, l'anthropoïde, beaucoup plus adapté à leur morphologie, et qu'ils parlent pratiquement toujours entre eux.

Intérêt du personnage : Ce personnage plaira aux joueurs qui n'ont pas peur d'incarner un être monstrueux, d'apparence beaucoup plus proche d'un animal (pour lequel il peut facilement se faire passer) que d'un être humain. Mais au-delà de cet inconvénient esthétique certain, il faut bien reconnaître que l'Anthropoïde est un personnage très complet et très polyvalent, qui en plus d'apporter beaucoup d'humour dans les parties, possède une espérance de vie certainement supérieure à la moyenne.

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.5 à 3.6/3.6*)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.3 à 3.6*/—)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6)
Masse : 3.4

Résistance : (3.4 à 3.5/3.6)
Réflexes : (3.1 à 3.5/3.6)
Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Guenon

Force : (3.4 à 3.6/—)
Masse : 3.3

Résistance : (3.3 à 3.5/—)

Singularités obligatoires : Bras simiesques, Pieds préhensiles.

Singularités accessibles

Compétence absolue : Grimper (1 pt), Odorat supérieur (2 pts)

Héroïsme : 10

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Remarque : la vitesse terrestre de l'Anthropoïde s'applique telle quelle, sans la moindre pénalité, lorsqu'il se déplace de branches en branches dans les forêts.

Compétences

Points de compétences : 7 + indice de Volonté

Combat : Armes à Feu° (max [3.1, Agilité -3]), Armes Blanches (max [3.1, Agilité -3]), Morsure (3.4), Poings (3.3)
Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.5), Monter° (3.1), Nager° (3.1), Sauter (3.4)
Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.2), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.3), Technique primitive (3.4)
Furtivité : Crocheter° (3.2), Dérober (3.4)
Langues : Anthropoïde (3.3), Crétois (3.2), Atlante (3.2), Grec Mycénien (3.1)
Connaissances : Botanique (3.2), Zoologie (3.3)

° Ni les compétence d'armes à feu, ni les compétences marquées d'un (°) ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.

Armes naturelles

Type	Complexité	Dégâts	Solidité	UA
Morsure	3.3	Force	—	3UA
Poings	3.2	Force Etourd.	—	2UA

Localisations

(tableau fourni en raison de la morphologie particulière de l'Anthropoïde)

1D6	Localisations	Cases
1	Tête	2N +1I +1D
2	Torse	2N +3I +1D
3	Bras droit	2N +1I +1D
4	Bras gauche	2N +1I +1D
5	Jambe droite	2N +1I +1D
6	Jambe gauche	2N +1I +1D

Équipement type de départ : Pas d'équipement de départ.

Barbe Rouge

Humains grands, forts, bruyants, les Barbes Rouges correspondent assez bien à l'image qu'on a des Vikings. Ces brutes, très efficaces au combat, aiment voyager et piller des contrées éloignées, en essayant de ne jamais rater l'occasion de rire, boire et faire la fête. Mais s'ils sont brutaux, ne commettez pas l'erreur de penser que ce sont des barbares stéréotypés. Grands navigateurs, ils possèdent une technique de combat très étudiée (notamment au niveau de la parade) et très éprouvée. Et s'ils se battent jusqu'au bout, ce n'est pas par inconscience du danger, mais bien parce qu'ils sont courageux, déterminés et tenaces.

Histoire : Après avoir implanté sur Amérindia les Américains d'origine, les Amérindiens, Jadawin voulut y ajouter les Vikings, premiers Européens à s'être établis sur le nouveau Continent. Transférés il y a environ 1.100 ans, soit près de 900 ans après les premiers Amérindiens, les Barbes Rouges, ou Thyudas comme ils se désignent eux-mêmes, s'établirent dans la région bordant la Grande Mer, à l'Ouest des Montagnes Scintillantes. Ils bâtirent des villes fortifiées sur le rivage oriental de la mer et construisirent de nombreux navires. Après quelques siècles, un grand nombre de tribus amérindiennes des alentours avaient été conquises ou absorbées par les Thyudas, preuve de la puissance et de l'opiniâtreté des nouveaux venus. Au début, les Amérindiens conquis ou prisonniers devinrent les esclaves des Barbes Rouges. Mais au fil du temps, les Indiens sont devenus leurs égaux en droit, et plus tard, suite à divers croisements, ils sont devenus eux-mêmes des Thyudas.

Après une importante scission qui s'est produite il y a une centaine d'années, deux gouvernements règnent aujourd'hui sur le royaume thyuda : celui du roi Brakya et celui du roi Saurga. Saurga contrôle les villes de la rive orientale de la Grande Mer et Brakya a traversé avec ses hommes les Montagnes Scintillantes et s'est installé sur son versant est. Depuis, il effectue des raids contre les postes tishquetmoacs, les caravanes et les navires qui empruntent le fleuve Petchotakl.

Répartition : Monde à Étages. Abords de la Grande Mer d'Amérindia.

Description : Barbes Rouges : 1,90 m, 110 kg ; Walkyries : 1,80 m, 75 kg. Morphotype nordique. Grand et athlétique, cheveux essentiellement blonds ou roux, yeux majoritairement bleus ou verts, peau pâle. Barbe toujours teinte en rouge ou imberbe. La Walkyrie a de longs cheveux tressés en deux nattes, qu'elle teint en rouge. Casques ailés ou à cornes, culottes en peaux de bêtes. Armement constitué de haches à deux tranchants, de sabres et de lourdes lances ainsi que de boucliers ronds. Arcs longs relativement fréquents.

Physiologie : Mammifère. Ossature plus lourde que la moyenne humaine.

Régime alimentaire : Omnivore, à tendance carnivore.

Caractère : Tenace, courageux, expansif.

Expressions courantes : "Par Allwaldands, tu ne diras plus cela avec ma hache plantée dans ton crâne." ; "Ta femme est bien foutue ! Une nuit avec elle si je te bats à la boisson !" ; "Ha ! Ha ! Ha ! Haaa !"

Noms typiques : Barbes Rouges : Baldrik le Brave, Wotyar Œil d'Acier, Fennria le Cruel ; Walkyries : Olga la Grande, Hilderia la Forte, Erika à la Hache Sanglante.

Coutumes : Les Barbes Rouges sont assez fêtards et se lancent, durant leurs célébrations de victoires, toutes sortes de "défis", qui vont du défi à la bière au lancer de haches.

Seuls les guerriers expérimentés ont le droit de porter la barbe. Les jeunes soldats doivent rester imberbes et ne seront autorisés à se laisser pousser la barbe que lorsqu'ils auront tué leur premier ennemi au combat.

Si les soldats Barbes Rouges sont à 95 % des hommes, on trouve aussi quelques femmes, qui ont prouvé leur valeur guerrière et qui sont appelées Walkyries. Elles sont traitées et considérées comme des hommes.

Notes : Les Barbes Rouges sont d'excellents marins, qui naviguent sur des drakkars à la proue sculptée en forme de dragon. Ils possèdent un bouclier spécial qui leur permet au combat de briser l'arme offensive de l'adversaire. Ils aiment les faucons et les chiens, qu'ils dressent souvent à l'attaque.

Intérêt du personnage : Ce personnage conviendra à ceux qui aiment les grands guerriers un peu rustres, les barbares fiers et courageux, ou à ceux qui admirent la société viking. Le Barbe Rouge est à la fois un voyageur, un combattant et un fêtard. Comme tous les humains, il offre l'avantage de pouvoir passer relativement inaperçu dans les univers thoans, peuplés en majorité de *"leblabbiys"*.

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.3 à 3.5/3.6)
Souffle : (3.2 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6)
Résistance : (3.2 à 3.4/3.5)
Réflexes : (3.1 à 3.5/3.6)
Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)
Masse : 3.3 cas général
3.4 si Force = 3.5 et Résistance = 3.5

Walkyrie

Force : (3.2 à 3.4/—)
Souffle : (3.2 à 3.4/3.5)
Résistance : (3.2 à 3.3/3.4)
Agilité : (3.1 à 3.6)
Masse : 3.2 cas général
3.3 si Force et Résistance = 3.3 ou si Résistance = 3.4

Héroïsme : 20

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 7 + indice de Volonté

Combat : Armes à Feu° (max [3.1, Agilité -3]), Armes Blanches (3.3), une arme au choix (3.5)
Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.4), Monter (3.1), Nager (3.3), Sauter (3.4)
Survie : Percevoir (3.1), Pister (3.2), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.2), Technique primitive (3.3)
Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.1), Se Déguiser (3.1)
Langues : Thyuda oral (3.3), Tishquetmoac oral (3.2)
Connaissances : Botanique (3.1), Zoologie (3.1),
Autres : Dressage faucons géants ou chiens (3.3), Navigation (3.3)

° *Aucune compétence d'armes à feu ne peut être augmentée avant sa première utilisation.*

Équipement type de départ

Épée 1M, 2 Petites Haches, 1 Bouclier Viking, 1 Grande Hache, 1 Arc Long
ou
Épée 2M, Armure Viking, faucon dressé ou chien dressé (voir **Bestiaire,** respectivement pages 368 et 363.)

Bouclier Viking

Complexité (°)= 3.3 / 3.3 Dégâts = Force Solidité = 3.6 UA (°) = 2UA/2UA

° *Attaque/parade.*

Si le Barbe Rouge réussit une parade quasi parfaite alors qu'il est attaqué par une épée ou un sabre, il peut tenter de briser cette arme grâce à un dispositif prévu sur l'umbot du bouclier (partie métallique circulaire située au centre du bouclier) en réussissant un **jet d'opposition** entre la Solidité de l'épée/du sabre et la Force du Barbe Rouge.

Si, dans la même situation, le Barbe Rouge réussit une parade parfaite, l'épée ou le sabre est obligatoirement brisé si sa Solidité est d'Échelle 3.

Armure Viking

Protection (**Pr = 3.3 Tête, Pr = 3.2 Tronc**)

Centaure

Plus petits et moins forts que les Hommes-Chevaux, leurs cousins d'Amérindia, les centaures d'Okéanos sont beaucoup plus agiles et plus vifs. Ils sont capables de sauter de rocher en rocher et de gravir des pentes beaucoup plus fortes que ne le pourraient les Hommes-Chevaux. À peine plus gros que des poneys terriens, les centaures n'ont pas besoin, au contraire des Hommes-Chevaux, d'un organe pulmonaire en forme "d'accordéon" pour oxygéner leur corps. Ils présentent donc un aspect plus harmonieux.

Leur petit corps souple est, d'une manière générale, moins handicapé par le relief ou les obstacles que celui d'un cheval. S'ils n'aiment pas se battre, ils savent le faire avec adresse et efficacité.

Histoire : Quand Jadawin commença à peupler Okéanos il y a 3.200 ans, son intention était de reconstituer certaines créatures de la mythologie gréco-romaine. De même qu'il existe deux types de centaures dans la mythologie (carnivores et herbivores), le Thoan voulait créer deux types de centaures sur son monde. À l'origine, tous deux devaient avoir le même aspect et peupler le même étage. Les premiers centaures conçus dans les laboratoires étaient énormes, fidèles en cela à la taille de leurs inspirateurs mythologiques. Ce sont eux qu'on appelle aujourd'hui les Hommes-Chevaux. Mais Jadawin se rendit compte qu'il ne pouvait leur donner l'aspect exact de l'imagerie populaire : grands comme des chevaux, ils avaient besoin d'un organe pulmonaire proéminent pour pouvoir s'oxygéner convenablement. Peu esthétique, l'organe externe rendait les créatures assez sinistres. De plus, carnivores, ils avaient tendance à être trop agressifs. Okéanos étant censé être un "paradeisos" de beauté et d'harmonie, le Seigneur les plaça donc finalement sur Amérindia. Il décida alors de créer de plus petits centaures qui pourraient s'oxygéner sans poumons surdimensionnés, et rester ainsi conformes à la vision grecque antique. Il greffa le cerveau de Thessaliens de l'époque mycénienne à ses créatures et en plaça 10.000 sur Okéanos. Les centaures sont aujourd'hui près de huit millions.

Répartition : Monde à Étages. Okéanos.

Description : Être mi-homme (de la tête à l'abdomen), mi-cheval (corps de cheval, mais tronc humain à l'emplacement présumé du cou du cheval). 1,90 mètre de haut, 1 mètre à la croupe ; 1,50 mètre de long (corps cheval), 300 kg. Corps humain de type européen, corps équin variable (robe variant du noir uni au blanc, en passant par le marron tacheté).

Physiologie : Mammifère. Cerveau humain. Dextérité corporelle assez élevée pour sa masse. Vitesse de pointe = environ 70 km/h.

Régime alimentaire : Frugivore. Peut devenir omnivore par nécessité.

Caractère : Enjoué, optimiste, joueur.

Expressions courantes : "Par les sabots d'airain !" ; "C'est presque aussi harmonieux que la croupe de la douce Alcyoné/que les pectoraux du vaillant Actéon" ; "Est-ce un défi ?"

Noms typiques : Centaures : Nessos, Actéon, Echion, Athamas ; centauresses : Aeropé, Philyra, Alcyoné.

Coutumes : Les centaures adorent se lancer des défis. Le plus souvent, il s'agit de défis physiques, indiquant des courses ou des sauts, mais il leur arrive aussi fréquemment de se défier dans les domaines artistiques qu'ils apprécient : la musique (la lyre) et la poésie. Presque tous les centaures possèdent un grand sens de l'honneur.

Notes : En plus d'être relativement forts et résistants, les centaures sont souples, adroits, précis et naturellement doués pour les armes de trait et de jet.

Intérêt du personnage : Le centaure d'Okéanos intéressera les joueurs qui recherchent un personnage relativement complet, rapide, habile et, finalement, assez majestueux. Par rapport à l'Homme-Cheval d'Amérindia, il présente l'avantage d'être plus sociable, mais surtout plus agile dans les reliefs accidentés. Si l'Homme-Cheval peut difficilement quitter ses plaines, ce n'est pas le cas du centaure. En revanche, le centaure est moins fort physiquement que son cousin des steppes amérindiennes.

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36
Force : (3.4 à 3.6/—)
Résistance : (3.3 à 3.5/3.6)
Souffle : (3.3 à 3.6/—)
Réflexes : (3.1 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.1 à 3.5/3.6)
Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6)
Volonté : (3.1 à 3.2/3.3 à 3.6)
Masse : 3.5

Centauresse

Force : (3.3 à 3.4/3.5)
Résistance : (3.3 à 3.4/3.5)
Agilité : (3.1 à 3.6)
Masse : 3.4

Singularité accessible

Compétence absolue : Arc (3 pts)

Héroïsme : 10

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.4), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 14 + indice de Volonté

Combat : Armes à Feu° (max [3.1 Agilité -3]), Armes Blanches (max [3.1, Agilité -3]), Arc (3.4)
Athlétisme : Courir (3.4), Grimper°° (3.1), Nager (3.3), Sauter (3.4)
Survie : Percevoir (3.1), Pister (3.2), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.1), Technique primitive (3.3)
Furtivité : Crocheter°(3.1), Dérober°(3.1), Se Déguiser° (3.1)
Langues : Grec Mycénien oral° (3.3)
Connaissances : Botanique (3.2), Zoologie (3.2)

° Ni les compétences d'armes à feu, ni celles marquées d'un (°) ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.
°° La compétence Grimper ne peut à aucun moment dépasser 3.2.

Armes naturelles

Type	Complexité	Dégâts	Solidité	UA
Poings	3.2	Force étourd.	—	2UA
Ruade°	3.3	Force +1	—	2UA
Sabots	3.2	Force	—	3UA

° Sur adversaire derrière lui uniquement.

Localisations

Type centaure (voir **Créatures**, page 390)

Équipement type de départ

Lancez 1D6.
1 - 2 : Arc court, 3D6 Flèches, Gourde
3 - 4 : Arc composite, 2D6 Flèches, Tunique (**Pr = 3.1** torses humain et équin)
5 : Arc long, 1D6 Flèches, Corde végétale (1D6 mètres)
6 : Arc court en os, 1D6 Flèches.

Chevalier Drachelander

Humains grands, nobles, preux et fidèles, les chevaliers drachelanders semblent tout droit sortis des légendes arthuriennes. Du moins en apparence. Ils portent en effet de grosses armures rutilantes, montent un fier destrier, protègent leur baronnie, participent à des joutes et combattent des dragons. Mais leur caractère n'est pas exempt de défauts : la situation géopolitique très particulière dans laquelle ils évoluent explique une certaine crédulité, un tempérament irritable, une grande susceptibilité et surtout, un racisme immodéré. Deux types de chevaliers drachelanders sont incarnables : le chevalier teutonique et le chevalier yidshe. Leur aspect est identique, ils sont nobles tous les deux et détestent avec la même ferveur les Khamshems. Mais l'un est teuton d'origine chrétienne alors que l'autre est juif. Ils ne s'apprécient guère et se lancent régulièrement des défis.

L'un comme l'autre sont de fantastiques guerriers, qui disposent d'un matériel très performant.

Histoire : Après avoir implanté les Khamshems sur le plateau de Dracheland, Jadawin eut l'envie de peupler le plateau de chevaliers germaniques du Moyen Âge. Il implanta ainsi, en une première très grosse vague, les chevaliers teutoniques qui déferlèrent sur le plateau avec une violence extrême. Se croyant toujours en croisade, ils n'eurent de cesse de refouler et massacrer l'infidèle et ce, toujours plus loin. Ils s'approprièrent les villes khamshems ou les rasèrent, de même qu'une bonne partie du plateau. Ils n'allèrent toutefois pas jusqu'à pénétrer dans la jungle, qu'ils méprisaient. Une seconde vague, au tempérament moins belliqueux, fut importée plus tard. Empreinte d'esprit "arthurien", elle modifia peu à peu la société teutonique. Lorsqu'arrivèrent les Juifs, 200 ans plus tard, ils se trouvèrent mêlés à une société chevaleresque et féodale dont ils s'imprégnèrent. Contrairement à ce qui se passa sur Terre, les Yidshe s'armèrent et rendirent vite coup pour coup. Ils se regroupèrent et constituent aujourd'hui une force que les Teutoniques ne peuvent plus se permettre d'ignorer. Par ailleurs, une partie des Khamshems se mêla à une ethnie arabe que le Seigneur fit venir en petit nombre sur le Monde à Étages. Une civilisation dite sarrasine émergea peu à peu. Elle constitue la source d'inquiétude principale des Teutons et des Yidshe.

Répartition : Monde à Étages. Baronnies de Dracheland.

Description : Humain, 1,85 m, 90 kg. Cheveux clairs, le plus souvent blonds, yeux bleus ou verts. Peau très pâle. Armure complète. Étoile de David/Croix de l'Ordre teutonique sur sa tunique ou sa cape. Épée à une ou deux mains, masse d'armes, hache à deux mains, grand bouclier.

Physiologie : Mammifère humain. Peau supportant mal le soleil, ayant tendance à rougir. Le MJ peut infliger un malus d'un point à certains tests (à son appréciation) si le chevalier ne protège pas sa peau durant une longue période (5 heures).

Régime alimentaire : Omnivore.

Caractère : Franc, crédule, susceptible (et raciste).

Expressions courantes : "Par Yahweh/Gott, quelle incroyable histoire vous avez vécue, noble chevalier." ; "Tu me parais bien basané, ne serais-tu pas un Sarrasin ou pire, un Khamshem ?" ; "Je te défie, vil pourceau !" ; "Sus au dragon !"

Noms typiques : Teutons : Siegfried von Listbat, Karl von Kritz, Dieter von Elgers, Ulrich von Neifen ; Yidshe : Oyf Roytfeldz, Salomon Saül, Abraham Kranzenbertz, Isaac Siegel.

Coutumes : Les chevaliers drachelanders organisent régulièrement des joutes, pour démontrer leur puissance

aux autres (chacun étant persuadé d'être le meilleur). Il ne leur viendrait pas à l'idée de refuser un défi, car l'honneur est une vertu que tous respectent par-dessus tout, au point de paraître parfois excessivement susceptibles. Cette attitude peut être une source de désagrément, car elle peut retarder les PJ dans leur quête et mettre le groupe en péril.

Notes : Les armures des chevaliers drachelanders sont extrêmement efficaces, et leur confèrent un avantage inestimable en combat. Mais elles sont assez lourdes et peuvent donc les handicaper pour certaines actions. Certains chevaliers réussissent à dompter les terrifiants hache-becs et les utilisent comme monture (voir **Bestiaire**, page 369). Mais ce type de monture est beaucoup mieux connu des Sarrasins.

Intérêt du personnage : Ce personnage est le type même du chevalier au grand cœur, avec ses grands principes et son courage incontesté. On l'imagine parfaitement à la Table Ronde du roi Arthur. Mais il n'est pas sans certains travers tout de même, le plus important étant sa vision rétrécie des réalités, qui le rend un peu naïf, susceptible et surtout, raciste. Cependant les personnages que l'on incarne étant plus ouverts que les autres, le MJ devra laisser le joueur ayant choisi ce personnage "ouvrir les yeux" sur la réalité du monde, et donc évoluer vers plus de tolérance (une notion indispensable dans THOAN si l'on veut avoir une chance de survivre à long terme).

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.3 à 3.5/3.6)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6)
Résistance : (3.3 à 3.4/3.5)
Réflexes : (3.1 à 3.5/3.6)
Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)
Masse : 3.3 cas général
3.4 si Force = 3.5 et Résistance = 3.5

Femme : il n'y a pas de femme chevalier en Dracheland

Héroïsme : 20

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 10 + indice de Volonté

Combat : Armes à Feu° (max [3.1, Agilité -3]), Armes Blanches (3.4)
Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.2), Monter (3.3), Nager (3.1), Sauter (3.1)
Survie : Percevoir (3.1), Pister (3.2), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.1), Technique primitive (3.1)
Furtivité : Dérober (3.1), Crocheter (3.2), Se Déguiser (3.1)
Langues : Arabe (3.1), H'Vaizhum (3.1)
Connaissances : Botanique (3.1), Zoologie (3.1)
Autres : Musique (3.1), Stratégie Militaire (3.2)

° Aucune compétence d'armes à feu ne peut être augmentée avant sa première utilisation.

Variante pour les Teutons

Langues : idem + Haut Allemand (3.4), Yiddish (3.3)

Variante pour les Yiddhe

Langues : idem + Yiddish (3.4), Haut Allemand (3.3)

Équipement type de départ

Cheval de guerre avec armure (**Pr = 3.2** sur l'ensemble du corps), Lance 1M, Épée 1M, Épée 2M, Masse d'armes (caractéristiques identiques à la Massue), Hache à 2M, Armure lourde ou Armure moyenne au choix, Grand bouclier.

Armure lourde

(cotte de mailles + casque lourd + plaques) :
+ 1 au seuil de **Résistance** pour le jet de dégâts de l'adversaire.
- 2 au seuil de tous les tests d'**Agilité** du porteur de l'armure.
- 1 au seuil de tous les tests de **Réflexes** du porteur (dont l'initiative).

Protections : Membres (**Pr = 3.4**), Tronc et Tête (**Pr = 3.5**)

Exemple : *Oyf Roytfeldz, le chevalier Yidshe, porte une armure lourde avant une joute qui doit l'opposer au Baron von Horstmann. La Résistance d'Oyf, qui correspond au seuil de tous les jets de dégâts de son adversaire, passe de 3.5 à 3.6. Mais l'Agilité de Roytfeldz passe de 3.4 à 3.2 et ses Réflexes, de 3.5 à 3.4.*

Armure moyenne

(cotte de mailles + casque + cuir bouilli)
+ 1 au seuil de **Résistance** pour le jet de dégâts de l'adversaire.
- 1 au seuil d'**Agilité** du porteur de l'armure

Protections : Membres (**Pr = 3.3**), Tronc et Tête (**Pr = 3.4**)

Domaine : Le chevalier possède en général un domaine en Dracheland de 1D6 x 100 hectares. Le joueur doit se mettre d'accord avec le Meneur de Jeu pour déterminer les caractéristiques du domaine (château, domestiques, écuyer, etc.), en consultant le chapitre **Dracheland**, page 255.

Dryade

Femmes aux yeux de chat divinement belles, les dryades sont aussi des créatures extrêmement douées : souples, vives, agiles, précises, endurantes, elles ne sont ni facile à toucher, ni facile à rattraper, au grand désarroi de nombreux prétendants d'Okéanos (la meilleure méthode restant finalement de les séduire). De plus, s'il faut placer un coup précis et rapide, elles sont redoutablement efficaces. Utilisant, face au danger, leurs grandes capacités d'adaptation, elles arrivent à surmonter leurs inhibitions naturelles (qui, heureusement, ne touchent pas tous les domaines de la vie !) et se montrent alors très courageuses.

Histoire : Fasciné par la mythologie gréco-romaine et la beauté, il était normal que Jadawin crée des dryades. Qui, plus qu'elles, avait sa place sur un étage où beauté, harmonie et innocence sont les maîtres mots ? Mais en bon Thoan, Jadawin en a profité pour se distraire avec une expérience originale : puisque les dryades sont exclusivement de sexe féminin, pourquoi ne pas créer une race de sexe uniquement masculin, nécessaire pour la reproduction des dryades, mais complètement différente ? C'est ainsi qu'avec les dryades furent créés les zébrilles, diamétralement opposés. Et pour corser le tout, le Seigneur ajouta sur Okéanos d'autres créatures, belles, mais assez bestiales d'apparence (satyres, faunes et silènes), qui bien qu'ayant des femelles de leur espèce, seraient forcément attirées par la beauté des dryades. Il serait indiscutablement amusant d'observer les rapports sociaux qui s'établiraient alors et leur évolution. Mais ce que Jadawin n'avait pas prévu, c'est que tel Pygmalion, il tomberait amoureux de sa propre création (la délicieuse Chryséis). Ainsi, lorsqu'il conçut sa première dryade, le Seigneur fut tellement troublé qu'il décida de rendre la race également fertile aux Thoans (et donc aussi aux humains). Cela ne changerait pas les données et lui laisserait la possibilité d'assurer une digne descendance. Toujours par souci d'antagonisme, Jadawin greffa à ses dryades le cerveau de Troyennes et de Sminthéennes célèbres de l'époque mycénienne (Chryséis, Hécube, Cassandre, Andromaque, etc.), alors que les zébrilles se voyaient greffer les cerveaux de Grecs mycéniens, grands adversaires des Troyens. De 10.000 à l'époque, les dryades sont passées en 3.200 ans à une population de 10 millions d'individus.

Répartition : Monde à Étages. Okéanos.

Description : Humanoïde, 1,60 m pour 50 kg en moyenne. Cheveux opulents et très longs, variant du blond au brun en passant par le pourpre et le tigré noir et auburn. Yeux proportionnellement aussi larges que ceux d'un chat, iris très grand et pupille verticale. Lèvres pleines et très rouges. Peau dorée ou bronzée. Jambes longues et fuselées, formes harmonieuses, souvent pulpeuses. Voix cristalline.

Physiologie : Mammifère de sexe exclusivement féminin. Se reproduit avec les zébrilles, les Thoans ou les humains. Le bébé a 50 % de chances d'être mâle, auquel cas il prend systématiquement la race du père, 50 % de chances d'être une femelle, alors obligatoirement dryade. Cerveau humain. Système nerveux élaboré et performant, se traduisant par d'excellents réflexes. Coordination corporelle supérieure à celle d'un être humain de même masse. Yeux à pupilles verticales et forte concentration de bâtonnets, conférant une excellente vision nocturne.

Régime alimentaire : Végétarienne. Peut devenir omnivore par nécessité.

Caractère : Mutine, vive, prudente.

Expressions courantes : "C'est la volonté du Seigneur." ; "Par Aphrodite !" ; "Tu ne m'attraperas pas !"

Noms typiques : Elikopis, Iphianissa, Aphaïa, Aréthuse, Autonoë.

Coutumes : Un peu craintive de nature, la dryade préfère éviter les personnes "à problèmes", et ne luttera contre sa nature que pour quelqu'un qu'elle a en haute estime ou face à un grave danger. Sans être une croqueuse d'hommes comme une faunesse ou une satyresse, la dryade apprécie la compagnie des représentants du sexe masculin et la notion de péché lui est totalement inconnue. Elle ne se focalise pas nécessairement sur le physique (après tout, elle se reproduit bien avec des zébrilles !), mais est en général plus sensible à une "cour" en bonne et due forme qu'à un étalage de muscles ou de virilité. Elle apprécie beaucoup les objets précieux.

Notes : Sans en avoir l'air, les dryades sont dotées d'une condition physique exceptionnelle. Foulées régulières, enjambées souples, elles sont capables, s'il le faut, de courir des heures sans marquer l'effort.

Intérêt du personnage : La dryade plaira aux joueurs (ou joueuses) qui recherchent un personnage fin et subtil. Délicieusement féminine sans être pour autant une potiche, elle joue sur les deux tableaux : son charme, qui aura tendance à la protéger naturellement, et sa dextérité, qui lui permettra de réaliser de véritables prouesses.

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36
Force : (3.1 à 3.3/3.4)
Résistance : (3.1 à 3.3/3.4)
Souffle : (3.3 à 3.5/3.6)
Réflexes : (3.1 à 3.6/—)
Agilité : (3.3 à 3.6/3.6*)
Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6)
Volonté : (3.1 à 3.2/3.3 à 3.6)
Masse : 3.2

Mâles : néant

Singularité obligatoire : Beauté extraordinaire.

Singularités accessibles : Vue de chat (2pts),
Compétence absolue : Sarbacane (3 pts).

Héroïsme : 10

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 10 + indice de Volonté

Combat : Armes à Feu° (max [3.1 Agilité -3]), Armes Blanches (max [3.1, Agilité -3]), Poings (3.3)
Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.2), Monter (3.1), Nager (3.3), Sauter (3.2)
Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.1), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.1), Technique primitive (3.3)
Furtivité : Crocheter°(3.1), Dérober (3.5), Se Déguiser (3.2)
Langues : Grec Mycénien oral° (3.3), Thoan oral° (3.1)
Connaissances : Botanique (3.5), Zoologie (3.2).
Autres : Musique (3.3), Chant (3.5)

° Ni les compétence d'armes à feu, ni celles marquées d'un ° ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.

Équipement type de départ

Lancez un dé.
1 : Arc court, 1D6 flèches, 1D6 doses de venin de type curare (°)
2 : Sarbacane, 2D6 pointes, 2D6 doses de venin de type curare (°)
3 : Sarbacane, 1D6 pointes, 1D6 doses de venin de type curare (°), 1 luciole apprivoisée (°°)
4 : Corde végétale 1D6 mètres, lampe à ver lombric luisant (°°), gourde, 3 antidotes Curare (3.3)
5 : Tunique (**Pr = 3.1** Torse et Membres), Arc composite, 2D6 flèches
6 : 1D6 Fioles de somnifère (virulence 3.6), Fronde

*(°) Voir **Mécanique du jeu : Les poisons et les venins**, page 53.*
*(°°) Voir **Bestiaire**, page 384.*

Faune

D'aspect presque humain, les faunes (ou les faunesses) diffèrent de l'homme par leurs énormes cornes de bélier, leurs grandes oreilles pointues et leur vigueur animale. Bien peu d'hommes peuvent rivaliser avec leur force et la puissance de leurs coups de cornes. De plus, leurs sens surdéveloppés (leur ouïe en particulier) leur permettent de n'être pratiquement jamais surpris. Enfin, les faunes semblent posséder une empathie avec certains animaux (les animaux de troupeau principalement), qui ne les attaquent que s'ils sont blessés ou enragés.

Histoire : Féru de mythologie gréco-romaine, Jadawin connaissait la différence entre les faunes et les satyres et a voulu les créer tous deux le plus fidèlement possible afin de voir comment leurs petites différences se traduiraient au niveau comportemental et social. Les rapports entre les faunes et les satyres n'ont d'ailleurs pas évolué comme on aurait pu le croire : une certaine rivalité s'est instaurée entre les deux communautés, qui préfèrent sympathiser avec les autres espèces d'Okéanos (dryades, zébrilles et silènes en particulier). De 2.000 représentants introduits il y a 3.200 ans et dotés du cerveau de Mycéniens d'Argolide, les faunes sont passés à une population de 6 millions, ce qui constitue l'un des plus forts taux de reproduction du plateau.

Répartition : Monde à Étages. Okéanos.

Description : Humanoïde, 1,80 m de moyenne chez les mâles, 80 kg (1,70 m, 65 kg pour les femelles). Grosses cornes de bélier, grandes oreilles capables de s'orienter dans la direction d'un son. Chez les mâles, cuisses velues. On constate des différences plus que sensibles avec le satyre : les cornes du faune sont plus grosses que celles du satyre, il n'a ni pattes animales ni sabots, et ses oreilles sont plus grandes et pointues. En revanche, il partage avec le satyre son attirance (presque) incontrôlée pour les créatures du sexe opposé (affichant une nette préférence pour les dryades s'il est mâle et les zébrilles s'il est femelle), et avec le silène, son goût pour l'alcool (sans toutefois égaler ce dernier dans ses performances).

Physiologie : Mammifère. Cerveau humain. Sens affinés, ouïe particulièrement sensible. Instinct de reproduction extrêmement développé. Grande capacité musculaire. Dégage une phéromone (une odeur) qui a un effet apaisant sur les animaux grégaires.

Régime alimentaire : Omnivore (fruits et poissons), forte consommation d'alcool.

Caractère : Séducteur, instinctif, paillard.

Expressions courantes : "Par la corne d'abondance !" ; "Je vais te montrer ce qu'est un vrai homme/que je suis vraiment une femme" ; "Allons mon choux, ne sois pas intimidé (e) comme ça !"

Noms typiques : Faunes : Autolycos, Pisitratos ; faunesses : Pana, Alcénia.

Coutumes : Le faune est un être passionné, très attiré par les représentants du sexe opposé et totalement dépourvu d'inhibitions ou de la notion de péché. Il n'aime pas qu'on résiste à ses avances, cela a même tendance à le motiver davantage. Actif et nerveux, il a parfois du mal à contrôler ses débordements. Il s'entend très bien avec les zébrilles et encore plus avec les silènes. De nombreux faunes sont d'extraordinaires artistes.

Notes : Le faune possède une sorte d'empathie naturelle avec les animaux grégaires qu'il a le don de calmer naturellement. Il n'y en a pas beaucoup sur Okéanos, mais quand il en rencontre (des antilopes jaunes ou des cerfs par exemple), il aime s'en approcher et les caresser ou leur donner à manger. C'est le MJ qui détermine la réaction des animaux lorsque ce cas se produit.

Intérêt du personnage : Ce personnage, très complet, n'est pas toujours facile à jouer à cause de sa faiblesse comportementale (besoin sexuel, traduit par la singularité "Obsession sexuelle"). Les joueurs faunes masculins en particulier auront parfois du mal à obtenir satisfaction auprès des PJ féminins du groupe. Cependant, l'interprétation d'un faune est très gratifiante et génératrice de situations fort cocasses. Notons qu'une joueuse sera vraisemblablement moins pénalisée qu'un joueur, les PJ masculins acceptant généralement bien de se "dévouer" pour satisfaire le besoin de la faunesse, pour la bonne cause, évidemment ! S'il dissimule ses cornes, en les faisant passer pour des cornes de casque par exemple, le faune a l'avantage de pouvoir être pris pour un humain ordinaire (avec une force prodigieuse, tout de même), ce qui lui permet de fréquenter de nombreux univers sans risquer de se faire remarquer.

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.4 à 3.6*/—) **Résistance :** (3.3 à 3.5/3.6)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6) **Réflexes :** (3.1 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.1 à 3.5/3.6) **Intellect :** (3.1 à 3.5/3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6) **Volonté :** (3.1/3.2 à 3.6)
Masse : 3.3 cas général
3.4 Si Force = 3.6* ou Résistance = 3.6

Faunesse

Force : (3.3 à 3.5/3.6) **Résistance :** (3.3 à 3.4/3.5)
Souffle : (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6) **Agilité :** (3.1 à 3.6)
Masse : 3.3

Singularité obligatoire : Obsession sexuelle.

Singularités accessibles : Ouïe supérieure (2 pts). **Compétence absolue :** domaine artistique à spécifier (3 pts).

Héroïsme : 10

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 9 + indice de Volonté

Combat : Armes à Feu° (max [3.1 Agilité -3]), Armes Blanches (max [3.1, Agilité -3]), Poings (3.3), Tête (3.4)
Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.2), Monter (3.1), Nager (3.3), Sauter (3.2)
Survie : Percevoir (3.6), Pister (3.2), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.1), Technique primitive (3.3)
Furtivité: Crocheter°(3.1), Dérober°(3.3), Se Déguiser° (3.1)
Langues : Grec Mycénien oral° (3.3)
Connaissances : Botanique (3.2), Zoologie (3.2).
Autres : Musique (3.3), Flûte ou Harpe au choix (3.5)

° Ni les compétences d'armes à feu, ni celles marquées d'un ° ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.

Armes naturelles

Type	Complexité	Dégâts	Solidité	UA
Charge	3.2	Force +1 étourd	—	3UA°
Cornes	3.3	Force +1 étourd	4.1	2UA
Poings	3.2	Force étourd.	—	2UA

° Les UA de la charge tiennent compte de l'UA nécessaire de déplacement vers la cible.

Armure naturelle : Tête (Pr = 3.3)

Équipement type de départ

Lancez 1 dé
1D6
1 - 4 : Massue, Flûte, 1D6 noix à punch
5 : Tunique (Pr = 3.1 sur le torse), Luciole apprivoisée (voir **Bestiaire**, page 374), Flûte
6 : Lampe à ver luisant (voir **Bestiaire**, page 384), Harpe

Homme-Cheval

Énormes, rapides, puissants, endurants, les Hommes-Chevaux sont la terreur du plateau d'Amérindia. Leur force et leur vitesse n'ont d'égal que leur férocité au combat. Maniant à la perfection les armes de jet comme le bola, ils peuvent faire très mal à distance en plus de leur prodigieuse efficacité au corps à corps. En outre, ils sont capables, à la longue, de rattraper pratiquement n'importe qui, grâce à leur endurance exceptionnelle.

En revanche, ces incroyables guerriers se révèlent relativement lourds, peu agiles et, finalement, très handicapés dans les reliefs accidentés.

Histoire : Quand il décida de peupler Okéanos de créatures mythologiques, Jadawin voulait, entre autres, créer deux types de centaures : des carnivores et des herbivores. Quand il réalisa le premier type dans ses laboratoires, le Seigneur se heurta à plusieurs contraintes qui l'incitèrent à le placer sur un autre étage qu'Okéanos : grands, les centaures carnivores ne pouvaient s'oxygéner convenablement que par l'intermédiaire d'un organe pulmonaire externe en forme de "soufflet", peu esthétique sur un plateau aussi harmonieux qu'Okéanos. De plus, carnivores, ces premiers centaures étaient naturellement agressifs, ce qui était également peu compatible avec le mode de vie du plateau paradisiaque. Ainsi, les créatures restèrent dans les laboratoires quelques centaines d'années, avant d'être finalement transplantées sur l'étage d'Amérindia, auquel elles étaient nettement mieux adaptées. Elles subirent néanmoins quelques dernières modifications : tout d'abord, le Thoan qui avait greffé sur les premiers spécimens des cerveaux d'hommes de tribus achéennes et pélagiennes, de l'ancienne Thessalie, greffa sur les nouveaux "Hommes-Chevaux" des cerveaux de Scythes et de Sarmates. Ces anciennes tribus nomades de souches iraniennes, établies autrefois dans le sud de l'actuelle Russie (entre le Danube et le Don) étaient constituées de cavaliers et de guerriers redoutables. Selon Jadawin, ces Hommes-Chevaux seraient beaucoup plus adaptés à la vie des steppes amérindiennes que les Thessaliens originellement créés. Ensuite, il modifia leur visage pour leur donner l'aspect des Amérindiens qu'ils allaient côtoyer sur le plateau. Introduits sur Amérindia 700 ans après leurs cousins herbivores d'Okéanos, les Hommes-Chevaux sont aujourd'hui, quelque 1.300 ans après, plusieurs millions. Les tribus des KhingGatawrit et des Shoyshatels font parties des plus connues du plateau.

Répartition : Monde à Étages. Grandes Plaines d'Amérindia.

Description : Être mi-homme (de la tête à l'abdomen), mi-cheval (corps de cheval, mais tronc humain à l'emplacement présumé du cou du cheval). 2,40 m de haut, 1m50 à la croupe ; 2,20 m de longueur ; 700 kg. Visage d'Amérindien très large, avec une bouche et un cou proportionnellement importants (pour une bonne inhalation), un nez assez épaté et des pommettes saillantes. Poumons apparents au niveau de l'abdomen humain : organe mi-osseux mi-cartilagineux en forme "d'accordéon" vertical. Corps

entièrement recouvert d'un pelage ras rouge, noir ou blanc, sauf au niveau du visage. Visage zébré de tatouages de guerre, coiffures à plumes ou casques en forme de tête de buffle. Armement amérindien typique, bolas très fréquents (pierres fixées à des courroies de cuir).

Physiologie : Mammifère. Cerveau humain. Gros orifices respiratoires. Trois poumons : deux internes dans la partie équine et le dernier externe sur la partie humaine, en forme de soufflet. Articulation mi-osseuse mi-cartilagineuse reliant le buste et la partie équine. Puissante musculature, grande capacité pulmonaire et cardiaque. Vitesse de pointe = 75 km/h.

Régime alimentaire : Carnivore.

Caractère : Cruel, belliqueux, tenace.

Expressions courantes : "Par le Tout Puissant, ce soir, nous nous repaîtrons de tes restes !" ; "Je relève le défi !" ; "Hiiiiiiiyaaaah !"

Noms typiques : Lion Bondissant, Brise les Os, Piétine Tout, Fou de Sang, Hyène Enragée.

Coutumes : Les Hommes-Chevaux sont des anthropophages notoires. De plus, ils n'ont jamais d'esclaves, leurs éventuels prisonniers étant torturés durant des jours avant de succomber et d'être dévorés. En revanche, ils honorent les ennemis valeureux (en ne les torturant pas, même s'ils les mangent quand même !), de même qu'ils respectent les règles et les enjeux des défis.

Notes : L'Homme-Cheval est entraîné dès son plus jeune âge à manier le bola, qui est une arme traditionnelle.

La morphologie de l'Homme-Cheval est totalement inadaptée à l'escalade. Il ne peut gravir les pentes trop fortes, même si sa force phénoménale peut éventuellement lui permettre (dans certaines situations seulement) de se hisser à la force des bras.

Intérêt du personnage : L'Homme-Cheval n'est pas un personnage à conseiller aux débutants. Agressif, peu sociable, pas vraiment passe-partout, il n'est, à l'évidence, pas facile à intégrer dans un groupe, à moins que celui-ci ne soit composé que d'Hommes-Chevaux. Un joueur expérimenté peut être tenté par le personnage, qui placé dans une situation complètement exceptionnelle pour lui, est contraint de coopérer avec des étrangers s'il veut survivre. L'Homme-Cheval offre l'avantage d'être original et surtout, terriblement dévastateur !

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.5 à 4.1/—)
Souffle : (3.5 à 3.6/3.6*)
Agilité : (3.1 à 3.3/3.4 à 3.5)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6)
Masse : 3.6
Résistance : (3.4 à 3.6/—)
Réflexes : (3.1 à 3.5/3.6)
Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Femme-Cheval

Force : (3.4 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6)
Résistance : (3.3 à 3.5/—)

Héroïsme : 10

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.4), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 11 + indice de Volonté

Combat : Armes à feu° (max [3.1, Agilité -3]), Armes blanches (3.3), Bola (3.4)
Athlétisme : Courir (3.4), Grimper°° (3.1), Nager (3.2), Sauter (3.4)
Survie : Percevoir (3.1), Pister (3.4), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.3), Technique primitive (3.3)
Furtivité : Crocheter° (3.1), Dérober (3.1), Se Déguiser°(3.1)
Langues : Shoyshatel ou KhingGatawrit oral° (3.3), Tishquetmoac oral (3.1), Scythe (3.2), Sarmatien (3.2)
Connaissances : Botanique (3.2), Zoologie (3.2)

° Ni les compétences d'armes à feu, ni celles marquées d'un ° ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.
°° La compétence Grimper ne peut à aucun moment dépasser 3.1

Armes naturelles

Type	Complexité	Dégâts	Solidité	UA
Poings	3.2	Force étourd.	—	2UA
Ruade°	3.3	Force +1	—	2UA
Sabots	3.2	Force	—	3UA

° Sur adversaire derrière lui uniquement.

Localisations : Type centaure (voir **Créatures**, page 390).

Équipement type de départ

Lancez un dé
1D6
1 - 2 : Lance 1M, Couteau, Bola, Gourde, Armure Cuir sur Torses et Pattes (**Pr = 3.1**)
3 - 4 : Arc composite, 3D6 Flèches, Couteau, Petite Hache, Armure Cuir Tête (**Pr = 3.2**), 2 Bolas
5 - 6 : Bola, Grande Hache, Lance 1M, Cuir Tête et Torse (**Pr = 3.2**) + Cuir membres (**Pr = 3.1**)

Hrowaka

Membres du réputé Peuple de l'Ours, les Hrowakas sont les archétypes même des Amérindiens tels qu'on se les imagine au sens héroïque du terme. Excellents guerriers, maniant l'arc, le tomahawk et la lance à la perfection, ils sont de plus totalement intégrés à la nature, qu'ils vénèrent et respectent. Ils connaissent ainsi les meilleures techniques de chasse sur leur Amérindia natale, pouvant se déplacer sans bruit ou se dissimuler très rapidement sur n'importe quel terrain. Fiers, les Hrowakas ont le défaut d'être un peu trop sûrs d'eux et de parfois trop croire à leur bonne étoile ou à la protection de leur totem, l'Ours.

Histoire : Comme la plupart des Amérindiens du plateau, ils ont été introduits sur Amérindia il y a environ 2.000 ans. À la différence de nombreuses tribus nomades, les Hrowakas (ou Peuple de l'Ours) se sont établis sur les montagnes, sur lesquelles ils ont même construit un village, qu'ils retrouvent régulièrement. Arrivés sur le plateau après les terribles Hommes-Chevaux, ils ont dû apprendre à lutter contre ces brutes pour défendre leur territoire et leur peau. Ils sont aujourd'hui leurs plus farouches ennemis. Il est possible d'ailleurs qu'ils se soient installés sur les montagnes pour mieux repousser les Hommes-Chevaux, ces derniers étant nettement moins à l'aise dans les reliefs que dans les plaines d'Amérindia.

Répartition : Monde à Étages. Montagnes d'Amérindia.

Description : 1,70 m, 75 kg. Type amérindien. Cheveux longs et noirs, souvent tressés en deux nattes, peau sombre, yeux foncés. Visage bariolé de peintures blanches, rouges ou noires. Casque de tête d'ours ou coiffure emplumée, vêtements de cuir d'ours tanné, colliers, pectoraux et bracelets en os ou dents d'ours. Arc, hache, lance et petit bouclier de cuir rond, fixé à l'avant bras. Leur monture est généralement un étalon rouan.

Physiologie : Mammifère humain. Peau très résistante au soleil.

Régime alimentaire : Omnivore, à tendance carnivore.

Caractère : Fier, courageux, fidèle.

Expressions courantes : "AngKungawas, Tre (nom de la personne saluée) !" ; "Par le Grand Ours Ancestral !" ; "Hiiiiyah ! Yah ! Yah ! Yah ! Yah !"

Noms typiques : Hommes : Méchant Couteau, Pattes de Loup, Ours qui Combat, Trop de Femmes ; Femmes : Perle de Nuit, Œil de Chat, Brume du matin.

Coutumes : Les Hrowakas honorent leurs morts par de longs chants funèbres. Ils se rendent régulièrement sur la Piste du Négoce pour échanger des peaux de bête, des os et l'ivoire des animaux chassés récemment contre des armes tishquetmoacs et certaines denrées rares.

Notes : Excellents guerriers, les Hrowakas sont parfois trop sûrs d'eux et un peu trop arrogants, ce qui les plonge dans des situations difficiles. Ils ont beaucoup de respect pour Podarge et ses aigles, à qui ils rendront volontiers service. Souvent confrontés à la barbarie des Hommes-Chevaux, ils ont développé une grande résistance à la torture, grâce à des techniques affermissant grandement la volonté que leur inculque le chaman de la tribu.

Intérêt du personnage : Le Hrowaka plaira aux joueurs qui, dans les westerns, préfèrent les Indiens aux Cow-boys. Doté de grandes vertus morales et respectueuses, c'est un être qui apprécie la nature et sait s'y fondre. C'est de plus un des personnages qui saura le mieux s'adapter à la diversité des univers créés par les Thoans, peuplés en très grande majorité d'humains de culture nomade comme lui et de niveau technologique à peu près similaire.

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.1 à 3.5/3.6) **Résistance :** (3.1 à 3.4/3.5)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6) **Réflexes :** (3.1 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6) **Intellect :** (3.1 à 3.5/3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6) **Volonté :** (3.4 à 3.6)
Masse : 3.3 cas général
3.4 si Force = 3.5 et Résistance = 3.5

Squaw

Force : (3.1 à 3.3/3.4) **Résistance :** (3.1 à 3.3/3.4)
Souffle : (3.1 à 3.4/3.5) **Agilité :** (3.1 à 3.6)

Masse : 3.2 cas général
3.3 si Force et Résistance = 3.3 ou si Résistance = 3.4

Singularité accessible : Volonté de fer (3 pts).

Héroïsme : 20

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 9 + indice de Volonté

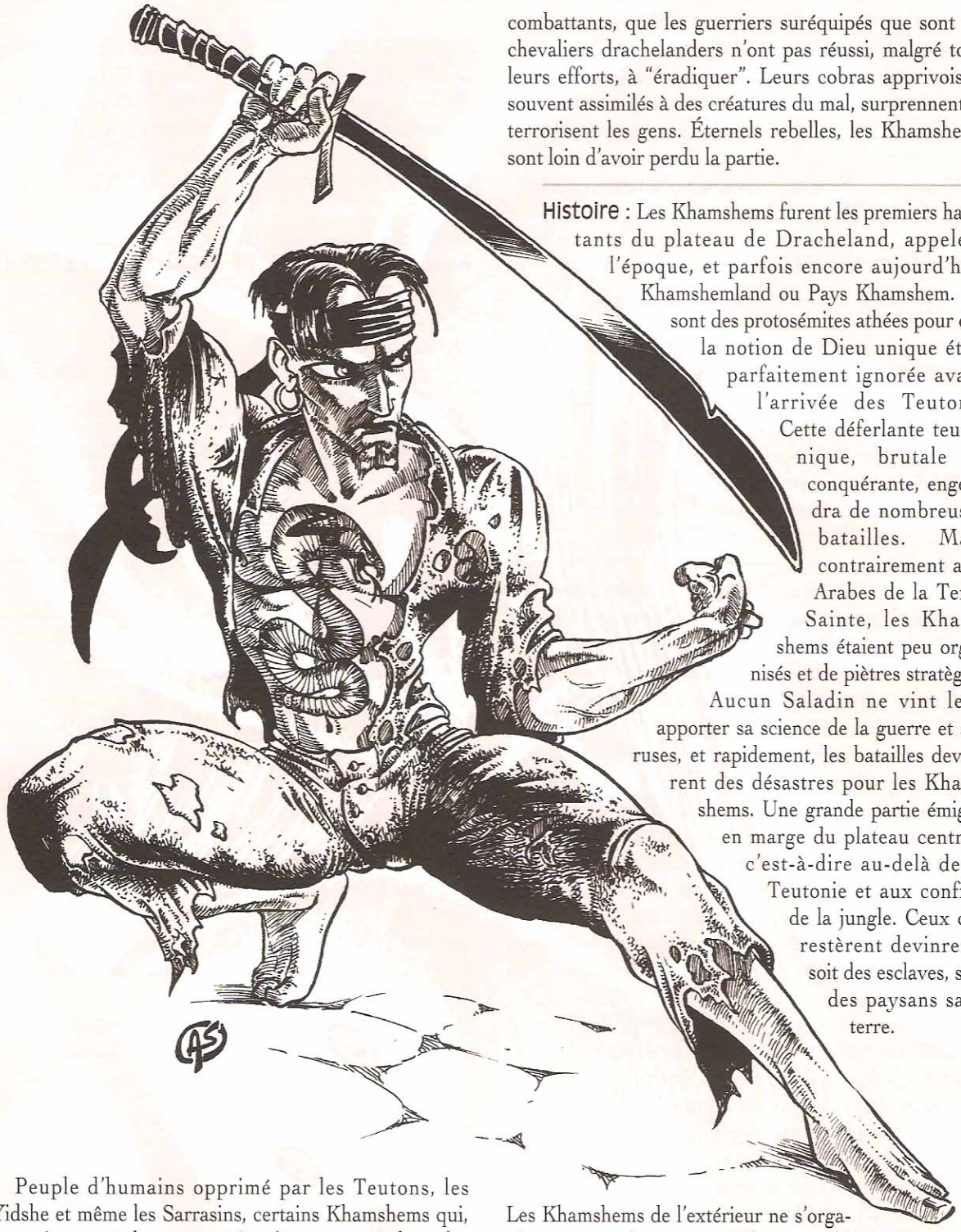
Combat : Armes à Feu° (max [3.1, Agilité -3]), Armes blanches (3.3)
Athlétisme : Courir (3.4), Grimper (3.3), Monter (3.3), Nager (3.2), Sauter (3.3)
Survie : Percevoir (3.1), Pister (3.4), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.3), Technique primitive (3.3)
Furtivité : Crocheter° (3.1), Dérober (3.1), Se Déguiser°(3.1)
Langues : Hrowaka oral° (3.3), Tishquetmoac (3.1)
Connaissances : Botanique (3.2), Zoologie (3.4)

° Ni les compétence d'armes à feu, ni celles marquée d'un ° ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.

Équipement type de départ

Lancez 1D6.
1 - 2 : Lance 1M, Couteau, Arc court, 2D6 Flèches, Gourde, Cuir Tronc et Membres inférieurs (**Pr = 3.1**)
3 - 4 : Arc composite, 3D6 Flèches, Couteau, petite Hache (tomahawk), Casque en Cuir (**Pr = 3.1**), Tunique Tronc (**Pr = 3.2**) et Cuir Membres (**Pr = 3.1**)
5 - 6 : Arc composite, 3D6 Flèches, grande Hache, Lance 1M, Tenue Cuir et Métal ensemble du corps (**Pr = 3.2**), 1 Cheval sauvage (voir **Bestiaire**, page 362).

Khamshem



Peuple d'humains opprimé par les Teutons, les Yidshe et même les Sarrasins, certains Khamshems qui, contrairement à leurs ennemis, n'ont en général pas les moyens de s'offrir un matériel coûteux, ont développé un mode de combat unique en son genre. Il s'agit de l'art martial du cobra, une technique qui associe les attaques naturelles du corps (poings, pieds), l'esquive et le maniement du cimeterre (appelé la "morsure"). À la fois souples, vifs et efficaces, ils font de remarquables combattants, que les guerriers suréquipés que sont les chevaliers drachelanders n'ont pas réussi, malgré tous leurs efforts, à "éradiquer". Leurs cobras apprivoisés, souvent assimilés à des créatures du mal, surprennent et terrorisent les gens. Éternels rebelles, les Khamshems sont loin d'avoir perdu la partie.

Histoire : Les Khamshems furent les premiers habitants du plateau de Dracheland, appelé à l'époque, et parfois encore aujourd'hui, Khamshemland ou Pays Khamshem. Ce sont des protosémites athées pour qui la notion de Dieu unique était parfaitement ignorée avant l'arrivée des Teutons. Cette déferlante teutonique, brutale et conquérante, engendra de nombreuses batailles. Mais contrairement aux Arabes de la Terre Sainte, les Khamshems étaient peu organisés et de piètres stratèges. Aucun Saladin ne vint leur apporter sa science de la guerre et ses ruses, et rapidement, les batailles devinrent des désastres pour les Khamshems. Une grande partie émigra en marge du plateau central, c'est-à-dire au-delà de la Teutonie et aux confins de la jungle. Ceux qui restèrent devinrent, soit des esclaves, soit des paysans sans terre.

Les Khamshems de l'extérieur ne s'organisèrent pas, c'est pourquoi il est possible de dire qu'il n'existe pas de véritable civilisation khamshem, les Sarrasins étant une branche bien séparée. La plupart d'entre eux sont des voleurs, des bandits, des trafiquants d'esclaves et des marchands qui commercent avec leurs descendants riverains du fleuve. Trop marqués par la défaite, ils ont perdu le désir de reconquérir leurs terres.

Cependant, certains clans ont développé des techniques de combat très particulières qui leur permettent de rivaliser avec les chevaliers drachelanders et les Nobles Sarrasins, beaucoup mieux équipés.

Répartition : Monde à Étages. Dracheland.

Description : Humain, 1,70 m, 70 kg. Type sémitique très prononcé. Cheveux noirs, yeux noirs, peau très foncée. Bandeau, tunique et pantalon en toile épaisse. Tatouage de cobra sur la poitrine. Cimeterre.

Physiologie : Mammifère humain. Peau très résistante au soleil.

Régime alimentaire : Omnivore.

Caractère : Révolté, expansif, impulsif.

Expressions courantes : "Par les crocs du Cobra noir !" ; "Un jour viendra où c'est nous qui seront les maîtres." ; "La morsure de mon cimeterre ne pardonne pas."

Noms typiques : Arkhyurel, Khanqruel, Ishnaqrubel.

Coutumes : Les coutumes khamshems varient grandement selon les régions. Certains se graissent les cheveux et le corps, d'autres se tatouent un symbole sur la poitrine (un cobra chez les maîtres en arts martiaux). Les Khamshems, à l'origine athées, n'idolâtrent rien ni personne, même s'ils respectent le Seigneur qu'ils considèrent comme un être supérieur, mais pas comme un dieu. On notera tout de même que l'eau et le feu sont considérés par eux comme sacrés, sans pour autant être vénérés. Les armes tranchantes qu'ils fabriquent sont en général d'assez bonne facture.

Notes : Les Khamshems utilisent des techniques de combat basées sur celles des animaux de leurs régions, et surtout le cobra. Les arts martiaux orientaux de la Terre sont issus de la même étude. Lorsqu'ils dressent des cobras, c'est le plus souvent pour tuer. La compétence Zoologie leur permet de les diriger (se référer au cobra décrit dans le **Bestiaire**, page 364 pour plus de précisions).

Intérêt du personnage : Le Khamshem est souvent un anti-héros, mais dont l'apparence est extrêmement trompeuse. Il plaira en général aux joueurs qui aiment cacher leur force et leurs capacités, leurs connaissances et leurs trésors. Aux introvertis un peu filous ! L'exact opposé des chevaliers drachelanders.

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.1 à 3.5/3.6)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.2 à 3.5/3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6)
Masse : 3.3 cas général
3.4 si Force = 3.5 et Résistance = 3.5
Résistance : (3.1 à 3.4/3.5)
Réflexes : (3.2 à 3.5/3.6)
Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Femme : Les femmes Khamshem ne sont jamais maîtresses en arts martiaux.

Singularité accessible : Art martial du Cobra (2 pts)

Héroïsme : 20

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 12 + indice de Volonté

Combat : Armes à feu° (max [3.1, Agilité -3]), Armes Blanches (3.2), Cimeterre (3.4), Poings (3.4)
Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.2), Monter (3.1), Nager (3.1), Sauter (3.3)
Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.3), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.3), Technique primitive (3.2)
Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.5), Se Déguiser (3.3)
Langues : H'Vaizhum ou autre dialecte Khamshem (3.3), Arabe (3.2), Haut Allemand (3.1), Yiddish (3.1)
Connaissances : Botanique (3.3), Zoologie (3.3),
Autres : Dressage de Cobras (3.4)

° Aucune compétence d'armes à feu ne peut être augmentée avant sa première utilisation.

Équipement type de départ

2 Cobras dressés (voir **Bestiaire**, page 364) ou 1 Arme blanche volée au choix, une Tunique avec turban de toile épaisse (**Pr = 3.1** Tête, Tronc et Membres inférieurs), 1 Gourde d'un mauvais alcool.

Sarrasin

Troisième peuplade d'humains la plus influente sur Dracheland après les Teutons et les Yidshe, les Sarrasins partagent avec ces derniers leur haine envers les Khamshems, qu'ils considèrent comme un peuple "parasite". Respectant plus ou moins le code d'honneur des chevaliers drachelanders, les Sarrasins Nobles participent parfois aux fameuses joutes que ces derniers organisent. C'est pour eux l'occasion de démontrer leur grande adresse au maniement des armes tranchantes, le cimeterre et la dague en particulier, ainsi que leurs dons de cavaliers émérites. Très croyants en leur Dieu unique, fidèles à leurs convictions, fiers de leur culture, les Sarrasins sont des gens particulièrement déterminés, prêts à de gros sacrifices pour défendre leur cause. Certains Sarrasins sont très savants. Dans l'ensemble, ils sont raffinés et sensibles aux arts.

Histoire : Les Sarrasins sont les descendants terrestres des Khamshems (ce qu'ils refusent ne serait-ce que d'envisager), avec un apport tardif de quelques guerriers musulmans d'avant et après le milieu du VIIème siècle, c'est-à-dire l'époque de la défaite face à Charles Martel en 732 à Poitiers. Ils constituent la dernière peuplade à s'être développée sur ce plateau, et aussi celle qui possède la plus grande expansion actuelle. La culture sarrasine est un mélange, qui évolue plus que les autres mais garde les principes et les charmes, ô combien enivrants, de l'orient terrestre. De par leur histoire, leurs contacts avec les Yidshe sont meilleurs qu'avec les Teutons, sans toutefois être chaleureux.

Répartition : Monde à Étages. Dracheland.

Description : 1,75 m, 75 kg. Cheveux noirs, yeux bruns, parfois verts, nez aquilin, barbe bien taillée. Peau basanée. Turban souvent orné d'un joyau de valeur. Cape écarlate, cotte de mailles, jambières recouvertes d'un pantalon bouffant, babouches. Armes favorites : cimeterre et dague.

Physiologie : Mammifère humain. Peau assez résistante au soleil.

Régime alimentaire : Omnivore.

Caractère : Susceptible, croyant, raffiné.

Expressions courantes : "À la prochaine fois, Inch'Allah !" ; "Ton corps pourrira dans une panse de porc." ; "Si un grain de sable pouvait témoigner de mon amour, je vous aurais offert un désert..."

Noms typiques : Mohammed, Omar, Saladin (en général, des noms plutôt sunnites).

Coutumes : Les Sarrasins ne consomment pas de viande de porc par tradition. Souvent, les jeunes Nobles Sarrasins se déguisent en mendiants et partent à l'aventure en pays teuton ou yidshe.

Notes : Le type de Sarrasin proposé est le Noble Sarrasin. Les Nobles Sarrasins sont passionnés par les chevaux de race, qu'ils traitent avec beaucoup d'attention. Certains d'entre eux parviennent à dompter les terribles hache-becs (voir **Bestiaire**, page 369), et les utilisent alors comme montures de guerre. Ils apprécient aussi les potions et les philtres, comme les somnifères, et n'hésitent pas à les utiliser en cas de besoin.

Intérêt du personnage : Personnage subtil, le Sarrasin s'intéresse à beaucoup de choses. En général, il est doté d'un grand esprit d'aventure et possède une vision très tranchée du monde et des hommes. Le plus souvent, il se sort des situations épineuses, dans lesquels sa curiosité l'a plongé, par la ruse plus que par la force.

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.1 à 3.5/3.6)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.3 à 3.4/3.5 à 3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6)
Résistance : (3.1 à 3.4/3.5)
Réflexes : (3.1 à 3.5/3.6)
Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)
Masse : 3.3 cas général
3.4 si Force = 3.5 et Résistance = 3.5

Femme : Il n'y a pas de femme Noble Sarrasine en Dracheland.

Héroïsme : 20

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 3 + indice de Volonté

Combat : Armes à Feu° (max [3.1, Agilité -3]), Armes Blanches (3.3), Sabre (3.5)
Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.2), Monter (3.4), Nager (3.2), Sauter (3.1)
Survie : Percevoir (3.1), Pister (3.3), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.2), Technique primitive (3.2)
Furtivité : Crocheter (3.4), Dérober (3.4), Se Déguiser (3.4)
Langues : Arabe (3.4), Haut Allemand (3.2), Yiddish (3.3), H'Vaizhum (3.1)
Connaissances : Botanique (3.2), Zoologie (3.1).
Autres : Chimie (3.1), Géographie (3.3), Musique (3.1), Sculpture (3.1)

° Aucune compétence d'armes à feu ne peut être augmentée avant sa première utilisation.

Équipement type de départ

Cheval de guerre sans armure ou hache-bec domestique (à condition d'avoir **3.6** en **Monter Hache-bec**), Sabre, Couteau, 1D6 doses de Drogue de Sommeil (Virulence 3.4, délai d'agression 1D6 tours, effet = sommeil durant 1 heure par succès), Arc au choix avec 2D6 flèches, Armure légère.

Armure légère

Protections : Membres (**Pr = 3.2**), Tronc et Tête (**Pr = 3.3**)

Satyre

Mi-hommes, mi-boucs, les satyres sont des êtres dotés de qualités athlétiques impressionnantes : particulièrement rapides pour des bipèdes, ils peuvent également sauter loin ou haut et leur force physique est très supérieure à celle d'un humain moyen. Ils ne sont pas spécialement agressifs (leur centre d'intérêt étant plutôt situé en dessous de la ceinture !), mais ils sont capables de tenir tête à pratiquement n'importe qui, tête qu'ils ont par ailleurs fort dure.

Histoire : Curieux d'observer l'évolution parallèle de deux êtres mythologiques proches mais sensiblement différents, Jadawin créa les faunes et les satyres. Au lieu de se rapprocher et de se ressembler de plus en plus, les deux espèces suivirent plutôt des tendances inverses. Ils se tournèrent vers d'autres créatures très différentes (dryades, zébrilles, silènes) et instaurèrent entre eux une sorte de "guerre psychologique", chacun voulant démontrer sa supériorité à l'autre. Le satyre préféra sympathiser avec le zébrille tout en courtisant assidûment les dryades et les sirènes, tandis que le faune se tourna plus volontiers vers le silène, ses conquêtes restant les mêmes que celles de son cousin. Le faune se révéla plutôt énergique et parfois coléreux, alors que le satyre se montra calme, facétieux et bon enfant. À l'origine, 2.000 satyres furent créés avec les cerveaux d'Égéens antiques d'Argolide. Par compétition, ils se sont reproduits aussi vite que les faunes et sont aujourd'hui environ 6 millions.

Répartition : Monde à Étages. Okéanos.

Description : Humanoïde, 1,75 m pour les deux sexes, 75 kg (65 kg pour les femelles). Petites cornes de bouc sur le front. Partie supérieure humaine, jambes et petite queue de bouc, sabots. Puissante musculature.

Physiologie : Mammifère. Cerveau humain. Vitesse de pointe élevée (environ 50 km/h). Bonne coordination motrice, agilité naturelle sur les rochers. Instinct de reproduction extrêmement développé. Grande capacité musculaire.

Régime alimentaire : Omnivore.

Caractère : Farceur, séducteur, grivois.

Expressions courantes : "Par les sabots de Bakkhos !" ; "Ça ne sert à rien de courir, je suis plus rapide." ; "Allons, allons. Tu changeras sûrement d'avis après avoir essayé !"

Noms typiques : Satyres : Mephaïstos, Barakkhos, Chimaeros ; satyresses : Maïa, Callisto, Polyméla.

Coutumes : D'un naturel optimiste, le satyre a au moins deux passions : séduire les belles créatures du sexe opposé (dryades/zébrilles et sirènes/tritons en particulier, mais pas exclusivement !) et jouer de la musique qu'il aime sous toutes ses formes, mais la flûte de Pan reste son instrument favori.

Notes : Le satyre est assez agile dans les reliefs accidentés, capable de sauter de rocher en rocher sans chuter. Cela le rend naturellement doué pour l'escalade, mais jusqu'à un certain point seulement : si la pente est trop forte, ses jambes animales et ses sabots deviennent un handicap, et il ne peut plus compter alors que sur la force de ses bras pour se hisser.

Intérêt du personnage : Le satyre plaira aux joueurs qui recherchent un personnage cocasse, drôle et très complet physiquement, alliant force et vitesse de déplacement. Il possède une limitation ("Obsession sexuelle") qui n'est pas facile à interpréter pour un joueur masculin, peut-être un peu plus facile pour une joueuse (voir faune). Malgré cela et son aspect déroutant, le satyre est un personnage auquel on s'attache vite, qui ne correspond pas forcément à l'image qu'on en a. Il possède en outre l'avantage de pouvoir parvenir à passer pour un humain ordinaire, en cachant ses jambes (un pantalon bouffant faisant l'affaire) et ses petites cornes (avec un bonnet, une perruque ou tout autre artifice). C'est assez intéressant dans des univers qui sont malgré tout peuplés en majorité d'êtres humains.

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.4 à 3.6*/—) **Résistance :** (3.3 à 3.5/3.6)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6) **Réflexes :** (3.1 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.1 à 3.5/3.6) **Intellect :** (3.1 à 3.5/3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6) **Volonté :** (3.1/3.2 à 3.6)
Masse : 3.3 cas général
3.4 Si Force = 3.6* ou Résistance = 3.6

Satyresse

Force : (3.3 à 3.5/3.6) **Résistance :** (3.3 à 3.4/3.5)
Souffle : (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6) **Agilité :** (3.1 à 3.6)
Masse : (3.3)

Singularité obligatoire : Obsession sexuelle

Singularité accessible : Bondir (2 pts),
Compétence absolues : Courir (3 pts) ; Domaine artistique : Musique (2 pts), autre à spécifier (3 pts).

Héroïsme : 10

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.3), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 8 + indice de Volonté

Combat : Armes à Feu° (max [3.1 Agilité -3]), Armes Blanches (max [3.1, Agilité -3]), Poings (3.3), Tête (3.4)
Athlétisme : Courir (3.4), Grimper°° (3.3), Monter°° (3.1), Nager (3.3), Sauter (3.4)
Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.2), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.1), Technique primitive (3.3)
Furtivité : Crocheter°(3.1), Dérober (3.3), Se Déguiser (3.1)
Langues : Grec Mycénien oral° (3.3)
Connaissances : Botanique (3.2), Zoologie (3.2).
Autres : Flûte ou Harpe au choix (3.5), Musique (3.3)

° Ni les compétences d'armes à feu ni celles marquées d'un ° ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.
°° Ne peuvent dépasser (3.4) à aucun moment.

Armes naturelles :

Type	Complexité	Dégâts	Solidité	UA
Charge	3.2	Force +1 étourd	—	3UA°
Cornes	3.4	Force +1 étourd	—	2UA
Poings	3.2	Force étourd.	—	2UA

° Les UA de la charge tiennent compte de l'UA nécessaire de déplacement vers la cible.

Armure naturelle

Tête (**Pr = 3.2**)
Membres inférieurs (**Pr = 3.1**)

Équipement type de départ

Lancez 1D6.
1 - 4 : Massue, Flûte, 1D6 Noix à Punch
5 : Tunique (**Pr = 3.1** sur le Torse), Luciole apprivoisée (voir **Bestiaire**, page 374), Flûte
6 : Lampe à ver luisant (voir **Bestiaire**, page 384), Harpe

Silène

Humanoïdes puissants et rapides, les silènes possèdent des qualités d'endurance hors du commun. Infatigables, ils finissent presque toujours par rattraper leurs adversaires, à part peut-être les centaures (et les Hommes-Chevaux, s'ils sont amenés à en rencontrer). S'ils n'ont pas d'armes naturelles, contrairement à leurs cousins satyres et faunes, leur grande force est un argument qui se suffit à lui-même. Ils possèdent également une ouïe très fine, même si leur sens le plus développé est, de loin, leur odorat. Très instinctifs, ils semblent "sentir" le danger avant qu'il n'arrive et ne sont, de ce fait, que très rarement surpris.

Histoire : Pour compléter la population de son Éden d'Okéanos, Jadawin voulut créer un troisième type de créatures après avoir conçu les faunes et les satyres. Cousin de ces derniers, le silène est généralement moins connu, car souvent confondu avec les deux autres. Toujours dans son optique d'expérience et d'étude scientifique, en plus du divertissement occasionné, le Seigneur décida d'en faire une race entre faune et satyre, mais liée au cheval, comme les silènes mythologiques. Jadawin voulait ainsi observer comment cette créature intermédiaire s'intégrerait parmi les autres. Il constata que le silène ne s'inscrivit pas dans la rivalité faune/satyre, mais fut au contraire bien accepté des deux communautés et d'une manière générale, du reste de la population d'Okéanos. Ceci surprit quelque peu le Thoan, qui avait inclus dans les gènes de la créature des tendances à des réactions instinctives, voire farouches. Il a greffé aux 2.000 silènes originels les cerveaux d'humains de Phrygie et de l'île grecque d'Imbros. Ils ne se sont pas autant reproduits que les faunes ou les satyres, et représentent aujourd'hui une population de 3 millions d'habitants.

Répartition : Monde à Étages. Okéanos.

Description : Le silène a un aspect globalement humanoïde, assez musculeux. Mesurant en moyenne 1,90 m pour 95 kg (1,80 m, 70 kg pour les femelles), ses cheveux raides se dressent en crête sur sa tête, puis descendent le long de sa colonne vertébrale jusqu'à former une queue, au niveau du coccyx. Ses deux oreilles, pointues, sont souvent ornées de boucles d'oreilles en os. Les sourcils se prolongent sur la tempe jusqu'à former des favoris sur la joue. Ses cuisses sont volumineuses, ses mollets sont fins, secs et se terminent par des pieds petits très osseux, bien conçus pour la vitesse. Ses chevilles sont velues.

Physiologie : Mammifère. Cerveau humain. Morphologie des jambes conçue pour la course et la vitesse (vitesse de pointe = environ 50 km/h). Excellente ouïe, odorat extrêmement sensible. Organes pulmonaires et cardiaque très endurants, permettant au silène de courir des heures sans ressentir la fatigue. Grande capacité musculaire.

Régime alimentaire : végétarien et alcool, alcool, alcool !

Caractère : Alcoolique, intuitif, rigolard.

Expressions courantes : "Par la flûte de Marsyas !" ; "Oh, je sens que tu ne penses pas vraiment ce que tu dis." ; "Il est des nôôôôtres !..."

Noms typiques : Silènes : Marsyas, Hipponisos, Hippodamos ; silènesses : Stérope, Mégara, Hipponoé.

Coutumes : Très fêtard, le silène prend n'importe quel événement comme prétexte à boire et à s'amuser. Il aime inviter ses amis et leur fait rapidement oublier leurs éventuels soucis par ses pitreries et ses délires. Les soirées silènes sont d'ailleurs réputées pour leur ambiance très décadente ! Après la boisson, son grand centre d'intérêt est la musique, la flûte étant son instrument préféré. Il apprécie aussi beaucoup la gent féminine, tout comme ses cousins, sans être toutefois aussi "chaud" que ces derniers !

Notes : Entre son ouïe, son odorat et son instinct, on peut considérer que le silène possède une sorte de "sixième sens" qui lui permet de "sentir" le danger de manière assez fiable. Il en résulte qu'il n'est presque jamais surpris, qu'il est extraordinairement intuitif, capable de deviner les intentions cachées des gens et de déceler un événement inhabituel avant qu'il ne se produise. Cela a d'ailleurs tendance à le rendre nerveux, et c'est pour lutter contre cette nervosité qu'il consomme beaucoup de boissons alcoolisées. Il a ainsi développé au fil du temps une grave dépendance à l'alcool. Privé d'alcool pendant plus d'une demi-journée, il entre en état de manque, qui se traduit après quelques jours par des tremblements, des vomissements, voire des accès de violence incontrôlés.

Intérêt du personnage : Malgré le désavantage lié à son alcoolisme, le silène est un personnage doté de grandes qualités assez inhabituelles : non seulement très fort, il est également rapide, endurant et doté d'une sorte de "sixième sens" unique en son genre. De plus, il possède l'énorme avantage de pouvoir facilement se faire passer pour un humain.

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.4 à 3.6*/—)
Souffle : (3.1 à 3.6)
Agilité : (3.1 à 3.5/3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6)
Résistance : (3.3 à 3.5/3.6)
Réflexes : (3.1 à 3.5/3.6)
Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
Volonté : (3.1/3.2 à 3.6)
Masse : 3.3 cas général
3.4 Si Force = 3.6* ou Résistance = 3.6

Silènesse

Force : (3.3 à 3.5/3.6)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6)
Masse : 3.3
Résistance : (3.3 à 3.4/3.5)
Agilité : (3.1 à 3.6)

Singularités accessibles : Odorat supérieur (2 pts), Ouïe supérieure (2 pts), Résistance aux toxines (1 pt).
Compétence absolue : Courir (3 pts).

Héroïsme : 10

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.3), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 6 + indice de Volonté

Combat : Armes à feu° (max [3.1, Agilité -3]), Armes Blanches (max [3.1, Agilité -3]), Poings (3.3)
Athlétisme : Courir (3.4), Grimper (3.2), Monter (3.1), Nager (3.3), Sauter (3.4)
Survie : Percevoir (3.6), Pister (3.4), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.2), Technique primitive (3.3)
Furtivité : Dérober (3.3), Crocheter°(3.1), Se Déguiser (3.1)
Langues : Grec Mycénien oral° (3.3)
Connaissances : Botanique (3.2), Zoologie (3.2).
Autres : Cuisine (3.4), Musique (3.2)

° Ni les compétences d'armes à feu tout, ni celles marquées d'un ° ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.

Équipement type de départ

Lancez 1D6.
1 - 4 : Tunique (Pr =1 Torse), 2D6 Noix à Punch
5 : Luciole apprivoisée (voir **Bestiaire**, page 374), 1D6 Noix à punch
6 : Lampe à ver luisant (voir **Bestiaire**, page 384), 1D6 Noix à punch

Remarque : Le jet de dépendance à l'alcool peut être simulé par un jet de Volonté de seuil 3.5 après chaque période d'une durée de (indice de Volonté) jours passés sans boire d'alcool.

Échec catastrophique : folie meurtrière. Le silène attaque toute créature à sa portée durant 1D6 tours avant de se calmer. À l'issue de cette période, des tremblements et des vomissements lui infligent 2 points d'épuisement. Boire de l'alcool devient son absolue priorité.

Aucun succès : Le silène est pris de tremblements et de vomissements. Il perd 1 point d'épuisement. Boire de l'alcool devient sa priorité.

Réussite partielle : Le silène n'est pas pris de malaise, mais boire de l'alcool devient pour lui une priorité.

Réussite normale ou plus : Le silène se contrôle jusqu'à la prochaine période de (indice de Volonté) jours.

Tishquetmoac

Seul peuple réellement civilisé d'Amérindia, l'empire tishquetmoac est connu sur tout le plateau, et ses soldats sont très réputés pour leur efficacité guerrière. L'armée impériale est divisée en quatre castes très spécialisées : les chevaliers-jaguars, spécialistes de la guerre terrestre ; les chevaliers-alligators, combattants mixtes, terrestres ou aquatiques ; les chevaliers-caïmans noirs, experts du combat naval ; et les chevaliers-aigles, cavalerie tishquetmoac spécialisée dans l'intervention rapide aux frontières. Chaque type de guerriers possède son armement propre, mais tous sont redoutés, à juste titre, comme les professionnels surentraînés et consciencieux qu'ils sont.

Histoire : Les Tishquetmoacs sont les premiers Amérindiens civilisés à avoir été introduits sur le deuxième plateau. Arrivés quelque cinq cents ans après leurs congénères nomades, ce sont des Olmèques, dont la présence remonte à 1.500 ans avant Jésus-Christ, et qui ont mystérieusement disparu sans laisser de traces, en 470 après Jésus-Christ, quand Jadawin les a transférés sur Amérindia. Arrivés sur le plateau, ils découvrent une incroyable montagne pyramidale de jade, qu'ils sculptent et transforment en une ville fantastique, Talanac, qui deviendra rapidement un symbole du futur empire, si puissant qu'il attirera énormément de monde. Devant un tel phénomène, l'empereur décide de créer une puissante armée pour assurer son autorité et contrôler les populations grandissantes. C'est à cette époque, il y a environ 1200 ans, qu'est constituée dans son principe actuel l'armée impériale et ses quatre castes. Elle est chargée tout particulièrement de régler les conflits extérieurs aux villes (tels que les attaques ennemies sur le territoire tishquetmoac : tribus amérindiennes hostiles, Hommes-Chevaux, Barbes Rouges, etc.), d'assurer l'autorité de tutelle des États inféodés et de punir les indépendantistes trop entreprenants. La hiérarchie militaire est très simple, avec l'empereur ou (*Miklosiml* en Tishquetmoac) à la tête, comme Chef Suprême des Armées (l'empereur actuel est Wiskatiil Quotshaml, dit Wiskatiil). Juste en dessous se trouve le Chef des Armées, qui commande aux quatre castes ; puis l'*Halach Uinic*, chef de caste ; suivi du Chevalier, qui peut commander jusqu'à 100 hommes. Enfin, le grade le plus faible (et le plus répandu) est celui de Soldat.

Répartition : Monde à Étages. Amérindia, empire tishquetmoac.

Description : Homme, 1,75 m, 80 kg. Type amérindien. Cheveux raides, noirs et luisants, portés souvent courts ; peau sombre ; yeux bruns, en amande ; pommettes saillantes ; nez court et légèrement épaté, lèvres charnues, aux commissures tirées vers le bas. Armure en tissu matelassé, particulièrement silencieuse. Armes typiques : haches, lances, longs poignards, casse-tête, propulseurs et petit bouclier rond fixé à l'avant bras. Les chevaliers-jaguars (personnage illustré ici) possèdent également des cestes particuliers, en forme de "griffes". Couleurs des castes : jaguars : bleu et orange ; alligators : vert ; caïmans noirs : noir ; aigles : rouge.

Physiologie : Mammifère. Peau très résistante au soleil. Ossature forte.

Régime alimentaire : Omnivore.

Caractère : Organisé, opportuniste, rigoureux.

Expressions courantes : "Par Ollimaml, ce crime doit être puni !" ; "Si Wiskatiil le veut, tu vas rejoindre le *Mitnal* que tu n'aurais jamais dû quitter." ; "Hélas pour toi, nous ne somme pas sur la Piste du Négoce..."

Noms typiques : Clishquat, Clatotoc, Takwork, Quetsmuac.

Coutumes : Les Tishquetmoacs pratiquent de nombreux sacrifices rituels, comme celui, quotidien, du lever du soleil. Leur alimentation, très particulière, ne plaît pas à tout le monde, notamment leur fromage, très fort et

très odorant. Les chevaliers tishquetmoacs se tatouent fréquemment des croix de Saint-André et les animaux symboles de leurs castes (jaguar, aigle, alligator, etc.) sur la poitrine ou le front.

Notes : Quatre chevaliers tishquetmoacs sont proposés, chacun ayant sa spécialité et son équipement propre.

Intérêt du personnage : Le Tishquetmoac conviendra aux joueurs qui recherchent un guerrier un peu original et typé, pour changer des barbares ou des chevaliers. D'une culture originale, exotique et finalement assez peu connue (celle des anciens Olmèques), le Tishquetmoac apportera de la couleur aux aventures. Il ne lui manque aucune des qualités qu'on attend d'un grand combattant.

Caractéristiques

Identiques aux Terriens avec les minima selon l'orientation guerrière, ces minima correspondant au niveau de recrutement exigé pour des chevaliers.

Chevalier-Jaguar
Souffle, Intellect : minimum (3.3)
Force, Résistance, Agilité, Ruse : minimum (3.4)
Réflexes : minimum (3.5)

Chevalier-Aigle
Force, Résistance : minimum (3.3)
Réflexes, Agilité, Ruse : minimum (3.4)
Souffle : minimum (3.5)

Chevalier-Caïman noir
Agilité, Intellect : minimum (3.3)
Résistance, Ruse : minimum (3.4)
Force, Souffle : minimum (3.5)

Chevalier-Alligator
Toutes caractéristiques : minimum (3.4)

Héroïsme : 20

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles
Minima communs aux quatre types de guerriers

Combat : Armes à feu° (max [3.1, Agilité -3]), Armes Blanches (3.4)
Athlétisme : Courir (3.1), Grimper (3.1), Monter (3.1), Nager (3.1), Sauter (3.1)
Survie : Percevoir (3.1), Pister (3.1), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.1), Technique primitive (3.1)
Furtivité : Crocheter° (3.1), Dérober (3.1), Se Déguiser°(3.1)
Langues : Tishquetmoac (3.3)
Connaissances : Botanique (3.1), Zoologie (3.2)

° Ni les compétence d'armes à feu, ni celles marquées d'un ° ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.

Minima particuliers et points de compétences selon l'orientation

Chevalier-Jaguar
(18 + indice de Volonté en points de compétences)
Combat : Griffes (3.5)
Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.3)

Chevalier-Aigle
(13 + indice de Volonté en points de compétences)
Athlétisme : Courir (3.4), Grimper (3.4), Monter (3.5), Sauter (3.3)
Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.4)

Chevalier-Caïman noir
(18 + indice de Volonté en points de compétences)
Athlétisme : Grimper (3.4), Nager (3.5)
Connaissances : Navigation (3.3)

Chevalier-Alligator
(10 + indice de Volonté en points de compétences)
Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.3), Monter (3.3), Nager (3.3), Sauter (3.3)
Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.3)
Furtivité : Crocheter° (3.3), Dérober (3.3), Se Déguiser (3.3)

Équipement type de départ

Chevalier-Jaguar
Armure en tissu matelassé (**Pr = 3.4** Tête, **3.3** Tronc, **3.2** Membres), Griffes, Haches grande et petite, Poignard, Casse-Tête

Chevalier-Aigle
Armure (**Pr = 3.3** Tête, **3.2** Tronc, **3.1** Membres), Arc au choix avec 3D6 flèches, 2 petites Haches, Couteau, Cheval sauvage (voir **Bestiaire**, page 362)

Chevalier-Caïman-noir
Armure (**Pr = 3.2** Tête et Tronc, **3.1** Membres), longs Poignards incurvés équivalents à une épée 1M, lasso ou filet, bouclier léger (**Pr = 3.6**)

Chevalier-Alligator
Armure (**Pr = 3.3** Tête, **3.2** Tronc, **3.1** Membres), Lance 1M, Casse-tête, Poignard, Bouclier (**Pr = 3.6***)

Zébrille

Incroyables forces de la nature, les zébrilles sont de véritables colosses. Sur Okéanos d'où ils sont originaires, leurs pairs les choisissent souvent pour assurer le service d'ordre en cas (très rare) de nécessité. Car les zébrilles ne sont pas des brutes sans cervelle. En plus de pouvoir facilement soulever une tonne (!), ce sont des êtres curieux de nature, plutôt bavards et peu enclins à agir de manière instinctive ou impulsive.

Mais s'ils sont capables de venir à bout de la plupart de leurs adversaires, il sont en plus très coriaces. Cette particularité s'explique par leur forte densité : bien que mesurant environ 2 m, les zébrilles pèsent en moyenne 300 kg. Inutile de préciser alors qu'ils ne sont pas seulement résistants à l'alcool, mais aussi aux coups !

Histoire : Quand il a conçu le plateau d'Okéanos et ses créatures mythologiques, Jadawin a créé des créatures exclusivement féminines : les dryades. Il lui est alors venu l'idée de créer des êtres uniquement masculins, qui pourraient éventuellement protéger les dryades. C'était également l'occasion de faire une expérience biologique : créer deux espèces d'êtres totalement différentes, mais indispensables l'une à l'autre pour se reproduire. Après avoir créé la "Belle", le Seigneur imagina la "Bête". C'est ainsi que naquirent les zébrilles. Diamétralement opposés aux dryades, ils ne peuvent se reproduire qu'avec ces dernières. Avec le temps, tous deux ont appris à s'apprécier et tolèrent même des créatures beaucoup plus déroutantes (sirènes, tritons, faunes et satyres). Les zébrilles d'origine se virent greffer le cerveau d'Achéens, de Spartiates et de Crétois de l'époque mycénienne, par

opposition aux cerveaux de Troyennes greffés sur les dryades. D'une population de 10.000, les zébrilles sont passés à 10 millions d'individus.

Répartition : Monde à Étages. Okéanos.

Description : Créature simiesque bipède, 2,20 m de haut, 300 kg. Profil de gorille : front haut, visière orbitale fortement prononcée. Corps recouverts d'un pelage composé d'une succession de larges bandes noires et d'étroites bandes blanches, qui zigzaguent autour du corps et des membres. Longs bras, plus courts cependant que ceux d'un gorille. Jambes plus longues et plus droites que celles des gorilles. Mains poilues et énormes. Démarche traînante, tête oscillant d'avant en arrière. Rire très bruyant.

Physiologie : Mammifère de sexe exclusivement masculin. Se reproduit avec les dryades. Le bébé ainsi conçu a 50 % de chances d'être mâle, auquel cas il est obligatoirement zébrille. Cerveau humain. Forte densité musculaire et osseuse. Mains de type humain avec pouces opposables. Pieds non préhensiles.

Régime alimentaire : Végétarien. Forte consommation d'alcool. Peut devenir omnivore par nécessité.

Caractère : Boute-en-train, curieux, protecteur.

Expressions courantes : "C'est la volonté du Seigneur." ; "Tu veux un peu d'alcool de noix à punch ?" ; "Ne bouge pas, j'arrive !"

Noms typiques : Ipsewas, Akiros, Agrios, Hypérion, Cottos.

Coutumes : Le zébrille aime bien partager son alcool avec ses amis (son alcool favori étant celui des noix à punch). Il le proposera systématiquement à un nouvel ami.

Notes : Après le silène, c'est un des personnages les plus portés sur l'alcool. Cela ne le pénalisera pas forcément (surtout pour un PJ), car il fait partie de ces individus dont on peut vraiment dire qu'ils "tiennent bien l'alcool" !

Intérêt du personnage : C'est le personnage type qui attirera les joueurs à la recherche d'une brute au grand cœur. Car comme brute, on peut difficilement faire mieux ! Certes il n'est pas particulièrement rapide et a tendance à s'essouffler rapidement, mais en général, il n'a pas besoin de toucher deux fois en combat.

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.6 à 4.1/—)
Souffle : (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6)
Agilité : (3.1 à 3.6/—)
Ruse : (3.1 à 3.3/3.4 à 3.6)
Masse : 3.5
Résistance : (3.5 à 3.6/3.6*)
Réflexes : (3.1 à 3.5/3.6)
Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
Volonté : (3.1/3.2 à 3.6)

Femelles : néant

Singularité accessible : Résistance aux toxines (1 pt)

Héroïsme : 10

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 18 + indice de Volonté

Combat : Armes à Feu° (max [3.1 Agilité -3]), Armes Blanches (max [3.1, Agilité -3]), Poings (3.3)
Athlétisme : Courir (3.1), Grimper (Agilité -1), Monter (3.1), Nager (3.3), Sauter (3.2)
Survie : Percevoir (3.1), Pister (3.1), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.1), Technique primitive (3.3)
Furtivité : Crocheter°(3.1), Dérober (3.1), Se Déguiser (3.1)
Langues : Grec Mycénien oral° (3.3)
Connaissances : Botanique (3.2), Zoologie (3.2)

° Ni les compétences d'armes à feu, ni celles marquées d'un° ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.

Armes naturelles

Type	Complexité	Dégâts	Solidité	UA
Morsure	3.4	Force -1	—	3UA
Poings	3.2	Force étourd.	—	2UA

Équipement type de départ

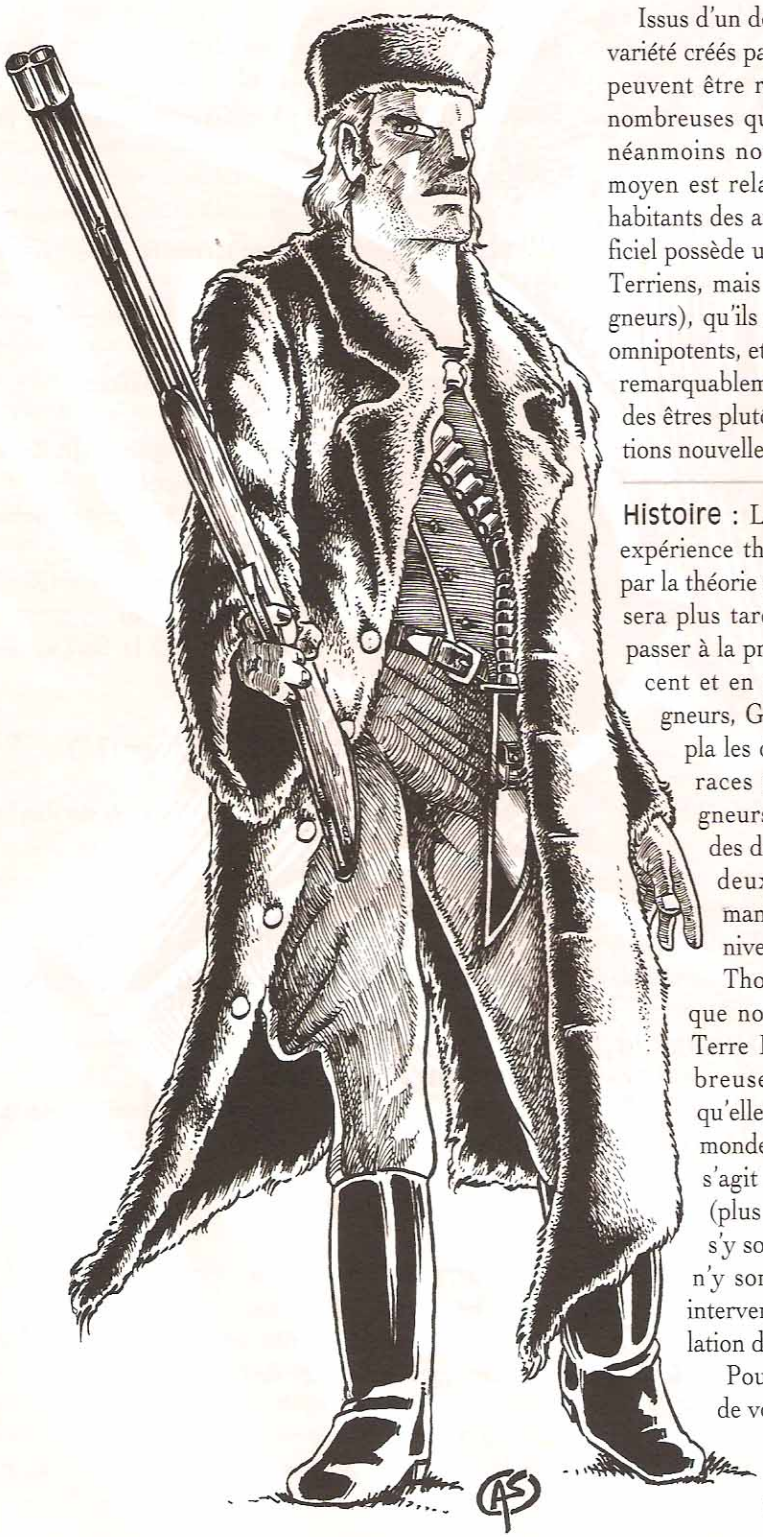
Lancez deux fois 1D6, en ignorant un deuxième résultat identique au premier :

1 : Lampe à ver luisant
2 : Massue
3 : Gourde, 1D6 Noix à Punch
4 : Arc court en os, 1D6 flèches
5 : Équipement de pêche (filet, trident, hameçons et fils)
6 : Corde végétale naturelle de 6D6 mètres.

Le monde d'Orc le Rouge

À partir de cette section, les personnages proposés ne font plus partie du Monde à Étages de Jadawin (sauf la harpie, mais elle est très particulière). Ils sont originaires d'un autre univers. Le premier proposé vient du Monde d'Orc le Rouge. Il s'agit tout simplement d'un Terrien, ordinaire. À moins que...

Terrien



Issus d'un des univers les plus riches en cultures et en variété créés par les Seigneurs, les Terriens modernes ne peuvent être réduits à un seul type. Ils possèdent de nombreuses qualités, mais aussi des défauts. On peut néanmoins noter que leur niveau de développement moyen est relativement élevé par rapport à celui des habitants des autres mondes thoans (un seul peuple artificiel possède une technologie plus avancée que celle des Terriens, mais bien entendu inférieure à celle des Seigneurs), qu'ils ont de plus en plus tendance à se croire omnipotents, et que leur faculté à polluer leur univers est remarquablement développée. Mais ce sont également des êtres plutôt curieux et qui s'adaptent vite aux situations nouvelles.

Histoire : Le Terrien est le produit de la première expérience thoanne. Après la stupéfaction provoquée par la théorie des univers artificiels, un certain Orc (qui sera plus tard détrôné par Orc le Rouge) décida de passer à la pratique, en créant le premier univers adjacent et en reproduisant l'univers original des Seigneurs, Gardzrintrah, en deux exemplaires. Il peupla les deux mondes adjacents de créatures et de races semblables à celle du Monde des Seigneurs et observa le développement parallèle des deux Terre. L'objectif était de vérifier si les deux mondes allaient évoluer de la même manière et si les Terriens allaient atteindre un niveau technologique comparable à celui des Thoans. L'un des deux univers est la Terre que nous connaissons (l'autre étant dénommé Terre II). Si la population terrestre est si nombreuse et si diversifiée, c'est d'abord parce qu'elle vit sur un monde très vaste, réplique du monde des Seigneurs, mais surtout, parce qu'il s'agit d'un des plus anciens univers artificiels (plus de 15.000 ans) et que les Seigneurs qui s'y sont succédé (Orc, Orc le Rouge, Urthona) n'y sont pratiquement pas intervenus, la seule intervention majeure sur Terre I restant l'annihilation de l'Atlantide.

Pour le reste, vous seul connaissez l'histoire de votre personnage.

Répartition : Monde d'Orc le Rouge. Terre I.

Description : 1,75 m, 75 kg. Tout type terrien actuel.

Physiologie : Mammifère.

Régime alimentaire : Omnivore.

Caractère : Tout est possible, mais on peut penser que le personnage sera plutôt surpris, prudent et curieux.

Expressions courantes : "Mais c'est pas vrai, je rêve !" ; "Hé, n'vous énervez pas comme ça, j'ai rien dit..." ; "Finalement, je ne regrette pas la Terre."

Noms typiques : N'importe quel nom terrien, de John à Ivan en passant par Christian, Paul, Helmut, Chang, Roberto ou Saïd.

Coutumes : Selon culture d'origine.

Notes : Essayez de créer un personnage typé plutôt que passe-partout ; c'est-à-dire porté sur l'aventure, comme un paléontologue, un érudit, un professeur de langues anciennes (le grec étant fortement conseillé) ou encore un sportif, etc.

Intérêt du personnage : Le Terrien s'adresse, soit aux débutants, soit à ceux qui n'ont pas spécialement envie d'incarner une créature inhumaine et qui préfèrent découvrir en spectateur actif un univers exotique plutôt que d'en faire partie intégrante. L'avantage du Terrien est sa très grande diversité, ainsi que les nombreuses possibilités et la liberté laissées aux joueurs qui l'incarnent. De plus, l'identification est beaucoup plus facile pour un joueur débutant. Enfin, et c'est le plus gros avantage, le Terrien laisse aux joueurs n'ayant pas lu la Saga des Hommes-Dieux la possibilité de découvrir en même temps que leurs personnages l'univers fantastique du Monde à Étages. Et puis, n'oubliez pas que Kickaha est un Terrien...

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.1 à 3.5/3.6)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.1 à 3.4/3.5 à 3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6)
Résistance : (3.1 à 3.4/3.5)
Réflexes : (3.1 à 3.5/3.6)
Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Masse : 3.3 cas général
3.4 si Force = 3.5 et Résistance = 3.5
3.2 si Force et Résistance inférieures à 3.3

Femmes

Force : (3.1 à 3.3/3.4)
Souffle : (3.1 à 3.4/3.5)
Résistance : (3.1 à 3.3/3.4)
Agilité : (3.1 à 3.6)
Masse : 3.2 Cas général
3.3 si Force et Résistance = 3.3 ou si Résistance = 3.4

Héroïsme : 30

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 17 + indice de Volonté + 13 uniquement attribués aux Langues ou Connaissances

Combat : Armes à feu (max [3.1, Agilité -3]), Armes Blanches (max [3.1, Agilité -3]), Poings (3.3)
Athlétisme : Courir (3.1), Grimper (3.1), Monter (3.1), Sauter (3.1)
Survie : Percevoir (3.1), Pister (3.1), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.1), Technique primitive (3.1)
Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.1), Se Déguiser (3.1)
Langues : Maternelle (3.3)
Connaissances : Botanique (3.1), Zoologie (3.1)

Remarque : *Toutes les compétences enseignées sur Terre sont accessibles.*

Équipement type de départ

Lancer 1D6.

1 : Fusil au choix, 3D6 munitions, Gourde de vin, Briquet à essence, Veste, Bottes et Pantalon (**Pr = 3.1** Membres et Tronc), Couteau, 1 Outil au choix, 1D6 jours de vivres
2 : Pistolet ou Revolver au choix, 3D6 Balles, Blouson de Cuir épais (**Pr = 3.1**, Membres supérieurs et Tronc), Montre objet unique en rapport avec son passé (déterminé par le MJ) : un bon exemple est le croissant thoan (voir **Technologie thoanne**, page 337)
3 : Couteau, Hache, Vêtements d'hiver
4 : Paire de jumelles, Montre, Vêtements ordinaires
5 - 6 : Vêtements ordinaires, aucun équipement particulier

Le monde d'ijim

Il n'y a pas que le Monde à Étages et la Terre qui soient des univers riches. La preuve en est l'existence du Monde d'Ijim et ses elfes !

Elfe vert

Souples, vifs, agiles, rapides, les elfes verts sont tout sauf des grosses brutes pataudes. Humanoïdes élancés à la peau verte, ce sont de formidables grimpeurs, particulièrement doués dans le maniement des armes d'attaque à distance et très difficiles à toucher au corps à corps. Ils cherchent en effet toujours une position avantageuse (cime d'un arbre, sommet d'un rocher, etc.) pour décocher leurs flèches. Ils comptent beaucoup sur leurs prodigieux réflexes, leur agilité surhumaine et leur équipement spécial pour venir à bout des nombreux adversaires qu'ils sont amenés à affronter dans leur monde (trolls, gnomes, chauve-souris géantes, etc.), sachant pertinemment que ce n'est pas avec leur force ni avec leur résistance qu'ils pourront rivaliser avec eux.

Histoire : Émerveillé par la nature, et les forêts en particulier, Ijim, le Thoan, créa il y a environ 1.500 ans un monde entièrement recouvert de forêts, communément appelé Monde des Forêts Sombres, dont il devint le Seigneur. Pour le peupler, il s'inspira des légendes nordiques de la Terre, dont il était friand. Mais contrairement à Jadawin, Ijim ne greffa pas de cerveaux humains sur ses créatures de laboratoire, mais conçut des races à part entière. Le Monde des Forêts Sombres (qui fera l'objet d'un futur supplément) tire son nom du fait que sa végétation est si dense que ses habitants ne voient pratiquement pas le ciel. La surface boisée du monde est décomposée en trois couches végétales (également appelées domaines), séparées les unes des autres par une importante épaisseur de ronces et d'épines quasi infranchissable. Seuls certains passages permettent de passer d'un domaine à l'autre. Dans chacun d'eux vivent différentes communautés, qui tentent parfois de s'envahir les unes les autres. Au niveau du sol vivent les créatures les plus robustes, comme les nains, les trolls, les géants ou les elfes noirs (ces derniers ont été créés plus ou moins à l'image d'Ijim). Sur la couche intermédiaire vivent notamment les elfes bruns, excellents grimpeurs, qui ont, plus souvent que les autres, l'occasion d'interagir avec les autres domaines. Enfin, sur la couche supérieure vivent les elfes verts, également dénommés "acrobates de la cime" en raison de leur extraordinaire agilité. Toutes ces créatures ont appris à repousser les vagues d'assauts ennemies qui les assaillent sans relâche.

Répartition : Monde des Forêts Sombres. Domaine de la Cime.

Description : 1,75 m, 55 kg. Peau verte, yeux sans pupille apparente de couleur unie vive, allant du jaune au violet, cheveux longs raides ou ondulés, noirs, verts ou dorés. Cape permettant de planer sur environ 15 mètres. Armes favorites : arc et boomerang.

Physiologie : Mammifère. Yeux à forte concentration de bâtonnets, conférant une excellente vision nocturne. Ossature fine et légère. Système nerveux élaboré se

traduisant par d'excellents réflexes et une coordination corporelle très performante.

Régime alimentaire : Végétarien. Peut devenir omnivore par nécessité.

Caractère : Impulsif, courageux, écologiste.

Expressions courantes : "Par Idunn, nous les repousserons !" ; "Tu blesses cet arbre, tu me blesses..." ; "Pas assez rapide, mon gars !"

Noms typiques : Mâles : Araken, Tyndell, Spitzohr ; femelles : Alyria, Velanna, Sifallia.

Coutumes : Très proches des arbres, de la nature et de la fertilité en général, les elfes verts ne perdent aucune occasion de leur rendre hommage. Ils aiment se réunir et partager leurs expériences, leurs émotions et leurs sensations, en fumant des feuilles aux propriétés légèrement hallucinogènes. Enfanter est un devoir pour tous. Et le respect de la vie végétale est un dogme.

Notes : L'elfe vert possède un équipement spécial, qui lui confère certains avantages : ses "fruits de vie" lui permettent de soigner et de cicatriser ses blessures beaucoup plus rapidement, son arc vivant a la propriété de se régénérer et sa cape l'autorise à faire des bonds de plus de quinze mètres, en planant sur les courants d'air.

Intérêt du personnage : Les amoureux des elfes seront servis avec ce personnage si typé, que l'on recommandera également aux joueurs qui n'apprécient pas spécialement la force brute, lui préférant la vivacité et l'agilité. Humanoïde sans être humain, l'elfe vert peut se rendre dans des univers peuplés d'humains sans trop choquer. Le joueur qui l'incarne doit savoir qu'il n'évoluera pas souvent dans son univers natal, pendant de nombreuses séances de jeu en tout cas. Un de ses objectifs peut être d'y retourner.

Caractéristiques

Points de caractéristiques : 36

Force : (3.1 à 3.3/3.4)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.4 à 3.6*/ —)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6)
Masse : 3.2
Résistance : (3.1 à 3.3/3.4)
Réflexes : (3.1 à 3.5/3.6)
Intellect : (3.1 à 3.5/3.6)
Volonté : (3.1 à 3.5/3.6)

Singularité accessible

Compétence absolue : Grimper (1 pt)

Héroïsme : 10

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : 7 + indice de Volonté

Combat : Arc (3.4), Armes à Feu° (max [3.1, Agilité -3]), Armes Blanches (max [3.1, Agilité -3]), Poings (3.3)
Athlétisme : Courir° (3.1), Grimper (3.5), Monter° (3.1), Nager° (3.1), Sauter (3.4)
Survie : Percevoir (3.2), Pister (3.1), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.3), Technique primitive (3.3)
Furtivité : Crocheter° (3.1), Dérober (3.4)
Langues : Elfe de la cime (3.3), Elfe brun (3.2), Elfe noir (3.1), Troll (3.1), Gnome (3.1)
Connaissances : Botanique (3.5), Zoologie (3.1)

° Ni les compétences d'armes à feu, ni celles marquées d'un ° ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.

Équipement type de départ

L'elfe de la cime possède toujours l'équipement spécial suivant :

Ailes d'écureuil

Il s'agit d'une sorte de cape reliant le dos de l'elfe à ses quatre membres. Elle peut freiner sa chute et lui permettre de planer sur plus de 15 mètres. La compétence Sauter est augmentée de 1 point d'indice lorsque l'Elfe vert utilise sa cape, et peut atteindre 3.6*. De plus, l'indice des dégâts causés par une chute est réduit de 3 points au lieu de 1 point dans le cas d'une acrobatie réussie (voir la partie des règles concernant la chute).

Fruits de vie

Ces petits fruits mauves et verts ont la taille d'une orange. L'Elfe de la cime possède 1D6 fruits de vie qui, appliqués sur une plaie ou un tissu meurtri, améliorent la cicatrisation et augmentent les chances de guérison. Techniquement parlant, le test de récupération des dégâts (voir **Mécanique du jeu**, page 67) s'effectue après un délai deux fois moindre et la Résistance est augmentée d'un point d'indice, le tout uniquement pour le premier jet de dés.

Arc d'ijim

L'arc de l'Elfe vert est un arc court en fibre vivante possédant les caractéristiques d'un arc composite, hormis la Solidité, qui est de 3.6. L'arc elfique régénère un point de Solidité par jour, s'il est abîmé, et même s'il a été brisé. En général, le carquois contient 2D6 flèches.

Créature unique

Dans THOAN, il est également possible de jouer des personnages qui ne font pas partie d'une espèce, mais sont le fruit d'expériences particulières de Seigneurs. Ces personnages, qui n'ont pas de congénères, sont appelés Créatures Uniques. La Créature Unique décrite ci-dessous s'adresse à tous ceux qui ont été fascinés par Podarge, la harpie, en lisant les romans, mais qui pensaient ne pas pouvoir l'incarner. S'il n'est en effet pas possible de jouer Podarge elle-même (qui demeure un personnage de fond très important), son clone peut l'être.

De nouvelles créatures uniques seront proposées dans les suppléments à venir.

Harpie

Clone de la célèbre Podarge, la harpie est une créature hybride mi-femme, mi-oiseau, dont il vaut mieux se méfier. Sous un aspect féminin certes effrayant mais en même temps très attirant, elle cache une hargne dévastatrice servie par un corps très performant, capable d'évoluer aussi bien dans le milieu terrestre qu'aérien. Sa vitesse et sa vivacité sont d'ailleurs prodigieuses, de même que la férocité de ses attaques lorsqu'elle utilise ses serres. La harpie inspire naturellement le respect des aigles géants, qui la prennent souvent pour Podarge. Si elle ne possède pas leur bec dévastateur, sa résistance est supérieure à la leur.

Histoire : Quand le Seigneur Jadawin voulut concevoir sa harpie, il manquait de données. Il savait simplement qu'il voulait que sa partie humaine soit la réplique de sa sœur, Anania la Splendide. Le Thoan fit donc un premier essai, sans garantie de réussite. Cet essai, vieux de 3.200 ans, fut concluant et donna le clone de Podarge, dont très peu connaissent aujourd'hui l'existence. La harpie s'étant révélée viable, Jadawin put donc en créer un second modèle, en y implantant le cerveau d'une Égéenne très autoritaire, destinée à jouer un grand rôle sur son monde : Podarge. Jadawin ne réalisa pas ou ignora le plus grand défaut de la créature, qui était sans conteste le souvenir d'avoir été humaine et d'être à présent un monstre solitaire. Ce travers modifia peu à peu la psyché de Podarge, qui se mit à développer une haine grandissante envers le Seigneur, la conduisant aux limites de la démence. Quant à l'autre harpie, nul ne sait ce qu'elle est devenue. Sauf le personnage qui décidera de l'incarner, en accord avec le Maître de Jeu.

Répartition : Monde à Étages. Monolithe Tayaphaya-woed.

Description : 1,95 m, 60 kg. Buste humain féminin, avec des cheveux noirs, des yeux bleu foncé, une poitrine très ferme, une peau laiteuse. Les épaules se prolongent par de gigantesques ailes aux reflets verts et bleus, d'une envergure de plus de quinze mètres. Les cuisses humaines se prolongent par des pattes et des serres de rapace, mais proportionnellement plus larges.

Physiologie : Mammifère stérile. Cerveau humain. Os creux très légers mais très résistants. Serres agiles, capables de réaliser certaines actions élémentaires, comme ouvrir une cage ou tenir un objet.

Régime alimentaire : Carnivore. Peut devenir omnivore par nécessité.

Caractère : Irascible, autoritaire, psychotique.

Expressions courantes : "Maudit soit le Seigneur !" ; "Je t'écoute, petit homme." ; "Comment oses-tu me manquer de respect ?!!"

Noms typiques : Au choix du joueur, en essayant de lui trouver une origine grecque antique. Voici quelques exemples, avec entre parenthèses leur signification en grec : Acaste (instable), Adrastéia (à laquelle on ne peut échapper), Calliopé (beau visage), Danaé (celle qui juge), Daphoené (la sanguinaire), Déioné (reine du butin), Hémithéa (à moitié divine), Hespéra (du soir), Némésis (vengeance divine), Pélioné (reine voyageuse).

Coutumes : C'est essentiellement au joueur de les créer. S'il veut se baser sur l'autre harpie, Podarge, on peut supposer qu'elle aimera réunir un gros butin, qu'elle cherchera à s'entourer d'aigles géants et qu'elle aura des esclaves humains qui rempliront toutes les besognes qu'elle ne peut réaliser, faute de mains.

Notes : Pour ce personnage comme pour toutes les créatures uniques, on ne répartit pas de points, les caractéristiques étant définitivement fixées. En revanche, il est tout à fait possible de gagner des points d'Héroïsme et donc d'améliorer ses caractéristiques par la suite.

Intérêt du personnage : Voici le personnage que personne d'autre n'aura dans le groupe. Puissante et fascinante, la harpie est recommandée aux joueurs qui aiment se sentir à part, uniques, et sont prêts à incarner une créature traumatisée par un aspect monstrueux et poursuivie par son destin.

Caractéristiques

Force : 3.6*
Souffle : 3.5
Agilité : 3.4
Ruse : 3.5
Masse : 3.3
Résistance : 3.5
Réflexes : 3.5
Intellect : 3.3
Volonté : 3.4

Remarque : *Les caractéristiques de la Harpie, créature unique, sont fixées et non à répartir. De plus, le PJ qui la joue ne peut pas les augmenter, par expérience, de plus d'un point chacune.*

Héroïsme : 10

Singularité obligatoire : Vitesse en piqué

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.1), Vitesse aquatique (2.6), Vitesse aérienne (3.6*)

Compétences

Points de compétences : 15 + indice de Volonté

Combat : Armes à Feu°° (3.1), Serres (3.4), Serres en piqué (3.3)
Athlétisme : Courir°° (3.1), Grimper°° (3.2), Nager°° (3.1), Sauter°° (3.1), Voler (3.4)
Survie : Percevoir (3.2), Pister (3.2), Se Cacher (Ruse), Se Nourrir (3.4)
Furtivité : Crocheter°° (3.1)
Langues : Tishquetmoac (3.2), Haut Allemand (3.2), Yiddish (3.2), Atlante (3.2), Grec Mycénien oral (3.3), tout autre langage du Monde à Étage (3.1), Linguistique (3.1)
Connaissances : Botanique (3.1), Zoologie (3.1). Autres : Aéronautique° (3.1), Météorologie° (3.2)

(°) Ne peuvent être augmentées avant leur première utilisation.
(°°) Ne peuvent dépasser cette valeur à aucun moment.

Armes naturelles

Type	Complexité	Dégâts	Solidité	UA
Serres°	3.2	Force°°	—	2
Serres en piqué°	3.4	Force +1	—	3°°°

° *En vol uniquement.*
°° *Une fois sa proie saisie, peut continuer à serrer dans la même localisation ou sous-localisation toutes les 2UA, sans avoir besoin de refaire un test.*
°°° *Les UA du piqué tiennent comptent de l'UA nécessaire au déplacement vers la cible. Une chute d'une cinquantaine de mètres vers le bas est obligatoire.*

Équipement type de départ

Pas d'équipement au départ.

Thoan

Il est possible d'incarner les personnages qui ont créé les univers de poche et les créatures qui les peuplent : les terribles Thoans ou Seigneurs. Mais n'imaginez pas qu'on va directement vous offrir sur un plateau un Seigneur omnipotent, maître de son univers. C'est un Seigneur déchu, exilé de son univers, traumatisé par son échec, qu'il vous est donné d'incarner. De nombreuses situations intéressantes risquent dès lors d'être générées par la présence d'un Thoan dans le groupe. À moins que vous ne recherchiez une physionomie de partie complètement différente, en créant un groupe exclusivement composé de Seigneurs déchus, un peu comme dans le deuxième tome de la série : *Les Portes de la Création*.

Seigneur déchu

Même s'ils ne sont plus Seigneurs de leur monde, les Thoans restent toujours redoutables, pour au moins deux raisons : leurs capacités physiologiques ont été artificiellement améliorées, ce qui le rend très supérieurs à des êtres humains. Leurs connaissances scientifiques et cosmogoniques leur confèrent un avantage inestimable, car ils sont non seulement à même de reconnaître et d'utiliser des "portes" quand ils en trouvent, pour pouvoir ainsi passer d'un univers à l'autre, mais ils savent aussi manipuler la fabuleuse technologie thoanne dans leur grande majorité. Ainsi, dans un palais, ils deviennent l'équivalent d'un dieu, pouvant faire la pluie ou le beau temps, remodeler des paysages, créer de nouveaux êtres vivants, voire créer tout un univers, à condition d'avoir accès à une machine de création-destruction. Mais les Seigneurs déchus ont également de graves défauts : leur éducation leur a, en général, inculqué un complexe de supériorité qui peut parfois se retourner contre eux, quand ils sous-estiment trop leurs adversaires ; et leur immortalité corporelle, liée à l'absorption de drogues chimiques, a eu des effets néfastes sur leur psychisme, qu'ils ne peuvent pas contrôler.

Histoire : Les Thoans sont à l'origine des univers artificiels dans lesquels évoluent les PJ et toutes les créatures vivantes connues, d'ailleurs. Issus d'une très ancienne civilisation, ayant atteint un niveau de développement technologique incroyable, ils ont émis la première théorie des univers artificiels il y a plus de 15.000 ans. Peu de temps après était créé le premier *univers de poche*, la Terre, réplique en deux exemplaires (Terre I et Terre II) de l'univers originel des Seigneurs, Gardzrintrah. Depuis, quelque 1.008 univers de poche ont été créés et une guerre a rendu la vie impropre sur l'univers originel de Gardzrintrah, annihilant tous les Thoans qui s'y trouvaient. Seuls ceux qui s'étaient rendus dans leurs

univers de poche survécurent. Ils se livrent depuis à des guerres incessantes, cherchant à envahir les univers voisins et à tuer les autres Thoans, pour être sûrs de n'être pas tués eux-mêmes. Depuis des millénaires qu'ils s'affrontent, les plus grands scientifiques ayant disparu, les Seigneurs survivants ont peu à peu oublié leur science et ne savent plus qu'utiliser la technologie de leurs ancêtres sans la comprendre vraiment.

Le Seigneur déchu est un Thoan qui a été dépossédé de son univers par un autre, mais qui a réussi à ne pas se faire tuer. Son objectif peut être de se venger, de récupérer son propre univers ou de conquérir l'univers d'un adversaire.

Répartition : Univers originel des Thoans. Univers artificiels.

Description : 1,85 m, 85 kg (Thoans) ; 1,75 m, 60 kg (Thoannes). Apparence totalement humaine, races identiques aux races humaines terriennes. Aucun défaut apparent (à quelques rares exceptions près, et dans ce cas, il s'agit d'un choix du Thoan), musculature saillante, corps respirant la santé. Aspect physiologique de 25 ans.

Physiologie : Mammifère. Capacités physiologiques artificiellement améliorées, très supérieures à celles des humains. Force généralement supérieure, métabolisme très résistant, *symbiote* implanté permettant de résister à l'absorption sur une longue durée de drogues anti-vieillissement (voir **Technologie thoanne**, page 352).

Régime alimentaire : Omnivore.

Caractère : Arrogant, paranoïaque et psychotique (voir la table du **Psychisme**, page suivante).

Expressions courantes : "Pour l'amour d'Ilmarvolkin !" ; "Par Los et par Enitharmon !" ; "Pour qui te prends-tu, *leblabbiy* ?"

Noms typiques : Thoans : Alagraada, Ariston, Detiuw, Uriel, Bromion, Antamon, Ethintus, Natho ; Thoannes : Ocalythron, Araga, Ona, Eleth, Ahania.

Coutumes : Les Thoans ont pris l'habitude de se livrer des guerres entre eux et de s'entre-tuer à la moindre occasion. S'ils aiment piéger leurs victimes, ils évitent de ne leur laisser aucune chance de s'en sortir : par jeu, par coutume ou par défaut dans leurs prévisions, ils accordent toujours une petite chance à un prisonnier de s'évader.

Le Thoan est en général friand d'expériences scientifiques, de réalisation grandeur nature d'un fantasme et de jeux de toutes sortes. C'est ainsi qu'il crée des Univers parfois délirants et des créatures étranges, souvent à leur détriment. Il n'a pas vraiment la notion d'éthique.

L'inceste est courant chez les Thoans et n'est pas répréhensible selon leur morale.

Notes : Le Thoan souffre de troubles psychologiques graves, dus d'une part à une culture qui pousse à l'arrogance et d'autre part à une trop grande longévité. Le PJ doit obligatoirement déterminer aléatoirement de quel trouble souffre son personnage (voir Psychisme, page suivante).

Intérêt du personnage : Le Thoan est un être supérieur sur de nombreux points, mais qui possède de très graves défauts psychologiques. Il est donc difficile à incarner. S'il doit y en avoir un dans le groupe, le joueur et le Meneur de Jeu ne sont pas obligés de le révéler tout de suite aux autres joueurs, pour des situations de jeu plus intéressantes (révélations ultérieures, pactes avec les PJ, etc.). Il apparaîtra souvent dans ce cas comme un Terrien ordinaire ou un humain du Monde à Étages (chevalier drachelander, Atlante, etc.).

D'une manière générale, on conseillera donc le Seigneur déchu à un joueur expérimenté, et le MJ essaiera d'éviter qu'il y en ait plus d'un dans son groupe.

Remarque : Un Seigneur Déchu peut s'être fait implanter le cerveau dans le corps de n'importe quelle créature, par l'entremise d'un de ses frères ou sœur jaloux. Comme ses troubles psychiques l'amènent parfois à être amnésique, on en déduit que **n'importe quel type de personnage** peut, sans le savoir, être un Seigneur déchu. Le Meneur de Jeu doit à ce sujet consulter le chapitre **Techniques et conseils de jeu**, à la section **Physionomie d'un groupe de PJ**.

Caractéristiques

Points de caractéristiques : *44*

Force : (3.3 à 3.5/3.6) **Résistance :** (3.3 à 3.4/3.5)
Souffle : (3.1 à 3.5/3.6) **Réflexes :** (3.3 à 3.5/3.6)
Agilité : (3.1 à 3.5/3.6) **Intellect :** (3.4 à 3.5/3.6)
Ruse : (3.1 à 3.5/3.6) **Volonté :** (3.1 à 3.5/3.6 à 3.6*)
Masse : 3.3 cas général
3.4 si Force = 3.5 et Résistance = 3.5

Thoannes : identique aux Thoans si elles le souhaitent mais au dépens de leur féminité. Si elles préservent leur féminité, les caractéristiques sont alors :

Force : (3.3 à 3.4/3.5) **Résistance :** (3.3/3.4)
Agilité : (3.1 à 3.6/—)
Masse : 3.2 Cas général
3.3 si Force et Résistance = 3.3 ou si Résistance = 3.4

Singularités accessibles : Beauté extraordinaire (2 pts).
Compétence absolue : Maniement d'une arme (3 pts), une Langue (1 pt), une compétence de Connaissance (2 pts), Endurance (3 pts), Régénération (3 pts), Résistance aux toxines (2 pts).

Héroïsme : 5

Vitesses raciales : Vitesse terrestre (3.2), Vitesse aquatique (2.6*)

Compétences accessibles

Points de compétences : Indice de Volonté x 5

Combat : Armes à feu (3.3), Armes Blanches (3.3)
Athlétisme : Toutes les compétences à (3.2)
Survie : Toutes les compétences à (Ruse), sauf Se Nourrir (3.1), Technique primitive (3.1)
Furtivité : Toutes les compétences à (Intellect)
Langues : Thoan (3.4), trois autres langues au choix (3.3), Linguistique (3.1)
Connaissances : Botanique (3.1), Zoologie (3.1). Autres : Domaines Scientifiques : Aéronautique (3.4), Spécialisation de Médecine (Intellect-2), Génétique (Intellect), Spécialisation de Physique (Intellect - 2), Spécialisation en Électronique (Intellect) et Chimie (Intellect), Mathématiques (Intellect), Domaines Techniques = Mécanique (3.4), Électricité (3.4), Domaines Artistiques = Musique (3.3), Sculpture (3.1), TECHNOLOGIE DES SEIGNEURS (5.3)

Remarque : ***Toutes** les compétence sont accessibles.*

Équipement type de départ

2 Armes au choix hormis les armes thoannes, armure jusqu'à (**Pr = 3.2**) sur trois localisations, équipement standard de survie (gourde, corde, briquet, etc.).

Psychisme : Le psychisme d'un Thoan est souvent très perturbé. Lancer 2D6 pour déterminer la nature du trouble qui l'habite. Ces troubles ne peuvent être guéris qu'extrêmement difficilement, et pas avant que le personnage n'ait atteint 50 en Héroïsme.

2D6

2 à 3 : Le Thoan est un sadique, qui ne peut s'empêcher de faire souffrir ses victimes et qui s'en délecte, quitte à risquer sa vie.

4 à 5 : Le Thoan possède la singularité Obsession Sexuelle et est extrêmement brutal.

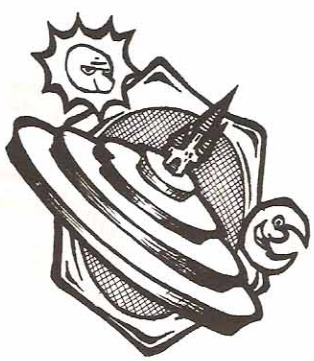
6 à 7 : Le Thoan est atteint d'une paranoïa aiguë et se sent persécuté. Il croît que tout l'univers lui est hostile et que chaque être vivant complote contre lui.

8 : Le Thoan est un être colérique, qui entre facilement dans des rages folles et incontrôlables. Un jet de Volonté de seuil 3.6 est à effectuer à chaque fois qu'il est contrarié afin de déterminer s'il garde ou perd le contrôle de lui-même.

8 à 10 : Le Thoan est fier et orgueilleux et clame à qui veut bien l'entendre qu'il est un Seigneur. Les non-Thoans ne sont que des *leblabbiys*, littéralement "mangeurs d'excréments" et il ne supporte ni le tutoiement ni le contact ni aucune familiarité dont il n'a pas pris l'initiative.

11 : Le Thoan possède plusieurs personnalités complètement différentes (et à mettre au point avec le MJ). En cas de choc émotionnel ou physique, il doit effectuer un test de Volonté de seuil 3.6. En cas d'échec, il change de personnalité (déterminé au hasard par le MJ). Le nombre total de personnalités est de 1D6 +1.

12 : Le Thoan est amnésique. Notez ses caractéristiques et ses compétences, puis réduisez les caractéristiques de 4 points (à répartir). Réduisez également le niveau de compétences des familles : Survie, Furtivité et les compétences de Domaines Scientifiques et Techniques de 2 points chacune. Supprimez la langue thoanne et la Technologie des Seigneurs. Toutes ces compétences et ces caractéristiques seront recouvrées - en même temps que la mémoire - au rythme de 1 point de compétence par aventure et de 1 point de caractéristique toutes les 5 aventures, sans dépense de point d'Héroïsme, le joueur choisissant l'affectation du point.



Récapitulatif des personnages présentés

Aigle géant

Chevalier Drachelander

Khamshem

Zébrille

Amazone

Dryade

Sarrasin

Terrien

Anthropoïde

Faune

Satyre

Elfe vert

Barbe rouge

Homme-Cheval

Silène

Harpie

Centaure

Hrowaka

Tishquetmoac

Seigneur déchu

Le passage entre les "portes" n'est pas toujours de tout repos.

PRÉSENTATION COSMOGONIQUE ET HISTORIQUE

"Ainsi, toute l'astronomie ultra-plutonienne, toute la cosmogonie, toute la cosmologie - tout cela était faux..."

Les murs de la Terre

Ce chapitre est une présentation de l'univers dans lequel vont évoluer les personnages du jeu THOAN. Il reprend historiquement toutes les informations disséminées avec parcimonie par Philip José Farmer au fil des sept romans de sa saga. La réalité que vous allez y découvrir est assez déroutante et en tout cas très différente de la conception générale qu'on peut se faire de l'univers.

Vous n'êtes pas obligé de lire cette présentation, particulièrement si vous n'avez pas lu les romans et que vous désirez découvrir le contexte du jeu en jouant. En revanche, si vous avez lu la saga des Hommes-Dieux, que vous souhaitez être Meneur de Jeu ou que vous êtes tout simplement trop curieux, allez-y ! Les "portes" vous sont grandes ouvertes !

GARDZRINTRAH

Il y a plusieurs milliers d'années, environ 25.000 ans de cela, il n'existait qu'un seul univers, appelé *Gardzrintrah* par ses habitants. La vie ne se trouvait que sur une seule planète. La race dominante de cette planète était une espèce qui avait longtemps évolué. Ses représentants ressemblaient à des humains et se dénommaient eux-mêmes *Thoans*. Après 10.000 ans de civilisation, les Thoans avaient atteint un niveau scientifique qui dépassait tout ce que l'on peut imaginer. Ils vivaient dans une société harmonieuse, exploitant au mieux leurs fantastiques moyens technologiques.

LA THÉORIE DES UNIVERS ARTIFICIELS

Les Thoans émirent un jour, il y a environ 15.000 ans, une théorie audacieuse, selon laquelle il serait possible de "creuser" un espace et créer ainsi un nouvel espace artificiel. D'après cette hypothèse, le même "espace" pourrait donc contenir deux mondes matériels, mais imperméables l'un à l'autre. Les savants thoans expliquaient la théorie en parlant d'un espace "à angle droit de l'autre". La première application de la théorie des univers artificiels fut un succès. C'est cette découverte qui est donc à l'origine de la création des premiers univers de poche artificiels par plusieurs Thoans, dont les deux principaux s'appelaient Urizen et Orc (qui sera plus tard connu sous le nom d'Orc l'Aveugle).

LES MACHINES DE CRÉATION-DESTRUCTION

Le principe de création consistait à lancer une sorte de ballon dans le "non-espace à angle droit" qui avait été découvert, afin de créer un petit espace ou un petit univers, dans lequel on transférait des petites machines grâce à une "porte" (voir plus loin). Les machines transportées agrandissaient l'espace vers (ou dans) l'espace-temps de l'univers originel. Le nouveau monde se développait de manière que l'on puisse y transférer, toujours par les "portes", des machines plus importantes. Celles-ci permettaient d'augmenter encore plus l'espace artificiel et de transférer d'autres machines encore plus grosses. Et ainsi de suite jusqu'à la taille voulue. La dernière machine transportée, la plus élaborée de toutes, était dénommée par les Thoans machine de "Création-Destruction". Elle permettait non seulement de creuser l'espace, mais également de créer des astres, des planètes et les conditions de vie sur ce monde. Elle pouvait aussi

détruire complètement l'univers artificiel. Les grands scientifiques Thoans de l'époque élaborèrent et construisirent plusieurs machines de Création-Destruction.

La Terre

Le premier univers artificiel fut la reproduction fidèle de l'univers originel des Thoans, *Gaʊzrintra*h. Il fut créé il y a 15.000 ans par un Thoan dénommé Orc (à ne pas confondre avec Orc le Rouge), qui se fit appeler Seigneur sur son monde. Il ignorait que plusieurs Seigneurs allaient se succéder sur son univers qu'il avait baptisé Terre. Il fut en effet aveuglé (d'où son surnom d'Orc l'Aveugle) avant d'être tué, quelques milliers d'années après la création de la Terre. Puis, Thrassa, un autre Thoan, s'appropria cet univers pour en devenir son Seigneur. Thrassa fut lui-même tué par Orc le Rouge qui, au fil des millénaires, s'identifia à l'Orc original, au point d'être aujourd'hui sincèrement persuadé d'être le créateur de cet univers. Les raisons de cette violence entre Seigneurs sont expliquées un peu plus loin (voir **La guerre des Thoans**, page 157).

La Terre est le premier et le plus grand des univers artificiels créés par les Thoans, avec Terre II. Son diamètre est de trois fois la distance Soleil-Pluton. Au-delà se trouve un mur énergétique, une sorte de champ de force infranchissable. Les étoiles qu'on aperçoit de la planète bleue sont des simulacres, des illusions, tout comme l'espace matière qui les entoure. Plusieurs raisons expliquent la création de la Terre. D'abord, il fallait mettre en application la théorie des univers artificiels. Ensuite, c'était l'occasion unique d'effectuer une expérience scientifique extraordinaire : en créant deux Terre, strictement identiques et en les peuplant des mêmes habitants, clonés, aux mêmes endroits, on pourrait observer l'évolution parallèle de deux mondes disposant des mêmes conditions de départ. On verrait ainsi si l'évolution naturelle d'un peuple est quelque chose d'inévitable, si l'histoire est programmée ou pas. Les peuples jumeaux furent donc placés dans la même situation de départ, avec les mêmes races implantées au même endroit, parlant les mêmes langages et possédant la même éducation. Puis, ils furent livrés à eux-mêmes, sans (presque) aucune intervention des Seigneurs, afin de conserver le caractère scientifique de l'expérience. La seule véritable intervention flagrante fut sans conteste la destruction de l'Atlantide sur Terre I par Orc le Rouge, "maquillée" en un événement naturel (une prétendue collision de deux plaques tectoniques).

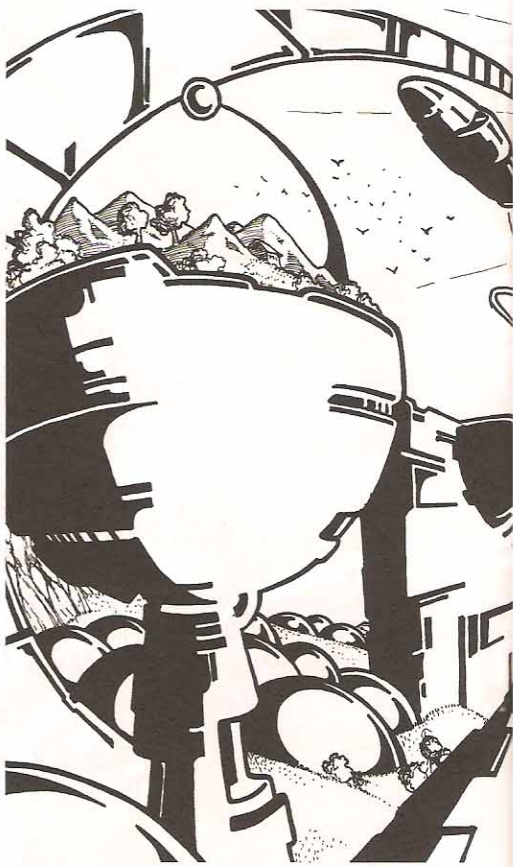
Le résultat de cette expérience fut assez intéressant, puisqu'il révéla que les déviations de développement entre les humains de Terre I et ceux de Terre II commencèrent presque immédiatement. Quinze millénaires ont produit des histoires et des cultures très différentes. Un prochain supplément sur Terre II vous en apprendra davantage.

Comme la Terre est un des plus vieux univers, ce fut aussi celui qui engendra le plus grand nombre de cultures, de mythes et de légendes. C'est pourquoi par la suite (beaucoup plus tard), les Seigneurs ayant créé des univers plus récents s'inspirèrent souvent, pour leur monde, du folklore terrien, en important directement des créatures qui peuplaient la Terre (exemple : Chryséis, fille du roi Agamemnon, importée par Jadawin sur le Monde à Étages) ou en s'inspirant de leurs mythes pour créer des univers (exemple : Jadawin, avec les centaures et autres créatures mythologiques ; Ijim, avec son monde des Bois Sombres peuplé d'elfes et autres créatures de la mythologie scandinave).

D'une manière générale, quand un Thoan jugeait qu'un être de laboratoire (les humains, par exemple) était suffisamment doté des qualités qu'il recherchait pour vouloir l'importer dans son univers, il avait deux possibilités. Soit il décidait de transporter directement l'individu sans lui apporter de modifications physiologiques. Soit il décidait de le modifier, ne gardant par exemple que son cerveau d'origine, qu'il greffait dans un nouveau corps fabriqué dans les laboratoires de son palais (exemple : le cerveau de Chryséis fut placé dans le corps d'une dryade).

Univers de poche

Les Thoans disposaient donc de connaissances et de moyens tels qu'ils étaient également capables d'altérer les lois de la physique régissant chaque univers de poche. Ainsi, le niveau d'accélération d'une chute vers le centre de gravité pouvait être rendu différent de celui du monde originel. Autre exemple, un monde de poche pouvait contenir un unique soleil et une unique planète.



C'était le cas pour le Monde à Étages, par exemple. Ce monde, une planète de la taille de la Terre, fut conçu pour avoir la forme d'une Tour de Babel à terrasses. Son minuscule soleil et sa lune gravitaient autour.

De nombreux Seigneurs, comme les humains en vinrent à les appeler, quittèrent l'univers original pour vivre dans leurs univers de poche artificiels ou leurs mondes uniques. À cette époque, ces univers n'étaient que des terrains de jeux : en quelque sorte, des clubs microcosmiques réservés à de petites élites.

Les Thokinas

Puis intervint le premier incident. Peu de temps après la création des deux Terre, une terrible révélation frappa les Thoans. Leur univers originel, *Gardzrintrah*, était sans doute lui aussi un univers artificiel, créé par on ne sait qui. Qui donc étaient les Seigneurs des Seigneurs ? C'est en cherchant une réponse à cette question angoissante et terrible pour leur ego qu'ils découvrirent un monde artificiel

qui n'était pas d'origine thoanne, Anthéma, le Monde du Refus. C'était la preuve indéniable de l'existence d'une autre civilisation antérieure à la leur. Poursuivant leurs recherches, ils réussirent à briser les murs de *Gardzrintrah*, et se retrouvèrent en contact avec une peuplade étrangère plus ou moins reptilienne, qu'ils baptisèrent "Thokinas" (eux-mêmes se dénommant "Khringdiz"). Les Seigneurs, craignant d'être l'objet d'expériences de ces êtres qui les avaient peut-être créés, commencèrent par en massacrer les trois quarts. Ce fut la première grande guerre thoanne. Les Thoans subirent ensuite de sérieux revers, notamment au niveau de leur communauté scientifique, frappée systématiquement par les Thokinas. La guerre fut impitoyable. L'univers des reptiliens fut finalement envahi et les Thokinas (ou Khringdiz) furent tous tués, sauf un, raconte-t-on, qui serait parvenu à s'échapper dans un univers inconnu et très difficile d'accès, et à se placer en animation suspendue. À l'issue de la guerre, les Thoans apprirent que leurs ennemis n'étaient pas les Seigneurs des Seigneurs, contrairement à ce qu'ils redoutaient. D'ailleurs les Thokinas, dotés d'une très haute technologie eux aussi, leur révélèrent avant d'être exterminés qu'ils n'auraient pas créé d'êtres aussi différents d'eux-mêmes.

Les Cloches Noires

Puis, survint le deuxième incident, il y a à peu près 10.000 ans. En effectuant des recherches sur l'immortalité, les Thoans fabriquèrent ce qu'ils appelèrent les Cloches Noires. Il s'agissait de formes de vie artificiellement créées à l'occasion de recherches très poussées sur le secret de l'immortalité véritable. Ces espèces de Cloches, faites d'un matériau noir indestructible, étaient conçues pour être placées sur la tête d'un cobaye, pas forcément volontaire. À l'aide de fines aiguilles qui perçaient la calotte crânienne de l'humain (puisqu'il s'agissait essentiellement de sujets humains), la Cloche Noire "vidait" le cerveau de son contenu, effaçant toutes les données qui s'y trouvaient pour en faire un cerveau "vierge". Les expériences avaient pour objet de permettre à un Thoan mortellement blessé de récupérer un corps, en y transférant son propre esprit par l'intermédiaire de la Cloche.

Les Cloches Noires étaient donc capables de préparer un corps à une implantation cérébrale, en évacuant dans un premier temps les données du cerveau cobaye, puis en y transférant les facultés mentales du Thoan, qu'elles pouvaient également stocker très longtemps. Cinquante ans furent nécessaires pour que l'expérience soit probante à 100 %. Mais un imprévu se produisit. Les Cloches Noires devinrent des entités à part entière, intelligentes, complexes et autonomes. 10.000 Cloches Noires avaient déjà été créées quand les Thoans prirent conscience de cette stupéfiante vérité. Tout commença quand une Cloche Noire réussit apparemment toute seule à perforer de ses épingles-antennes le crâne d'un Seigneur. Elle transféra son propre esprit dans le corps du Seigneur, décérébré, et disposa ainsi d'un corps beaucoup plus fonctionnel. Ce vol de corps, particulièrement discret, permit aux Cloches Noires de faire subir le même sort à tous les Thoans impliqués dans le projet initial. Elles quittèrent alors l'univers originel et émigrèrent vers les univers privés. On estime à 6.000 le nombre de Thoans qui furent "mis sous cloche" à cette époque, selon l'expression consacrée. Tous les Thoans indemnes s'unirent pour faire face à ce fléau et ce fut le début de la deuxième grande guerre. Elle fit à nouveau de grands dégâts chez eux, et leurs scientifiques ne furent à nouveau pas épargnés. De plus, toutes les machines de Création-Destruction furent détruites à cette époque, de même que les données permettant de les construire. Deux rumeurs circulent néanmoins encore aujourd'hui : une machine de Création-Destruction aurait été épargnée par la guerre et se trouverait en un lieu inconnu ; les données pour en reconstruire une autre seraient contenues dans les circuits du Monde des Cavernes, connu également sous le nom de Monde de Zazel.

Mais la guerre finit par tourner à l'avantage des Thoans. Sur les 10.000 Cloches Noires créées, 9.949 furent récupérées et placées dans un univers spécialement créé pour elles, entouré d'une triple enceinte pour que nul ne puisse y pénétrer ou en sortir. Mais on perdit la trace de 51 Cloches Noires, qui ne furent pas retrouvées. Une psychose s'instaura chez les Thoans, qui confectionnèrent des anneaux spéciaux capables de détecter la présence de ces créatures de cauchemar, véritables vampires de cerveaux. Les Thoans portent ces anneaux aujourd'hui encore.

La guerre des Cloches Noires dura 200 ans.

Triste bilan

La plupart des savants et des techniciens au service des Seigneurs, déjà fortement frappés par l'affrontement avec les Thokinas, furent tués dans la guerre des Cloches Noires. Plus de la moitié de la population thoanne en tout et pour tout fut éliminée. L'univers originel, *Gardzrintrah*, fut ravagé. À l'issue de ces deux guerres, la planète natale originelle des Thoans fut rendue impropre à la vie et ne redevint vivable que des millénaires plus tard. Tous ceux qui s'y trouvaient à l'époque moururent. Seuls les Seigneurs qui habitaient dans les mondes de poche survécurent. Ceux-là étaient 10.000, tout au plus.

Des milliers d'années passèrent tandis que les Seigneurs qui vivaient dans les univers artificiels peuplaient leurs mondes. Ils le firent parfois différemment de ce qui avait été prévu à l'origine et qui était alors, avant tout, un jeu. La plupart des créatures implantées dans leurs mondes sortaient droit des laboratoires des Seigneurs. Ces derniers décidèrent souvent d'inclure des êtres humains sur ces mondes, et bien qu'ils aient été créés à l'image des Thoans, les humains étaient considérés comme des êtres inférieurs, car artificiels.

Le Monde à Étages

Jadawin peupla son monde de créatures provenant d'autres univers, de la Terre en particulier, dont il appréciait beaucoup certaines cultures (antiquité grecque et olmèque, Amérique précolombienne et Europe médiévale principalement). Il créa de nombreuses créatures dans ses laboratoires et chercha à faire un monde aussi riche que réussi.

Les "portes"

À cette époque, les Thoans, privés de leurs savants et des machines de Création-Destruction détruites pendant la guerre, ne créaient pratiquement plus de mondes. Ils se contentaient de mieux peupler ceux qui existaient déjà. C'est là qu'ils prirent vraiment conscience de l'importance des "portes". Il faut savoir qu'entre deux univers adjacents, qui ont plus ou moins la forme de "bulles" accolées, il existe une structure spatio-temporelle, que les Thoans appellent parfois Mur, qui fait office de ligne de partage. Ni la matière ni aucune onde ne peuvent la traverser. Le seul moyen d'accéder à un univers adjacent est d'emprunter une "porte". Les "portes" sont des routes interdimensionnelles qui s'activent par l'intermédiaire de divers types de codes ou d'appareillages. Deux Croissants thoans de même fréquence peuvent, par exemple, ouvrir une "porte" sur un autre univers. De même, il existe des cadres métalliques hexagonaux qu'il suffit de traverser pour emprunter la "porte". Parfois, elle ne peut être activée qu'en prononçant un mot bien particulier, connu par son principal utilisateur. Il existe aussi des "portes" naturelles, plus faciles à ouvrir que les autres. Il s'agit de celles qui se trouvent sur les Murs séparant les univers directement adjacents. On les appelle failles, et elles sont très nombreuses. Le plus fantastique objet technologique jamais conçu pour ouvrir les "portes" ou les failles est sans conteste la trompe de Shambarimen, du nom de son créateur. Cet instrument est, en effet, capable de révéler et d'ouvrir n'importe quelle faille, ainsi que toutes les "portes" thoannes sans exception, même désactivées.

À l'époque des survivants de la guerre des Cloches Noires, Shambarimen était mort, tout comme la plupart des grands savants thoans. Mais son instrument faisait déjà l'objet de toutes les convoitises. Et comme les Seigneurs devenaient de plus en plus décadents, perdant progressivement la connaissance nécessaire pour créer de nouveaux univers, tous les outils hautement technologiques prirent de plus en plus d'importance. Petit à petit, les fils et les filles des Seigneurs devinrent de plus en plus envieux et jaloux les uns des autres. Ils voulaient leurs propres mondes, mais n'avaient plus les moyens de les créer. Il fallait donc qu'ils se répartissent les 1.008 univers de poche déjà créés par les Thoans.

La guerre des Thoans

Ainsi, l'inévitable se produisit, et il y eut une lutte de pouvoir entre Thoans pour contrôler le nombre limité de mondes. Ces querelles étaient prévisibles, car en dépit de leurs pouvoirs presque divins, les Thoans étaient finalement "humains". Leur sens de la propriété était aussi développé que le nôtre. Régner en maître sur un seul univers ne les satisfaisaient pas. Il fallait qu'ils convoitent les domaines de leurs collègues. Les Seigneurs se battirent donc entre eux. À leur agressivité s'ajouta la mégalomanie, provoquée par l'isolement et la solitude dans laquelle ils s'étaient plongés. Les Thoans finirent ainsi par croire à leur qualité de petits dieux.

Le conflit se perpétua. Les défenses des univers et des palais furent renforcées, jusqu'à devenir pratiquement invulnérables, tandis que les modes d'agression étaient de plus en plus perfectionnés et de plus en plus imparables. La lutte devint un jeu de mort, idéal pour combattre l'ennui et la mélancolie des Thoans. Posséder son propre univers ne suffisait plus, il fallait en conquérir d'autres.

Cette période marqua définitivement la fin de la science et du progrès et le début du solipsisme des Seigneurs.

L'oubli de la science

Les survivants des guerres disposent finalement d'un pouvoir supérieur à leurs ancêtres, pouvant contrôler les mécanismes et les machines les plus perfectionnées et les plus dangereuses sans avoir à respecter la moindre réglementation. Mais la faculté de compréhension des principes animant le pouvoir et les machines s'est perdue. Les Seigneurs actuels ont hérité d'une science et de pouvoirs sans comparaison avec tout ce que nous connaissons sur Terre. Mais leurs savants et leurs techniciens, morts depuis longtemps, ne peuvent plus leur enseigner les principes de cette science. Les survivants de la race savent faire fonctionner leurs appareillages, mais ils sont tout aussi incapables d'en expliquer les principes que de les réparer. Ainsi, après des millénaires de guerres et de luttes, le peuple Thoan s'est progressivement autodécimé. Les survivants sont des mégalomanes, paranoïaques et ignorants.

Ils ne peuvent plus créer, ils ne savent plus que détruire.

Les Thoans

Un futur supplément couvrira plus en détail l'histoire et la situation actuelle des principaux Thoans. Voici une petite présentation qui vous permettra de connaître un peu mieux leurs motivations et mode de pensée, et de vous familiariser avec les plus connus d'entre eux.

Histoire

Parmi les plus anciens des Thoans encore en vie aujourd'hui, beaucoup sont les fils et neveux d'Urizen. Jeunes, ils vivaient en toute innocence, jouant et étudiant entre frères, sœurs et cousins, sans la moindre animosité. Ils redoutaient leur père, le terrible et sombre Urizen, mais ils n'éprouvaient pas de haine pour lui. Puis, leur mère mourut, dans des circonstances encore inconnues aujourd'hui, mais vraisemblablement assassinée par Urizen. Trois jours plus tard, celui-ci se maria avec Araga, puissante Thoanne Seigneur d'un vaste univers. Tous deux unirent ainsi leurs domaines. C'est à cette époque qu'Urizen regretta d'avoir des enfants, qu'il avait élevés en Seigneurs (il était l'un des seuls dans ce cas, avec Los) et qui constituaient donc une menace. Il voulut s'en débarrasser, en les tuant ou en les envoyant sur une planète de son univers, peuplée de sauvages, où ils ne pourraient pas lui nuire. Les enfants fuirent et furent poursuivis par leur père. Ils tuèrent d'autres Seigneurs pour s'emparer de leurs univers, oubliant qu'ils étaient frères, sœurs ou cousins. Ils devinrent tous des Seigneurs fourbes, haineux, jaloux, cruels et assassins.

Le code du défaut implicite

Un accord tacite est censé exister entre les Seigneurs, aux termes duquel chacun doit laisser subsister une légère faille dans ses défenses, une brèche par laquelle un ennemi extrêmement rusé et adroit pourrait s'introduire. Cet accord est supposé faire partie de la règle du jeu mortel auquel se livrent les Seigneurs. Le jeu ne doit pas être bloqué, estiment les Seigneurs, et doit faire la belle place aux plus rusés. En fait, si la cuirasse des protections des palais et des univers de poche présente un défaut, c'est pour une toute autre raison, que les Thoans, par vanité, ne veulent pas reconnaître : la race thoanne a, on le sait, perdu son ancien savoir-faire. Des créateurs qu'ils étaient, les Thoans sont devenus des consommateurs, de simples utilisateurs. Et si leur armement présente des lacunes, après plusieurs millénaires d'utilisation, il n'y a rien qu'ils puissent faire pour y remédier.

Une autre raison peut aussi être invoquée. Il est possible, qu'au fond d'eux-mêmes, les Seigneurs soient quelque peu las de leur immortalité, las de vivre, et qu'ils laissent inconsciemment des failles dans leurs systèmes. Ils le feraient non seulement pour donner du piment à leur vie, mais aussi pour accroître les risques de décès et mettre un terme à leur trop ennuyeuse longévité.

Principes inculqués aux peuplades des univers de poches

Malgré tous leurs défauts, les Thoans respectent en général un principe louable, qui est d'instaurer l'hygiène et la propreté dans leurs univers. Les Seigneurs font ainsi en sorte d'inculquer ces valeurs aux peuples de leurs mondes, sous forme de lois ou de

dogmes. Il existe quelques exceptions à cette règle, dont Terre I fait malheureusement partie.

Aspect et métabolisme

Grâce à leur science très développée à tous les niveaux et donc en biologie, les Thoans ont vaincu les effets du vieillissement. Grâce à leurs drogues d'immortalité, qu'ils s'injectent régulièrement dans l'organisme, les Thoans ne meurent pas de vieillesse et gardent l'aspect de jeunes gens de 25 ans même lorsqu'ils sont vieux de plusieurs millénaires. Les plus anciens d'entre eux (20.000 ans et plus) semblent âgés de trente ans. De plus, ils sont souvent supérieurs physiquement aux humains, pourtant créés à leur image. C'est essentiellement parce qu'ils ont amélioré artificiellement leurs capacités physiologiques, devenant aussi forts, endurants et rapides qu'un corps humain peut le leur permettre. Les Thoans semblent en outre capables de régénérer de graves blessures et des membres amputés. Là encore, il ne s'agit pas de capacités naturelles. Les drogues d'immortalité régénèrent en fait constamment les cellules, et à forte dose, permettent de régénérer les tissus et les os.

Pour être sûrs de réguler ces doses chimiques et de pouvoir les prendre où qu'ils se trouvent, sans jamais oublier, certains Thoans se sont fait implanter des "symbiotes". Il s'agit de créatures vivant dans leur corps, capables d'absorber les drogues en très grande quantité, de les stocker et de les distiller à petites doses dans l'organisme du porteur. Les symbiotes permettent donc de ne pas vieillir et de régénérer, même s'ils se trouvent dans un univers à faible concentration de drogues dans les éléments naturels (eau, air).

Mœurs

Sans parler de leur caractère (on les sait entre autres paranoïaques, mégalomaniaques, arrogants et cruels), les Seigneurs ont des mœurs qui peuvent surprendre, voire choquer. Ils ont développé un tel complexe de supériorité qu'il leur est presque écœurant d'imaginer se reproduire avec des *leblabbiys* (même s'ils sont parfois contraints de le faire pour renouveler les gènes et renforcer leur race). L'inceste chez les Thoans est donc fréquent et non répréhensible, selon leur morale.

Quelques Seigneurs

Seuls quelques Thoans sont ici succinctement présentés. Les Seigneurs feront l'objet d'un futur supplément, où ils seront très largement détaillés.

Anania

Âgée d'environ 10.000 ans, Anania est la sœur de Jadawin et la fille d'Urizen. Connue chez les Thoans comme Anania la Brillante, elle est réputée pour sa beauté inégalée. Jadawin, fasciné par cette beauté, s'en est même inspiré pour créer l'une des créatures majeures de son Monde : Podarge, la harpie. Cette dernière possède en effet le visage et le buste de la ravissante thoanne. Le monde d'Anania, vieux de 8.000 ans, est peuplée de créatures volantes de type insectoïde. Non seulement très intelligente, Anania possède un instinct de survie incroyablement développé, qui lui a permis de sortir des situations les plus incroyables jusqu'à ce jour. Le fait de fréquenter puis de devenir la compagne d'un *leblabbiy*, Kickaha, lui a fait ouvrir les yeux sur les mauvais côtés des Seigneurs, tout en lui faisant découvrir des sentiments qu'elle ne savait même pas enfouis en elle.

Arwoor

Seigneur dépossédé, originaire d'un monde glauque et peu harmonieux (les gworls et les Yeux du Seigneur en sont originaires), Arwoor s'est enfui pour avoir la vie sauve. Il a ensuite cherché à s'emparer d'un univers, et en particulier de celui de Jadawin, qui l'attirait beaucoup. Ce dernier s'étant absenté au moment de l'assaut d'Arwoor, il a pu facilement s'emparer du palais. C'est de cette forteresse technologique qu'il a fait venir ses serviteurs, les espions appelés Yeux du Seigneur (des Corbeaux géants aux cerveaux humains et dotés de la parole) et les hideux gworls, redoutables guerriers très tenaces.

Enitharmon

Femme de Los, d'une beauté extraordinaire, Enitharmon est la mère d'Orc le Rouge. Après la mort de Los, Enitharmon devint la femme de son fils, qui prit Vala comme deuxième compagne. Mais quelques années après, Enitharmon fut tuée par un Thoan. Orc le Rouge retrouva l'assassin et le tua, après l'avoir torturé de manière si ignoble que ses pairs, pourtant experts en la matière, en furent choqués.

Ijim

Seigneur du Monde des Bois Sombres (ou Monde des Forêts Sombres), Ijim est un Thoan noir qui s'est toujours montré passionné par la mythologie terrienne scandinave, au point de s'en inspirer pour sa création. Arrière-grand-oncle d'Orc le Rouge, Ijim se retrouva accidentellement sur Anthéma, le Monde du Refus d'où il est si difficile de repartir. Il y chercha la porte de sortie pendant quarante-quatre ans, avant d'être rejoint par Orc le Rouge, envoyé sur la planète cauchemar par son père Los. Tous deux réussirent à trouver la porte de sortie, mais Ijim fut coupé en deux en l'empruntant et laissé pour mort.

Jadawin

Ce Seigneur, héros des deux premiers romans de la série, se fait appeler Wolff depuis son long séjour sur Terre, où amnésique, il a vécu comme un simple humain et découvert certaines valeurs morales qu'il a gardées depuis. Jadawin a particulièrement bien réussi son univers, le Monde à Étages (*Alofbethmin* en thoan), au point que ce dernier a été et est toujours l'objet de très nombreuses convoitises. Vieux de 3.500 ans, le Monde à Étages fut peuplé de créatures provenant d'autres univers, et de la Terre en particulier : qu'il s'agisse du peuple

d'Okéanos (créatures mythologiques de laboratoire aux cerveaux greffés d'Égéens), d'Amérindia (Amérindiens précolombiens, Olmèques, Vikings), de Dracheland (chevaliers teutons et yiddish, Sarrasins et Proto-Sémites) ou d'Atlantide (anciens Crétois et Atlantes), les habitants d'Alofbethmin sont le reflet de la profonde admiration de Jadawin pour la richesse des différentes cultures terriennes. Le Monde à Étages est le Monde de base de THOAN. Il est minutieusement décrit dans les pages qui suivent.

Los

Père d'Orc le Rouge, époux de la ravissante et douce Enitharmon, Los, le prophète éternel, s'est toujours montré d'une extrême brutalité avec son fils, ce qui explique sans doute en grande partie l'agressivité et la haine que ce dernier a progressivement développées. Après une longue rivalité, Los fut finalement vaincu et tué par son fils, dans une longue et terrifiante lutte, au cours de laquelle plusieurs planètes de plusieurs univers furent tout simplement ravagées. Orc le Rouge extériorisa sa haine jusqu'au bout, émasculant son père, dévorant ses testicules, avant d'incinérer son cadavre et de boire ses cendres mélangées à du vin.

Luvah

Frère préféré de Jadawin, Luvah est le plus sensible des Thoans et celui qui montre peut-être le plus de qualités humaines, avec Jadawin, Anania et Manathu Vorcyon. Il n'a pas oublié l'enfance heureuse et innocente qu'il a vécue avec ses frères, ses sœurs et ses cousins, et accepte mal la guerre qu'ils se livrent aujourd'hui. Contrairement à ses pairs, Luvah n'a pas pour ambition de s'emparer de nouveaux univers, mais simplement de survivre dans le sien. Il n'a confiance qu'en Jadawin.

Manathu Vorcyon

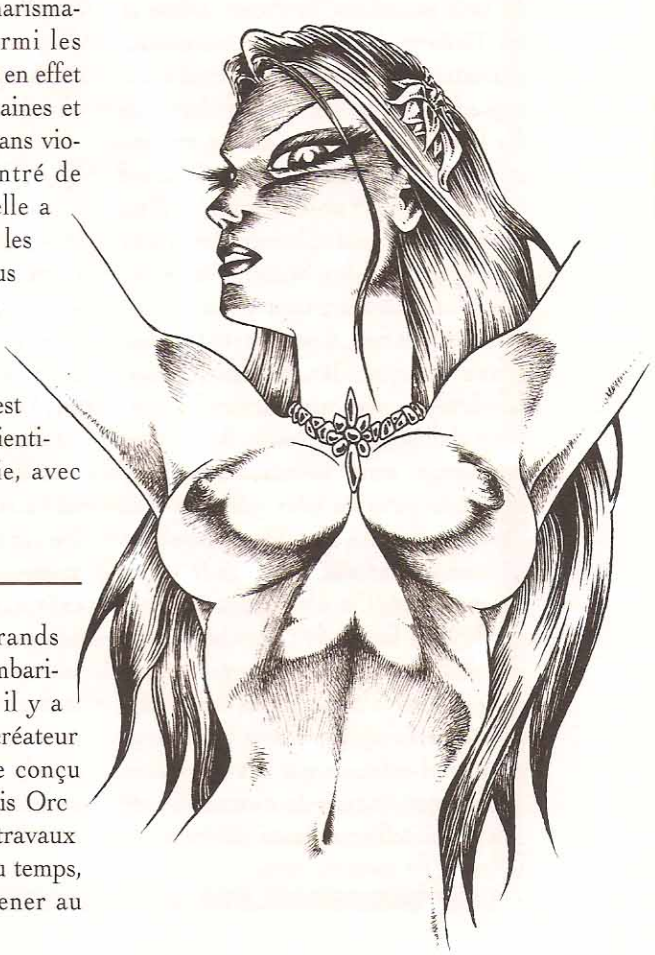
Cette superbe géante (2,10 mètres), extraordinairement belle et charismatique, est une exception parmi les Thoans contemporains. Elle est en effet dotée de grandes qualités humaines et a créé un monde d'harmonie, sans violence, et elle n'a jamais montré de cruauté envers les êtres qu'elle a créés. Ses *leblabbiys* sont parmi les plus heureux des peuples de tous les univers, à ce qu'on raconte (même si un certain Kickaha n'envie pas du tout leur fade existence). Manathu Vorcyon est l'une des dernières grandes scientifiques thoannes encore en vie, avec Orc le Rouge.

Orc l'Aveugle

Orc était l'un des plus grands savants thoans, avec Los, Shambarimen, Ilmarvolkin et Urizen, il y a plus de 20.000 ans. Il est le créateur du premier univers de poche conçu par les Thoans : la Terre. Mais Orc est également connu pour ses travaux visant à maîtriser les secrets du temps, qu'il n'a d'ailleurs pas pu mener au bout. Le problème s'est en effet révélé insoluble, sauf à très petite échelle. Mais ses travaux, basés sur la théorie des neutrinos, ont inspiré Urizen qui est parvenu à créer (secrètement) des animaux capables d'effectuer des bonds dans le passé ou le futur, à quelques secondes uniquement (les amphichronicoles et les chronoloups). Dès le début des premières guerres, Orc fut estropié, les deux yeux arrachés, peu de temps avant d'être tué. Il a gardé son surnom d'Aveugle par la suite, c'est ce qui le différencie d'Orc le Rouge.

Orc le Rouge

Âgé d'environ 17.000 ans, Orc le Rouge est sans doute le plus dangereux et le plus redouté de tous les Thoans encore vivants. Fils de Los et d'Enitharmon, *Krathlrandroon* (c'est-à-dire oncle) d'Anania et de Jadawin, il fut d'abord physicien puis biologiste, avant de devenir spécialiste des sciences sociales thoannes. C'est l'un des derniers scientifiques thoans encore en vie, avec Manathu Vorcyon. Seigneur de l'univers de la Terre (composé de



Terre I et Terre II), il est resté dans le secret et l'anonymat le plus strict vis-à-vis de la population terrienne depuis plusieurs centaines d'années, même si au début, à l'aube de l'humanité, il s'était souvent comporté comme un dieu. Orc le Rouge s'est complètement associé à Orc l'Aveugle, au point d'être considéré par ses pairs comme le véritable créateur de la Terre il y a 15.000 ans. Il est réputé pour avoir semé la terreur parmi les Thoans pendant très longtemps. Orc est en effet parvenu à envahir les univers d'au moins dix Seigneurs, qu'il a tués. Vala, sa nièce, fut une grande adversaire, puisqu'elle le blessa très grièvement. Mais son monde fut, lui aussi, conquis par Orc le Rouge et Vala devint sa compagne, autant que son esclave, durant quelques centaines d'années. Incroyablement rusé, d'une grande puissance tant physique que mentale, jamais à cours de ressources, Orc le Rouge est également connu pour les rages légendaires auxquelles il se laisse aller parfois quand il est contrarié.

Shambarimen

Très grand savant thoan, même si les Thokinas le considèrent comme un imposteur (ils le soupçonnent d'avoir copié leur technologie), Shambarimen est le créateur de la fameuse trompe qui porte son nom. Cette trompe est certainement l'objet thoan le plus convoité qui soit. Shambarimen (on peut également dire Shambarimem, du fait de la grammaire thoanne assez particulière) fut un savant très controversé à son époque. Il émit un certain nombre d'hypothèses qui firent beaucoup de bruit, selon lesquelles la race des Thoans serait une race artificielle, fabriquée dans les laboratoires d'êtres aussi supérieurs aux Thoans que les Thoans le sont aux *leblabbiys* (ou sont censés l'être). On n'a jamais pu prouver le bien fondé de cette théorie, on sait seulement que si cette race supérieure existe, il ne s'agit pas des Thokinas (ou Khringdiz comme ils se désignent eux-mêmes), qui ont clairement affirmé que "jamais ils n'auraient créé une race intelligente aussi différente de la leur". Le mystère reste donc entier, aujourd'hui encore.

Urizen

Père de nombreux Seigneurs encore en vie, Urizen impressionnait beaucoup ses enfants, par *"ses traits d'épervier aux prunelles étincelantes comme du diamant noir, et par sa dureté et sa noirceur d'âme"*. Très autoritaire, avide de pouvoir, il créa son univers il y a 15.000 ans et garda son existence secrète, en n'activant les "portes" qui y menaient que pour y entrer ou en sortir lui-même. Il n'hésita pas après la mort mystérieuse de sa femme (dont on le soupçonne fortement d'être à l'origine) à se lier à Araga, une Thoanne Seigneur d'un grand univers, afin d'unir leurs domaines. L'un des rares Thoans avec Los à avoir élevé ses enfants en Seigneurs, Urizen regretta cette éducation, craignant d'être un jour trahi par sa progéniture. Il voulut alors se débarrasser de ses enfants, soit en les tuant, soit en les confinant dans des univers d'où ils ne pourraient pas s'échapper. Les fils et les filles d'Urizen réussirent à s'échapper, et c'est depuis cette époque qu'ils se font la guerre entre eux, s'emparant des univers vacants et cherchant constamment à déposséder ceux dont ils semblent avoir oublié qu'ils sont pourtant leurs frères ou leurs cousins.

Urthona

Oncle d'Anania et de Jadawin, Urthona est réputé pour son sadisme. Il est le créateur du cauchemardesque Monde Lavalite ou Monde Changeant. On raconte qu'il s'est beaucoup amusé à créer ce monde où absolument tout est mobile et bouge sans arrêt (y compris les arbres, carnivores qui plus est !), et où le danger est omniprésent. On dit aussi qu'il a trouvé nettement moins amusant d'y vivre, ce qui explique qu'il s'en soit rapidement désintéressé pour conquérir trois autres univers : ceux de Bromion, d'Ethinthus et d'Antamon. Plus tard, il se retrouva un instant prisonnier de son propre monde, avant d'être libéré par la perfide Vala, qui lui permit d'atteindre le monde d'Orc le Rouge, également connu sous le nom de Terre. Après quelques années, Urthona réussit à tromper la vigilance d'Orc le Rouge et à prendre sa place à la tête de cet univers, Orc étant contraint de prendre la fuite, sans, bien sûr, s'avouer vaincu.

Vala

Sœur de Jadawin et également ancienne amante de celui-ci, la superbe rousse Vala est réputée pour sa ruse, son esprit tortueux et sa redoutable efficacité guerrière. On dit d'elle qu'elle possède les qualités combinées du cobra et du tigre. Rares sont les Thoans qui se sont montrés plus malins qu'elle. Parmi eux, Jadawin, mais surtout Orc le Rouge, son oncle, qui réussit à envahir son univers, au prix de graves blessures tout de même. Vala ne perdit pas la vie à cette occasion, mais dut se soumettre à Orc le Rouge, devenant notamment sa maîtresse. Humiliée par cette expérience, Vala est devenue extraordinairement vindicative et cherche, depuis, constamment, n'importe quel moyen pour rabaisser et éliminer tous les Thoans, et démontrer ainsi sa supériorité.

Zazel

Thoan connu pour sa mélancolie, Zazel a créé le Monde des Cavernes avant de se suicider. Le Monde des Cavernes est une énorme boule de pierre traversée par des tunnels et des cavernes, qui serait en fait un gigantesque ordinateur semi-protéïnique. Ce monde est très difficile d'accès et très difficile à quitter. Les rumeurs les plus folles courent à propos des données qui seraient contenues dans ses circuits. Aujourd'hui encore, le monde de Zazel est surveillé par un androïde très puissant et très rigoureux du nom de Dingsteth.

Autres Seigneurs ayant marqué l'histoire

Ahania, Alagraada, Antamon, Appyrmazul, Araga, Arathmeen, Ariston, Bromion, Detiuw, Elyttria, Eleth, Enion, Ethintus, Ilmarvolkin, Inthiman, Judubra, Natho, Nimstowl, Noorosha, Ocalythron, Ololon, Ololothon, Ona, Ozoth, Palamabron, Rintrah, Tharmas, Theotormon, Thrassa, Uriel, Uveh, Vannax, Wooth.

LE MONDE À ÉTAGES

"On peut dire ce qu'on voudra du Seigneur, il n'est pas possible de nier qu'il ait fait un travail remarquable en construisant ce monde."

Kickaha, Le Faiseur d'univers

Le premier univers proposé dans THOAN étant le Monde à Étages de Jadawin, nous vous proposons une description détaillée des cinq plateaux de ce monde extraordinaire, pour permettre à tous les aventuriers que vous êtes de vivre des aventures que vous n'oublierez pas de sitôt.

Mais avant cela, voici une petite présentation du monde et de ses caractéristiques géographiques et physiques.

DESCRIPTION GÉNÉRALE

Le Monde à Étages, *Alofbethmin* dans la langue des Seigneurs, n'a pas une forme sphérique, comme notre bonne vieille Terre. Flottant dans un espace vert, il présente l'aspect d'une sorte de "tour de Babel" à terrasses, relativement aplatie, autour de laquelle gravitent un soleil et une lune minuscules. Cinq étages, ou plateaux comme on les appelle également, le composent : Okéanos, Amérindia, Dracheland, Atlantide et le Palais du Seigneur. Il est difficile de passer d'un étage à l'autre par des moyens naturels, puisqu'il faut à chaque fois escalader un gigantesque monolithe. Comme il y a cinq plateaux, on compte donc quatre monolithes sur ce monde.

Le premier étage, **Okéanos**, n'est large que d'environ 500 km. Mais comme il est situé sur la périphérie du gigantesque Monde à Étages, sa superficie est de 38 millions de km², ce qui est supérieur à notre continent africain. La majorité de cette surface est constituée d'eau, d'où le nom d'Okéanos, signifiant océan, donné par les habitants de l'étage. La population de ce plateau se compose de créatures inspirées de la mythologie grecque antique (dryades, centaures, faunes, sirènes, etc.), dont elles ont aussi plus ou moins hérité de la culture. Ces habitants sont de nature plutôt pacifique et on ne compte pas beaucoup d'animaux prédateurs.

Le deuxième étage, **Amérindia**, est le plus grand de tous. Large d'environ 4.000 km, sa superficie atteint 190 millions de km², ce qui est bien supérieur à la surface des cinq continents de la Terre ! En majorité constitué de plaines d'herbes et d'arbres, très irrigué, ce plateau est peuplé d'humains semblables à nos Indiens d'Amérique (Indiens de tribus ou Indiens civilisés de type mayas), de monstres mi-hommes mi-chevaux appelés simplement Hommes-Chevaux, et d'une race de Vikings nommés les Barbes Rouges. À bien des égards, Amérindia ressemble à l'Amérique avant l'arrivée des colons européens. Les animaux y pullulent, certains étant très dangereux.

Dracheland, le troisième étage, est large de 3.800 km et sa superficie est de 62 millions de km², soit 1,5 fois la taille de notre continent américain. Son paysage est contrasté, composé pour moitié de jungles, pour moitié de prairies vallonnées et de forêts évoquant l'Europe. Le plateau est habité par quatre types de populations, importées de la Terre. Les Khamshems, des proto-sémites qui constituent la population majoritaire, sinon en force, du moins en nombre ; les chevaliers teutoniques, des guerriers germaniques très vindicatifs ; les chevaliers yidshe, des guerriers assez similaires aux chevaliers teutoniques, mais de culture juive ; et les Sarrasins, une population arabe plutôt sophistiquée. Ces quatre populations se livrent à des luttes d'influence qui ont pour l'instant surtout tourné au désavantage des Khamshems, même si la situation est

Exagération verticale 30:1
0 600 3000 km
IAQUIZZORHRUZ
DOOZVILLNAVAVA
ABHARHPLOONTA
THVAPHAYAVOEO
Source : Bibliothèque du baron
horst von horstmann
OKEANOS
MER DES BALEINES
GRANDE MER
ROYAUME DE SAURGA
AMERINDIA
ARACHELAND
ATLANTIDE
PAYS RAVAGÉ
PALAIS DU SEIGNEUR
PAYS GLACIÉ
PAYS SARRASIN
PAYS DES PIERRES ROUGES
O
N
S
E
cultures
prairie
Jungle
forêt
herbe bleue
ALOFBETHMIN
Le Monde à Etages de Jadawn

loin d'être stabilisée. Dracheland regorge de prédateurs dangereux, comme les tigres, mais les créatures les plus redoutées, qui ont donné son nom germanique au plateau, sont de loin les dragons.

Le quatrième étage porte le nom mythique d'**Atlantide**. Large d'environ 2.000 km, c'est le plus petit des plateaux après celui du palais, avec une superficie qui n'est "que" de 14 millions de km², ce qui est tout de même supérieur à notre Europe. Gigantesque jungle ravagée par les éléments déchaînés, ce plateau est habitée par les rescapés de la catastrophe de l'Atlantide sur Terre. Certains ont conservé une forme humaine (les Atlantes, les Amazones et les Négroïdes), d'autres se sont vus greffer leurs cerveaux dans des corps de monstres (les Anthropoïdes). En plus de chercher à survivre à la fureur des éléments, ces populations se livrent à une guerre de territoires, chacun cherchant à conserver son territoire et à empiéter sur celui du voisin. Atlantide est sans doute le plus hostile des cinq niveaux du Monde à Étages.

Enfin, le cinquième et dernier étage est en fait uniquement constitué par la gigantesque demeure du Seigneur qui a créé ce monde, qu'on appelle **le Palais**. C'est évidemment le plus petit des plateaux du monde, avec un rayon de 80 km, ce qui correspond à une superficie de 20.000 km², soit pour donner une idée, approximativement la surface de la Sardaigne. Mais plus qu'un plateau, le Palais est en fait une gigantesque portion de cylindre, remplie de salles truffées d'objets technologiques tous plus extraordinaires les uns que les autres, dont le Seigneur se sert pour contrôler son Monde. Rares sont les individus qui parviennent un jour à atteindre le Palais. Gageons que les PJ feront partie des rares élus !

Au total, la superficie du Monde à Étages dépasse les 300 millions de km² soit deux fois la superficie de la Terre (océans non compris), mais près de quatre fois sa superficie habitable.

Le soleil

Le soleil d'*Alofbethmin* est minuscule, puisque son diamètre ne dépasse guère 500 km. Cela ne l'empêche pas de bien faire son travail ! La température est en effet très douce sur le Monde à Étages, puisque sa moyenne tourne autour de 20°C.

Où que l'on soit, le soleil n'est jamais très haut sur l'horizon : si l'astre est éloigné de quelques dizaines de milliers de kilomètres du monde, sa hauteur se situe entre le plateau d'Atlantide et le sommet du Palais. Si bien que le Seigneur, du haut de sa citadelle, voit le soleil briller… sous lui !

Le soleil tourne autour du monde, sur un plan horizontal, dans le sens des aiguilles d'une montre, selon une période de 24 heures. Chaque fois qu'il disparaît derrière un monolithe, il provoque la nuit sur une partie du plateau inférieur. Comme les monolithes sont de plus en plus étroits au fur et à mesure que l'on monte les étages, les nuits ne sont pas d'égales durées partout : elles vont de près de onze heures, sur Okéanos, à moins d'une heure, sur Atlantide. Quant au palais, il ne connaît jamais de véritable nuit.

La lune

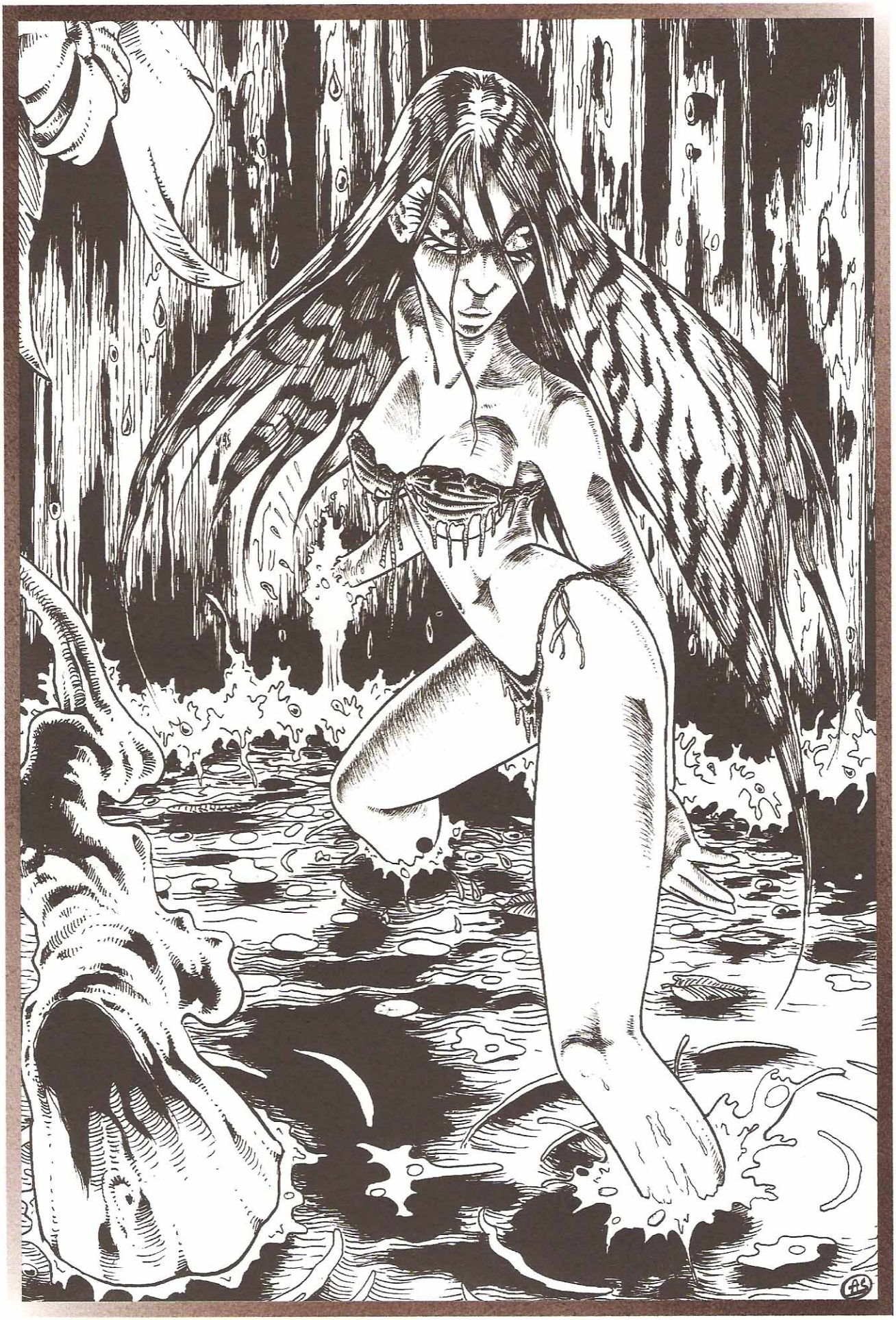
La lune suit le soleil à environ douze heures. Elle apparaît toujours par le côté est des monolithes et se couche à l'ouest. Son diamètre est plus de deux fois supérieur à celui de la Terre. Elle est donc très lumineuse et les nuits du Monde à Étages ne sont, par conséquent, pas très obscures. Sa coloration est d'un joli vert clair.

La pluie

Tous les jours, à heure fixe, il pleut sur chaque étage. Les nuages semblent se former spontanément dans l'espace et envahissent le ciel en quelques minutes. Il tombe alors une pluie régulière pendant une heure. Sur Atlantide, la pluie est presque constante. Il pleut en effet plus de 20 heures sur 24.

Les points cardinaux

Pour se repérer, les habitants du Monde à Étages ont adopté les conventions suivantes : on appelle Nord le centre du monde. Le Palais est donc toujours au Nord. Le Sud est la direction opposée au Nord. C'est aussi le plus court chemin pour aller vers le bord extérieur du plateau où l'on se trouve. L'Est marque la direction du soleil levant, et l'Ouest, celle où il se couche.



Qui veut prendre un bain avec Chryséis ?

OKÉANOS

"Là, il s'accroupit au pied d'un grand palmier et examina le paysage baigné de clair de lune. Le sable était blanc et très fin - il s'en assura en le palpant. La plage s'étendait à perte de vue. Elle avait environ deux cents mètres de large. De loin en loin brillaient des feux autour desquels gambadaient des silhouettes..."

Le Faiseur d'univers

Pour commencer, voici le premier plateau du Monde à Étages, idéal pour débuter à THOAN. Okéanos a en effet l'avantage d'être très coloré, dépaysant, et de ne pas proposer de dangers trop importants aux PJ inexpérimentés. Dès que ceux-ci atteignent le monolithe du Thayaphayawoed, en revanche, les choses risquent de se corser...

LA GÉOGRAPHIE

Au nom évocateur d'Okéanos correspond le plateau qui constitue la base du Monde à Étages. Ce plateau a la forme d'un gigantesque anneau d'une largeur de 500 kilomètres environ et d'un rayon extérieur de 10.500 kilomètres. Ce ruban de 500 kilomètres de large peut, de prime abord, paraître ridicule à nos yeux. Ce n'est pourtant pas le cas, puisque le plateau d'Okéanos a, en fait, une superficie totale supérieure à celle de l'Afrique terrestre. Pour un être qui tenterait de faire le tour complet de cet étage, la ballade équivaudrait à faire une fois et demi le tour de la Terre.

Sur sa périphérie extérieure, le plateau d'Okéanos est constitué d'une bande de terre de 50 à 80 kilomètres de largeur selon les endroits. Sa périphérie intérieure est constituée par les bords du Thayaphayawoed, monolithe d'environ douze kilomètres de hauteur. Entre la bande de terre et les bords du monolithe s'étend une mer unique qui ne dépasse jamais les 450 kilomètres de largeur.

La surface terrestre habitable du plateau est supérieure à celle de la moitié de l'Europe, mais si l'on exclut les parties non habitées du vieux continent terrestre, c'est-à-dire les montagnes, le Nord, les zones immergées etc., les deux surfaces habitables sont sensiblement équivalentes.

Si nous pouvions effectuer une coupe diamétrale du plateau, nous verrions les divers éléments suivants :

Des bords de Thayaphayawoed à la plage s'étend une mer de 450 kilomètres de large environ et de profondeur très variable. En effet, au large, les fonds marins sont très profonds et même abyssaux. Au pied du monolithe, ils atteignent une profondeur de 5.000 mètres. À plus de 250 kilomètres du monolithe, la mer devient peu profonde, avec quelques centaines de mètres seulement de profondeur. Enfin, au bord de la plage et sur environ 500 mètres, la mer est profonde de quelques mètres tout au plus.

Une plage de sable fin s'étale ensuite sur tout le pourtour de la mer sur environ 200 mètres. Elle est parsemée, de-ci de-là, de roches de diverses couleurs.

Au-delà de la plage s'étend une série de collines sur environ 80 kilomètres. Entre ces collines serpentent une multitude de ruisseaux et de rivières.

Enfin, derrière les collines se trouve un ravin presque vertical qui est désigné comme étant le Bord du Monde.

Cette bande de terre de 80 kilomètres environ, appelée aussi "Le Jardin", est la limite extrême de la base de la planète.

Si un être se penche suffisamment au-dessus du ravin du "Bord du monde", il pourra constater qu'il n'y a au-dessous de lui qu'un immense abîme vert. Si quelqu'un ou quelque chose chutait ou était précipité dans cet abîme, l'absence de gravité qui y règne le laisserait flotter sans fin dans le vide, pour l'éternité. Une perspective peu réjouissante, on en conviendra...

Le plateau d'Okéanos est beaucoup plus marqué géographiquement par les variantes de culture grecque que par les séparations naturelles telles que les montagnes ou les fleuves. Toutefois trois grandes zones géographiques peuvent être dégagées : la zone granitique, la zone métamorphique et la zone quartzitique. Chacune de ces zones, comme son nom l'indique, possède un sol de composition différente. Ainsi, la zone granitique est composée de nombreuses variétés de granit, telles que le granit vert, rose, rouge, argenté et même le granit multicolore. De même, la zone métamorphique est faite de schistes, marbres et autres calcaires existants. Enfin, la zone quartzitique est constituée de plusieurs types de quartz et de silex.

Vu du Jardin, le monolithe Thayaphayawoed apparaît comme une immense montagne aux cimes embrumées qui s'étendent à perte de vue. Imposant, d'aspect infranchissable de par sa hauteur et ses pentes abruptes, le Thayaphayawoed constitue un obstacle plus que décourageant entre le plateau d'Okéanos et celui d'Amérindia. Pour les habitants du Jardin, il semble dominer le monde et seuls quelques êtres particulièrement courageux, animés d'une volonté farouche et

dotés d'excellentes qualités de grimpeur ont tenté son ascension.

Le Thayaphayawoed est, en fait, une immense falaise de pierre de 10.000 mètres de hauteur. Ce monolithe vertical en apparence est en réalité légèrement incliné. Il constitue la base du plateau supérieur du Monde à Étages, le plateau d'Amérindia.

Les constantes physiques

Le soleil apparaît toujours assez bas dans le ciel d'Okéanos. Toutefois, c'est sur ce plateau qu'il est le plus haut. Lorsqu'il apparaît derrière l'un des côtés du Thayaphayawoed, il est déjà assez haut dans le ciel. Sur Okéanos, il fait jour en moyenne 56 % du temps et nuit 44 % environ, ce qui correspond à des nuits de 10 heures et quarante minutes et des jours de 13 heures et vingt minutes. C'est sur ce plateau que les nuits sont les plus longues. Lorsque le soleil disparaît derrière l'autre côté du monolithe, il est suivi par la lune qui suit exactement le même chemin que lui. La lune et les constellations sans cesse nouvelles illuminent les activités nocturnes des habitants de la plage. Il ne fait jamais nuit noire sur Okéanos. En effet, la lune, d'un diamètre deux fois et demi supérieur à la lune de la Terre, est toujours pleine, car l'ombre de la planète ne l'occulte jamais.

L'air est chargé d'effluves odorantes, comme fruitées. Le fond de l'air est très doux et l'on peut vivre nu, sans gêne, sur le plateau. La température, d'environ 20° C, ne subit que de très minimes variations. Chaque nuit, il pleut pendant exactement une heure, ce qui rafraîchit quelque peu l'atmosphère.

Au large, la mer est souvent houleuse et parfois de grosses tempêtes se déchaînent.

Enfin, l'air et l'eau du plateau contiennent divers éléments chimiques qui prolongent de façon quasi éternelle la vie, rajeunissent les êtres nouvellement arrivés et favorisent la cicatrisation des blessures et la repousse des membres arrachés ou broyés. Il n'existe donc pas de personnes invalides à vie sur Okéanos.

Le jardin

La flore

La flore présente sur Okéanos est particulièrement colorée, variée et complexe. En effet, à la douceur du climat et au réseau hydrographique du plateau permettant une végétation de type méditerranéen, s'ajoute la puissante technologie du Seigneur du monde. Pour un Terrien, le plateau est une sorte de jungle. Non pas à cause d'un enchevêtrement de plantes et d'arbres, mais plutôt de par la présence d'espèces florales exotiques et plutôt surprenantes.

Les endroits plus secs succèdent aux forêts, les arbres fruitiers méditerranéens se mêlent aux arbres exotiques crées ici par le Seigneur et les fleurs forment une multitude étrange et variée.

L'ensemble du plateau ressemble à un grand parc exotique. L'herbe est courte et douce comme si elle venait d'être tondue. Elle est recouverte ci et là de forêts, de buissons espacés, de clairières naturelles, d'arbres fruitiers et de plantes.

Aux abords des divers ruisseaux pousse une végétation particulière. Partout, les fleurs foisonnent, toutes plus extraordinaires les unes que les autres.

Les forêts sont formées de chênes verts, de sapins, de platanes d'Orient et dans les endroits plus humides d'ifs, d'ormes et de peupliers.

Un peu partout poussent des lauriers, des tilleuls, ainsi que des oliviers sauvages qui procurent aux habitants une huile fort agréable.

Aux noyers, mûriers, noisetiers et châtaigniers se mêle une variété de palmiers dattiers.

Les arbres fruitiers sont extrêmement nombreux. Les figuiers, orangers, citronniers et poiriers côtoient les pamplemoussiers, papayers, cédratiers, manguiers et mandariniers.

Des arbres portant de gros fruits jaunes et d'autres pourvus de curieuses noix de coco sont disséminés un peu partout et sont très prisés.

On rencontre également de gros arbres aux branches purpurines et aux feuilles d'or.

Les arbres désignés sous le nom "arbres de noix à punch" sont les préférés des zébrilles. Ils ont une forme élancée, des branches mauves courtes et fragiles, des feuilles jaunes ayant la forme d'une pipe et surtout des fruits appelés noix-à-punch dont le suc est un alcool très prisé sur le Jardin.

Les "arbres à cornes d'abondance" peuplent également les forêts. Ce sont des arbres à la forme très curieuse. Hauts d'environ 60 mètres, ils sont pourvus de branches longues et épaisses d'environ 20 mètres chacune. Le tronc de ces arbres est recouvert d'une écorce azurée et lisse, presque onctueuse. Les branches sont dépourvues de ramilles et de feuilles. Au bout de chaque branche se trouve une fleur particulièrement coriace en forme de calice ou de corne d'abondance. Une corne d'abondance mesure environ 2,50 mètres de long. Paradoxalement elle ne pèse pas plus de 10 kilogrammes lorsqu'elle est vide. Des filets de liquide de couleur chocolat s'écoulent par intermittence des corolles vers le sol. Les habitants d'Okéanos sont très gourmands de ce suc qui a la saveur d'un miel légèrement parfumé de tabac.

Enfin, se dressent des arbres creux, d'une essence odorante très agréable, et dont l'intérieur garni d'un matelas d'herbe fournit un lit confortable et naturel aux habitants du Jardin.

Les endroits humides tels que les bords des ruisseaux sont bordés de lauriers verts, lauriers roses, de saules, de tamaris et de roseaux.

Les endroits plus secs sont recouverts d'un petit maquis où poussent l'arbousier et une végétation arbustive à feuilles persistantes. L'on se heurte parfois à de véritables petites forêts de buissons aux ramures étroitement enchevêtrées. Ces buissons sont pourvus de larges feuilles qui font penser à des oreilles d'éléphants verts, elles sont pâles et veinées de rouge. Chacun de ces buissons est comme couronné d'une sorte de fleur de lys rouille.

Aux arbustes se mêlent une multitude de plantes odorantes telles que le thym, le romarin, le basilic, le serpolet, la sauge, la sarriette, la marjolaine et également la menthe, la lavande, la

mélisse ainsi que bon nombre de plantes pouvant servir à faire des décoctions.

Dans les forêts, les clairières et le long des ruisseaux foisonnent des milliers de fleurs de mille et une couleurs : des anémones à fleurs rouges, violettes roses ou blanches ; des pieds d'alouette, des jacinthes, des pivoines, des crocus, des lauriers roses, des lys, des chèvrefeuilles, des tapis de violettes, des tapis de fleurs jaunes semblables à des points d'interrogation, des fleurs noires désignées sous le nom "d'œil de corbeau" en forme de tire-bouchon, des safrans, des "fleurs de Zeus" sorte de petits œillets, des narcisses et "glaïeuls des moissons" aux fleurs rose violacé, des coquelourdes aux fleurs rouge foncé, des iris, des nénuphars et des immortelles d'Orient d'un magnifique jaune citron.

Tout ceci, ce rideau de végétation aux couleurs crues, donne au plateau d'Okéanos un caractère flamboyant et un air de fête perpétuel.

La faune

La principale caractéristique de la faune d'Okéanos réside dans le fait qu'elle ne comporte aucun prédateur terrestre.

Cette particularité est très importante car il en résulte que les animaux présents sur le sol du Jardin ne connaissent pas la peur. Face aux habitants et même à un inconnu, ils s'approchent sans crainte et déploient des trésors d'affection.

Les seuls prédateurs existants se trouvent au large de la mer d'Okéanos. Il s'agit notamment des serpents de mer auxquels peu de proies résistent et également d'une variété de pieuvres très grandes, extrêmement agressives et carnivores qui peuplent les grands fonds.

Toutes les autres créatures animales sont végétariennes, frugivores ou se nourrissent de mollusques ou de baies de sang (fruits qu'on trouve sur les "histoïkhthus", créatures aquatiques).

L'équilibre écologique est ici assez complexe, mais l'absence de maladie et la faiblesse du taux de reproduction autorisent le manque de prédation. Le taux de reproduction est, sur le Jardin, le plus faible de tout le Monde à Étages, celui-ci étant proportionnel à la quantité d'eau présente sur le plateau en question.

Les espèces terrestres sont, en général, de petite ou de moyenne taille, la plus grosse créature non intelligente étant le cerf omnivore. On peut également rencontrer au détour d'un chemin de très jolies antilopes jaunes, dotées de magnifiques cornes qui semblent avoir été sculptées. Ces animaux ne semblent apparemment avoir été créés que dans un but décoratif.

À l'inverse, il existe sur Okéanos des créatures fort utiles et même indispensables : les lombrics bleus et les petits charognards. Il y a des milliards de lombrics bleus qui oxygènent la terre du plateau. Leur rôle est donc essentiel. Des sortes de petits renards bipèdes et autres petits charognards parcourent également le plateau et nettoient méticuleusement la surface du sol en ingérant les fruits gâtés ou les rares cadavres d'êtres morts par accident. Le renard bipède, le plus courant de ces petits charognards, est un petit animal futé et élégant qui est surnommé "l'éboueur d'Okéanos".

D'autres créatures utiles mais non indispensables vivent sur le plateau, il s'agit des vers luisants et des lucioles géantes. Tous deux sont utilisés par les habitants pour s'éclairer. Ils placent les premiers dans des sortes de petites cages plus ou moins ajourées, tandis qu'ils dressent les secondes à rester auprès d'eux ou à un endroit précis. La nuit, les vols de lucioles géantes dans le ciel d'Okéanos ressemblent à des constellations mouvantes.

Le véritable Jardin d'Éden que constitue ce plateau regorge de petits animaux. Ainsi, il est courant de rencontrer des oiseaux à l'aspect insolite, avec des prunelles de hibou, des plumes en tire-bouchon et des longues pattes aux multiples articulations.

La faune aquatique est également très variée et multicolore. Des millions de poissons scintillants aux formes fantastiques et aux couleurs merveilleuses pullulent dans l'eau claire de l'immense mer du plateau. De splendides otaries aux livrées orange viennent s'ajouter à cet incessant ballet merveilleux. Enfin, on peut également rencontrer outre les histoïkhthus, certaines pieuvres pacifiques et le Kraken, un être monstrueux mais sympathique.

LA POPULATION

Le peuplement d'Okéanos

Il y a plus de 20.000 ans, une race d'êtres humains résidait dans un univers parallèle à notre Terre. Ces êtres possédaient un niveau technologique très avancé qui leur permettait de créer bon nombre de choses et notamment des univers privés sur lesquels ils régnaient en maîtres. Ils étaient dotés d'une jeunesse éternelle, particulièrement imbus d'eux-mêmes et envieux à l'extrême.

Ces défauts et les inconvénients d'une existence sans limite leur firent goûter aux affres de l'ennui et de la mélancolie, ce qui les conduisit à une guerre longue et destructrice. Les survivants de cette race appelés Thoans et qui se proclament Seigneurs, s'approprièrent certains mondes ou créèrent le leur.

Le Seigneur du Monde à Étages (Alofbethmin en langue thoanne) est connu sous le nom de Jadawin. Il a créé un univers gigogne (d'où le nom de Monde à Étages), qu'il a peuplé selon ses envies et ses goûts. Chaque plateau est pourvu de races de créatures différentes et de climats sociaux variés.

Jadawin a régné en maître sur l'ensemble de son univers avant d'être défié et envahi par d'autres Seigneurs. Jouant à Zeus et imposant ses goûts, ses volontés, ses envies à tout un monde, il a toujours veillé à maintenir le peuple qu'il avait créé à un certain niveau démographique et technologique, tout ceci dans le cadre de structures sociales bien particulières. Sur son monde, le Seigneur n'a créé ou importé que l'élite.

Dans son palais, il possède de gigantesques laboratoires où il crée les corps d'êtres plus ou moins humains, de demi-animaux ou d'animaux. Selon

son bon plaisir, il insère dans les corps créés des cerveaux déjà existants pris sur des êtres ou des animaux enlevés de leur monde originel. Les cerveaux sont parfois insérés tels quels, parfois modifiés. Les modifications concernent autant les effacements de mémoire que les importations de souvenirs et même les manipulations physiques et génétiques. Les corps importés sont également modifiés. Pour peupler son monde, Jadawin a préféré importer des cerveaux, quitte à les modifier un peu au besoin, que de les fabriquer. En effet, l'importation permet de conserver une mémoire, des souvenirs à l'être créé. Pour les animaux, il a fait des petits cerveaux d'où il a ôté tout ce qui ne concernait pas les actions immédiates et indispensables à la créature.

Lorsque Jadawin peupla le plateau d'Okéanos, il y implanta des créatures en parfaite harmonie avec le Jardin. Tout le plateau, tant les êtres que la nature, n'est que beauté. Le Seigneur y importa des êtres provenant d'autres univers, notamment de la Terre, et, pour le plateau d'Okéanos, plus particulièrement de la Grèce antique. En effet, les anciens habitants de la Grèce mycénienne côtoient les habitants de la légendaire cité de Troie, les participants à cette guerre non moins légendaire, et également les Crétois. Les êtres choisis vivaient tous entre -1.500 et -500 avant Jésus Christ. Ils peuplèrent Okéanos en plusieurs arrivages successifs.

Jadawin fit du plateau d'Okéanos son petit coin de paradis personnel. Il effectua un modelage parfait de la population en enracinant profondément ses volontés propres dans l'esprit de chacun et en fit des coutumes rigoureusement observées. Les habitants ne forment pas un peuple réellement religieux. En effet, ils ne possèdent pas de rites ni de véritables sacrements. Toutefois, tous vivent dans la crainte des réactions du Seigneur. Pour eux, le Seigneur habite un palais magnifique et inexpugnable au-delà de la chaîne de montagnes formée par le monolithe Thayaphayawoed. Le Seigneur descend parfois pour s'amuser avec eux. Son visage est alors caché par une lumière aveuglante, comme remplacé par un soleil. Lorsqu'il est satisfait, il offre parfois de petits cadeaux, notamment à ses favorites. Il sait tout ce qui se passe sur le plateau et est informé par des sortes de corbeaux appelés "Yeux du Seigneur" par les habitants. Un "Œil du Seigneur" de passage sur le plateau est craint par tous et rares sont ceux qui osent l'approcher. Le Seigneur n'aime pas les visiteurs imprévus et ne permet à quiconque de faire du mal à ses créatures. L'obéissance au Seigneur est totale. Les habitants préfèrent "se finir" ce qui signifie "se tuer" sur le Jardin plutôt que d'affronter sa colère.

Les habitants d'Okéanos, pourtant insouciants et nonchalants, nettoient toutes leurs saletés. La crasse, la maladie, les mouches, moustiques et autres vermines n'existent pas sur Alofbethmin, et donc Okéanos. Les habitants sont dotés d'une jeunesse quasi éternelle et gardent toute leur vie, ou presque, l'apparence qu'ils avaient à l'âge de vingt-cinq ans. Les naissances sont très peu nombreuses car le Seigneur en régule le taux au moyen de substances contraceptives présentes dans l'air et dans l'eau, ce qui évite la surpopulation. La mort est quasi inexistante et est devenue si odieuse aux habitants qu'ils en ont même supprimé le terme. Le mot "tuer" est devenu tabou et beaucoup l'ont oublié. Sur Okéanos, lorsqu'un être ou un animal meurt par accident, on dit de lui "qu'il est fini". De par leur éternelle jeunesse, les habitants ne supportent pas la vieillesse et n'éprouvent que répulsion face à elle. Si un vieillard est transporté sur le plateau, il retrouvera peu à peu l'aspect et le corps de ses vingt-cinq ans.

Sur le Jardin, seuls les actes et les pensées agréables sont autorisés. Tout le reste est refoulé au plus profond de soi. En fait, Jadawin a créé une existence exempte de dangers et de tous phénomènes effrayants. Toutes les créatures du plateau sont extraordinairement conditionnées à la beauté et à la facilité, ce qui les rend incapables de réagir ou de regarder en face la laideur et le danger lorsque l'un ou l'autre se présente à eux. Certains ont gardé quelques souvenirs de leur existence terrestre mais ceux-ci sont embrumés par l'alcool et les millénaires écoulés. Les habitants manquent cruellement d'imagination et d'humour. Enfin, ils présentent tous une unanimité totale de pensée. À toute question qui leur sera posée par un étranger à leur monde, la réponse universelle est : "C'est la volonté du Seigneur" ou encore, "C'est la volonté du Seigneur. Il a fait le monde, il nous a fait". Nul ne se pose de question et chacun est heureux ou semble l'être.

La société

La physiologie des habitants

Les centaures

Les centaures d'Okéanos sont des créatures de type chimérique, c'est-à-dire composés de plusieurs parties de taille équivalente évoquant des animaux distincts. En thoan, ces créatures chimériques sont désignées sous le nom de *"Shiwon kim"*. Les corps de ces êtres étant tellement éloignés des corps humains dont les cerveaux sont originaires et pour éviter qu'il n'y ait un choc psychologique après le transfert de cerveau, la mémoire des premiers centaures ainsi que celle des autres *Shiwon kim* a été blanchie temporairement. Le calme dont les centaures sont dotés n'est pas non plus totalement le fruit du hasard. En effet, leurs gènes ont été choisis et triés. Un des meilleurs résultats concerne leurs bras, particulièrement sûrs et qui font d'eux les meilleurs archers potentiels du Monde à Étages. Malheureusement, il faut parler d'archers potentiels, car rien ne les poussant à améliorer leurs compétences de combat, il est courant de rencontrer des centaures ayant complètement délaissé ce sport. Physiquement, à l'instar des chevaux, les centaures sont robustes et résistants à l'effort prolongé. La quantité de globules rouges présents dans leur sang est prodigieuse, ce qui ajouté au fait qu'ils sont plus petits explique que leur système respiratoire n'est pas hypertrophié comme celui des Hommes-Chevaux : leur aspect est ainsi plus élégant et plus gracieux

que ceux de leurs cousins amérindiens.

Les dryades

Le terme de dryade désigne un grand nombre de créatures très voisines vivant sur le Monde à Étages.

Si leur lieu de prédilection est un site éloigné de la mer et situé plutôt dans les collines, elles sont plus grandes, moins bronzées et parfois appelées Oréades.

Au bord des ruisseaux, elles sont couramment désignées sous le nom de Naïades et ont la peau d'une blancheur laiteuse.

Les Océanides, appelées aussi Néréïdes, vivent presque exclusivement sur des histoïkhthus. Leur peau est très foncée tout en restant cuivrée ; elles sont de très petite taille, dépassant rarement un mètre cinquante.

Enfin, le terme dryade désigne également la race la plus courante qui fréquente la plage du Jardin, à la peau cuivrée et joliment plantureuse.

Les dryades sont vives et agiles et ces caractéristiques font partie de leur héritage génétique. Leurs articulations sont naturellement hyperlaxes, comme si le Seigneur avait réussi à maîtriser la maladie terrestre nommée maladie de Marfan et à l'utiliser. Les dryades sont en effet capables de prouesses athlétiques qui feraient pâlir nos plus grandes gymnastes. La quantité de bâtonnets présents dans leurs globes oculaires a été augmentée, ce qui leur permet de bénéficier d'une vision nocturne étonnante. Mais la plus grande prouesse du Seigneur a vraisemblablement été de rendre génétiquement transmissible la beauté prodigieuse dont sont dotées ces créatures enchanteresses : les dryades peuvent, en effet, se reproduire avec les zébrilles, les Thoans et donc également avec les humains (ces derniers ayant été créés sur le modèle des Thoans). Le bébé ainsi conçu aura automatiquement la race du père s'il est mâle, et sera dryade s'il est femelle.

Les faunes

Les faunes, ainsi que les satyres sont les plus grands artistes d'Okéanos. Les cerveaux mis en place dans les corps des faunes primitifs comportaient, comme caractéristique indispensable, la présence de grands artistes dans leur généalogie. De plus, les parties du cerveau les plus utilisées par les musiciens, peintres, sculpteurs et autres poètes ont été localisées et hypertrophiées par le Seigneur de ce monde. Leur boîte crânienne abrite un "lobe artistique" démesuré et inexistant chez l'homme. Par ailleurs, leur système auditif est extraordinaire ce qui leur permet de ne jamais être victime d'un visiteur surprise. Approcher un faune sans que celui-ci ne vous entende est une entreprise très difficile. Les faunes sont également dotés d'une force extraordinaire, bien supérieure à celle de la plupart des Thoans et égalant celle des zébrilles, les colosses mis à part. Pourtant, leur masse musculaire reste humaine en apparence et les faunesses restent très féminines. La densité des muscles est toutefois très importante, et surtout, les faunes sont dotés de glandes sécrétant des substances stimulatrices telles que l'adrénaline, situées dans leurs cornes.

Enfin, l'obsession sexuelle des faunes est indépendante de leur état d'esprit. Elle est liée à un équilibre hormonal extrêmement complexe. Changer cette caractéristique entraînerait l'effondrement de cet équilibre peu naturel.

Les satyres

Avec les faunes, les satyres sont les plus grands artistes d'Okéanos. Comme pour les faunes, un grand nombre d'artistes étaient présents dans la généalogie des premiers humains dont les cerveaux ont été implantés : peintres illustres, sculpteurs, poètes et surtout musiciens et danseurs. Les parties du cerveau les plus utilisées par ces artistes ont été localisées et hypertrophiées par le Seigneur, et la boîte crânienne des satyres abrite maintenant un "lobe artistique" démesuré et inexistant chez l'homme. Les satyres sont aussi dotés d'une force extraordinaire, bien supérieure à celle de la plupart des Thoans et égalant celle des zébrilles, les colosses mis à part. Leur masse musculaire reste pourtant humaine en apparence et les satyresses possèdent un buste très féminin.

La densité des muscles est toutefois très importante. Les satyres sont également dotés de glandes sécrétant des substances simulatrices telles que l'adrénaline, situées dans leurs petites cornes ainsi que dans leurs sabots.

Les jambes du satyre sont inhumaines. Dotées de sabots et très nerveuses, elles leur permettent de courir très vite et de faire des bonds prodigieux. Enfin, l'obsession sexuelle des satyres est indépendante de leur état d'esprit. Elle est liée à un équilibre hormonal extrêmement complexe. Changer cette caractéristique entraînerait l'effondrement de cet équilibre peu naturel.

Les silènes

Les silènes sont les plus rares habitants d'Okéanos. Ils ne sont pas présents sur l'ensemble du plateau, vraisemblablement à cause d'un taux de reproduction plus faible. Peut être ce dernier est-il altéré par leur ivresse permanente ? C'est très probable, mais, apparemment, cet état de fait a semblé convenir au Seigneur.

Les silènes possèdent des sens très aigus, et il est pratiquement impossible de les approcher par surprise ou de leur échapper s'ils ont décidé de vous trouver. Ils donnent parfois l'impression de "sentir" un danger comme s'ils étaient dotés d'un sens inconnu. Il s'agit en fait d'une combinaison de leurs sens surdéveloppés et spécialement leur ouïe et leur odorat.

Les silènes sont également dotés d'une force extraordinaire, bien supérieure à celle de la plupart des Thoans et égalant celles des zébrilles, les colosses mis à part. Leur masse musculaire reste pourtant humaine en apparence, les silènesses étant par exemple très féminines, même si la densité de leurs muscles est très importante. Les silènes sont pourvus, de plus, de glandes sécrétant des substances stimulatrices, telles que l'adrénaline, situées dans leurs jambes et plus précisément dans les os très massifs de leurs membres inférieurs.

Les jambes des silènes sont à mi-chemin entre celles d'un homme et celles d'un cheval. En effet, les cuisses sont surdéveloppées, avec un fémur massif, et les mollets sont minces et

nerveux, parcourus par un système complexe de tendons reliés à des pieds minuscules au talon inexistant. La vitesse de course des silènes est supérieure à celle de n'importe quel humain.

Enfin, l'ivresse permanente des silènes est due à une dépendance héréditaire et fait partie intégrante de l'équilibre physiologique de la créature. Elle ne peut donc être supprimée sans que cela n'engendre de graves troubles.

Les sirènes et les tritons

Les sirènes et les tritons sont des *Shiwon kim*, c'est-à-dire, en thoan, des créatures de type chimérique, au cerveau importé. La partie inférieure de leur corps rappelle celle des cétacés, alors que le buste est humain en ce qui concerne les sirènes et presque humain en ce qui concerne les tritons, leur visage étant légèrement différent. Dotés d'un nombre très élevé de globules rouges, ils sont capables de rester extrêmement longtemps sous l'eau. Taillés pour la vitesse, ils évoluent dans le milieu aquatique à une vitesse prodigieuse et bien supérieure à la vitesse terrestre de pratiquement toutes les créatures du Monde à Étages. Ils peuvent communiquer sous l'eau grâce au sonar dont ils sont pourvus. Il leur permet également de se déplacer dans les grottes sous-marines où la lumière est absente.

Il est assez courant que des couples se forment entre un triton ou une sirène et une autre créature terrestre d'Okéanos, cette union étant physiologiquement parfaitement possible, même si elle n'engendre pas de descendance.

Les zébrilles

Les zébrilles sont de véritables "armoires à glace ambulantes". Leurs mensurations rappellent celles des gorilles, avec un tour de poitrine atteignant couramment deux mètres. Leur ossature lourde et leur forte musculature leur confèrent une force prodigieuse mais également une résistance aux coups extraordinaire, pour des êtres dont la corpulence n'est pas tellement éloignée de celle des hommes.

Malgré leurs muscles surabondants, les zébrilles restent agiles, ce qui constitue leur deuxième caractéristique simiesque. Mais la comparaison avec les singes s'arrête là, car bien peu d'êtres sont aussi humains que les zébrilles. Chez eux, leur supériorité physique va de pair avec une certaine tranquillité et une nonchalance qui se manifestent même devant un danger imminent. Leur posture est droite, et si leurs bras sont assez longs, leurs jambes ne sont pas courtaudes, comme celles des gorilles, mais relativement longues et droites. Leur visage est presque humain, avec de grands yeux remplis de douceur. Enfin, les zébrilles ont une constitution telle qu'ils sont capables d'ingérer de grandes quantités d'alcool ou de bien résister à pratiquement n'importe quel poison.

Ils sont de sexe exclusivement masculin et se reproduisent avec les dryades. L'enfant ainsi conçu a 50 % de chances d'être mâle, 50 % de chances d'être femelle. Si c'est un mâle, ce sera forcément un zébrille. Sinon, il sera de race dryade.

Hiérarchie — et organisation sociale —

La pyramide sociale classique n'existe pas sur Okéanos. Seul le Seigneur du monde est craint et respecté en toute occasion. Sur un plateau où la moquerie règne en maître, la société n'est pas organisée de façon rigoureuse. Les individus ne vivent pas spécialement en clans selon leur race, mais

en couples ou petits groupes sans cesse différents, ce qui rend une évaluation des rapports très malaisée.

Nous pouvons toutefois remarquer que les zébrilles, de par leur force peu commune et leur tranquille nonchalance, se sont institués en protecteurs de la paix et interviennent à chaque bagarre ou différend entre les habitants. Souvent, le zébrille le plus fort de la communauté devient le leader naturel du groupe, mais il n'utilise son statut de chef que lors des accrocs et disputes. Le reste du temps, il se comporte comme les autres habitants. Les dryades sont respectées pour leur savoir, les satyres, faunes et silènes, pour leurs dons musicaux.

Le sexe joue un rôle très important dans cette société. Pour un habitant, il est primordial de veiller à sa position, aussi bien au sens vertical qu'horizontal du terme. Les prouesses sexuelles de chacun sont connues de tous et appréciées. À l'inverse, une mauvaise fortune d'un moment sera décriée sur la place publique et le malheureux (ou la malheureuse) sera poursuivi(e) par les moqueries où qu'il (ou elle) se rende, jusqu'à ce qu'une nouvelle performance fasse oublier l'ancienne. Toutes les unions d'un instant, toutes les positions, tous les jeux à caractères sexuels sont imaginables. En effet, le Seigneur du monde a rendu possible les unions physiques entre toutes les races (même si toutes ces unions n'engendrent pas forcément une descendance), et a débarrassé les habitants de toute notion de péché et de toute inhibition ou complexe. Les ébats ont lieu à n'importe quel moment de la journée ou de la nuit et à n'importe quel endroit. Les participants se laissent subitement glisser à terre ou dans l'eau, sans se préoccuper du lieu ni des êtres présents autour d'eux. Ils évoluent alors sous les regards curieux (ou non) de leurs voisins. Ces derniers ne connaissent pas la notion de mal et ne sont pas animés par des intentions malsaines. Mais ils observent nonchalamment afin d'apprécier et de juger, comme les spectateurs regardent un événement sportif sur Terre.

Les qualités sportives sont également très importantes et servent à prouver sa supériorité sur les autres.

L'économie et la monnaie

Nous pouvons qualifier l'économie d'Okéanos de quasi inexistante. En effet, comme la nature pourvoit à tous les besoins des habitants, il n'y a ni importation, ni exportation. Seule existe de façon très sporadique une minuscule activité commerciale. La base de tout échange est le troc. Il n'existe pas de monnaie typique sur Okéanos. Les échanges ne sont nullement organisés. Quand un habitant désire une chose que possède un autre habitant, le premier fait une proposition de troc au deuxième. Les échanges se font souvent pour des instruments de musique, le demandeur propose alors coquillages, noix à punch, baies et autres produits naturels ou bien une denrée quelconque en sa possession. Les échanges ne se font pas sur un ordre de prix des objets échangés mais sur l'envie du demandeur et la bonne volonté ou pas du vendeur à se débarrasser de son objet. Les habitants ne donnent jamais rien gratuitement, non pas qu'ils aient un fort instinct de possession, mais plutôt à cause d'une absence totale de désintéressement. Les habitants ne voient que leur petite personne, qui est du plus grand intérêt selon eux.

Les échanges entre les diverses communautés du plateau n'existent pas à grande échelle, mais des individus peuvent troquer chacun de leur côté certains objets avec un ou plusieurs habitants d'une autre communauté lors d'agônes réunissant deux communautés du plateau. Les échanges sont donc uniquement personnels et non planifiés.

Matériel et articles courants

De par la facilité des conditions de vie et leur alcoolisme, les habitants sont devenus très paresseux, apathiques et ont perdu beaucoup de leur inventivité. Ils s'intéressent à peu de choses hormis les arts et les jeux. De ce fait, il existe peu d'articles courants sur Okéanos.

Les objets les plus nombreux sont les instruments de musique :

- Les tambours sont fabriqués au moyen de conques géantes recouvertes de tissu très fin et très tendu ;
- Les pipeaux, hautbois et flûtes simples sont taillés dans des bois secs ou des roseaux :
- Les flûtes de pan sont taillées uniquement dans des roseaux ;
- Les trompettes sont en os.

Les bijoux, sont uniquement faits à partir des produits de la nature :

- Les colliers peuvent être composés de coquillages, de fleurs ou de petits os ;
- Les bracelets sont souvent faits de tout petits coquillages.

Les activités sportives ne nécessitent que peu d'articles :

- Les arcs, sont fabriqués dans du bois d'if et avec des fibres végétales qui n'existent que sur Okéanos pour la corde ;
- Les rubans, symboles de victoire, sont tissés le plus souvent par des dryades ;
- Les rubans, délimitant les zones d'arrivée ou les places d'honneur dans l'assistance sont également tissés.

Les rares tissus sont en soie et proviennent de vers à soie vivant sur Okéanos. Ils sont cousus avec des aiguilles qui sont en fait des arêtes de poisson pourvues d'un trou.

Quelques paniers sont également fabriqués par les habitants. Ils sont destinés à recueillir la nourriture pour les banquets, les trophées des agônes, etc. Ils sont tressés avec des roseaux.

Des cordes sont également tissées par les habitants du Jardin, qui utilisent des herbes résistantes mais aussi, le plus souvent, des poils et des cheveux. Les cheveux de dryades et de sirènes sont très prisés de même que les longs poils des crinières et des queues multicolores des centaures et centauresses (ce qui n'a rien d'étonnant : les cordes en cheveux et poils d'animaux, notamment de chèvre, étaient fort courantes dans nos régions méditerranéennes jusqu'à la dernière guerre mondiale).

Quelques coupes en poterie persistent sur le plateau. Seuls de très anciens et rares habitants importés sont capables de modeler l'argile. Les coupes de diverses sortes servent pour la boisson lors des banquets et agônes de Dionysos.

Les teintures obtenues à partir des herbes présentes sur Okéanos servent à colorer certains objets et des bouts de tissu, ainsi qu'à de très rares artistes peintres.

Enfin, les lampes sont de diverses formes : elles sont, en quelque sorte, les objets les plus importants. En effet, elles servent à s'éclairer et surtout à éclairer les endroits importants de la communauté durant les soirées et les nuits. Les clairières et sentiers où se déroulent les agônes sont ainsi tous illuminés et prennent un air de fête. Il existe, en fait, deux lampes désignées sous le nom de thyrse, l'une utilisée en toutes occasions et l'autre utilisée uniquement en certaines occasions, c'est-à-dire lors des agônes de Dionysos. La thyrse la plus courante est une lampe à ver luisant en coquillage, ornée de vignes ou de lierres et couronnée de pommes de pin ou de coquilles de noix à punch. La thyrse dite de Dionysos est en fait un bâton terminé par une touffe de lierre qui est posé à côté des participants aux agônes de Dionysos ou porté par eux lors de la farandole clôturant ces agônes. La touffe de lierre est enduite d'huile extraite des divers plantes arachides du Jardin, puis enflammée. Le feu est obtenu en frottant deux morceaux de bois l'un contre l'autre. En dehors de la zone quartzitique, il existe peu de silex. Les habitants essayent donc toujours d'en garder dans la communauté, notamment le silex qu'ils ont découvert dans des poches d'argile. La lampe à ver luisant est également très répandue. Le ver est placé dans un petit panier d'osier dont le couvercle peut pivoter à volonté. Suivant l'ouverture plus ou moins prononcée du couvercle, des petits trous s'ouvrent ou se ferment sur les parois du panier, laissant ainsi filtrer la lumière produite par le ver selon une intensité plus ou moins forte. Toutes les lampes à ver luisant dégagent une lumière verte très perçante.

Le niveau technologique

L'endroit désigné sous le nom de Jardin sur le monde de Jadawin correspond de façon frappante à la représentation qu'un Terrien peut se faire du paradis. En effet, le paysage de la plage et des bois environnants est enchanteur, le climat incroyablement doux et la nature très généreuse. Tout n'est que beauté, la laideur étant totalement absente du Jardin. Tout semble avoir été créé pour que les habitants n'aient à s'occuper de rien et puissent profiter pleinement de l'ensemble des plaisirs qui s'offrent à eux.

Le niveau technologique existant sur Okéanos est ainsi remarquablement bas, voire presque inexistant.

Les habitants ne pratiquent ni l'élevage d'animaux ni la culture. Ils chassent très peu mais, par contre, pêchent volontiers les poissons qu'ils dégustent, grillés, le soir. Partisans du moindre effort, ils se contentent de cueillir ou de ramasser les fruits et autres produits que la nature leur offre généreusement. Il ne leur viendrait jamais à l'idée d'organiser des cueillettes ou le ramassage de façon régulière, ni même de faire des réserves. Chacun se sert selon ses envies. La notion de commerce est totalement inconnue. Quand un habitant pêche, il le fait pour lui ou pour sa compagne, mais en aucun cas pour vendre ou échanger ses poissons de façon organisée.

L'artisanat est peu développé car les habitants doués de leurs mains ne fabriquent que peu d'objets. Les paniers ou les récipients destinés à recevoir de la nourriture sont fabriqués pour un usage personnel. Seuls les instruments de musique font l'objet d'une fabrication plus recherchée, mais toute activité est et doit rester un plaisir. Le travail contraignant est une chose que les habitants du Jardin ne connaissent pas.

Il n'existe sur Okéanos aucun médecin, ni aucun instrument de soin. Seuls les dryades, faunes, satyres et silènes utilisent parfois les plantes du Jardin pour provoquer certains effets.

Inventer, créer de nouvelles choses n'est pas pour les habitants une préoccupation première. Dotés d'une jeunesse éternelle, entourés de tout ce dont ils peuvent rêver, restant sous l'influence de l'alcool, ils ne réfléchissent plus et vivent dans une charmante absence de lois. Les seuls et rares interdits existants ont été établis par le Seigneur du monde.

Malgré tout, les habitants ont développé une certaine forme de technologie au niveau des transports maritimes. Il ne s'agit évidemment pas d'invention mais d'utilisation d'animaux comme outils de déplacement.

L'histoïkhthus, énorme mollusque abondant dans la mer d'Okéanos, est un moyen de locomotion maritime très prisé. Véritable navire naturel, il est composé d'une coquille semblable à la coque d'un navire de plaisance et d'une voile de chair triangulaire soudée à une hampe plantée dans sa coque.

Les muscles de l'histoïkhthus permettent d'orienter différemment l'angle de la voile. La chair qui recouvre l'intérieur de la coque est ponctuée de sortes de grosses taches pourpres. Ces taches sont, en fait, des centres nerveux. Pour diriger ce "poisson à voile", il suffit de stimuler ces différents centres. L'histoïkhthus peut atteindre une très grande vitesse. Il peut se servir en effet de deux modes de propulsion : l'air de sa voile, ainsi que d'une valve charnue située à sa "poupe" qui lui permet d'expulser de l'eau par jets successifs.

C'est donc un moyen de transport très apprécié des habitants, car il fournit également les provisions nécessaires au voyage. En effet, sa chair est hérissée de tiges portant des grappes de "baies de sang". Toutefois, là encore, il ne s'agit pas de transports organisés mais plutôt de ballades en mer. Chaque histoïkhthus est libre de ses mouvements lorsqu'il n'est pas utilisé. Un habitant ne s'en approprie jamais un de façon permanente pour en faire son bateau, sauf dans de rares cas, pour les plus célèbres marins des agônes de Poséidon.

Les us et coutumes

La langue

La langue parlée sur le plateau d'Okéanos s'apparente au grec mycénien, parlé en Grèce à Mycènes aux environs de 1.500 avant J.C. Le grec mycénien, langage pré-homérique, est voisin du grec iono-éolien d'Homère. Cette langue de base a subi quelques transformations, suite aux apports successifs de grec plus récent, allant jusqu'à 500 ans avant J. C, importés sur le plateau. De plus, la langue a suivi, au fil des années, sa propre évolution. Elle reste toutefois fidèle au grec classique.

Ainsi, en quelques jours, un étudiant en grec classique pourra comprendre et parler avec les habitants du Jardin s'il articule lentement. Un vaste vocabulaire est également nécessaire. Seul un problème d'accent et certains mots n'existant pas dans le vocabulaire grec classique seront susceptibles de constituer un léger handicap.

Les quelques mots grecs proposés ci-dessous vous permettront de rendre vos parties plus colorées et plus conformes à la réalité d'Okéanos. N'hésitez pas à les utiliser.

Aietos : aigle
Aiglé : la brillante
Agon, agônes : concours, jeu
Agrios : sur Okéanos, ce terme est devenu une injure et signifie "sauvage"
Alsos : bois sacré
Asulon, asylie : un lieu *asulon* est un endroit privilégié où les représailles sont interdites. L'immunité concerne autant les biens que les personnes
Aulos : hautbois
Chtonios : "sorti de la terre"
Ciste : corbeille
Deimos : terreur
Diaulos : hautbois double
Dinoï : chaudrons (souvent en terre cuite)
Eiréné : paix
Eno : belliqueuse
Eranos : repos où chacun apporte quelque chose
Eraste : amant
Erytheia : la rougeoyante
Euterpé : flûte
Hellanodice : juge des concours
Hermès : borne de pierre
Hespéria : la vespérale
Hestia : foyer, feu
Horkos : serment
Hyperenor : "surhomme", vraiment très fort
Hypérion : "celui qui va au-dessus"
Kallisté : la plus belle
Keras : cor
Komos : cortège bruyant se formant à la fin des banquets, cortège dionysiaque
Lagobolon : bâton pour assommer les petites proies lors de la chasse chez les Grecs, devenu un outil pour faire tomber certaines baies
Molpé : chanson
Nomos : loi, coutume
Odaeos : "sorti du sol"
Oenochoé : cruche à une seule anse servant aux libations
Oikia, Oikos : maison, cabane, abri, grotte
Oinochoai : cruches

Oneiroi : rêves
Panegyrie : rassemblement, fête
Parth : champion
Pégé : source
Pelika : amphores
Peloros : "géant"
Phiale : vase à libation ayant la forme d'une coupe sans pied ni anse
Phobos : crainte
Phoebos : le brillant
Pitchoï : jarres
Pitykamptes : "le courbeur de pin"
Pompè : procession
Proedrie : honneur consistant en une place réservée aux premiers rangs lors des concours
Pyrrhos : le roux
Rhapsode : homme (ou autre) qui compose et chante de la poésie
Styphoï : coupes pour boire
Symposiom : réunion festive de buveurs après le dîner
Syrinx : flûte de Pan
Tambos : stupeur devant une chose divine, anormale
Technè : art, technique
Tholos : bâton de forme cylindrique pouvant avoir diverses fonctions
Thyrse : bâton porté par les fidèles des agônes de Dionysos, lampe
Tympanon : tambourin
Xénia : hospitalité

Les noms propres

Les habitants d'Okéanos portent parfois les noms de grands dieux grecs classiques, mais ce fait reste toutefois assez rare. En revanche ceux de titans et de divinités mineures sont couramment utilisés. Un certain nombre de ces noms est d'ailleurs inclus dans les noms propres proposés ci-après.

Ceux-ci ont été regroupés en plusieurs catégories qui correspondent aux diverses races d'Okéanos. Une dryade peut porter un nom donné à une sirène ou une faunesse, un centaure peut porter celui d'un zébrille, etc. Mais en règle générale, ces noms sont devenus, avec le temps, assez typiques des races auxquelles ils sont associés.

Enfin, on constate que les dryades portent le plus souvent de très jolis noms et surtout des noms de Troyennes célèbres.

Centaures

Actéon, Athamas, Balios, Echion, Hippomédon, Illyrios, Mélénas, Nessos, Orios, Télédamos, Xanthos, Zéphir.

Centauresses

Aeropé, Alcyoné, Chrysotémis, Clytemnestre, Cybèle, Haima, Hipponoé, Iphigénie, Philyra

Dryades

Aeglé, Aphaïa, Arachnée, Aréthuse, Briséis, Cassandre, Chryséis, Clytie, Créüse, Dryope, Egeris, Elikopis, Erythie, Hespéra, Hestia, Iphianissa, Niké.

Faunes - Satyres - Silènes

Apsine, Autolycos, Barrakos, Dardanos, Hippoménès, Linos, Marsyas, Memnon, Méphaïstos, Nessios, Owisandros, Pisitratos, Pténadon, Sylvain.

Faunesses - Satyresses - Silènesses

Althée, Amalthée, Callisto, Céléno, Electre, Maïa, Mérope, Pana, Stérope, Taygète, Théophané.

Sirènes

Aglaophémé, Amphitrite, Amymone, Galatée, Himéropa, Leucosia, Ligia, Molpé, Nausicaa, Païawa, Parthénopé, Pisinoé, Psamathé, Thelxiépia.

Tritons

Achéloüs, Amphion, Arion, Crécops, Erichtonios, Mélampos, Orithye, Poseïos, Procris, Zéthos.

Zébrilles

Agrios, Akiros, Arcas, Archémoros, Clytios, Cottos, Ephialthès, Epiménide, Eurymédon, Eurytos, Gyès, Hypérion, Ipsewas, Orion, Phylène, Polybotès, Polyphème, Porphyrion, Simiandros, Thoas.

L'écriture

Les habitants du plateau ont pratiquement tous perdu la maîtrise de l'écriture du grec classique. Seuls quelques rares individus possèdent encore certaines bribes de souvenirs qui leur permettent de déchiffrer péniblement des petits bouts d'inscriptions. Certains savent écrire leur nom sur le sol ou sur des planchettes de bois. Avec le temps, l'écriture est devenue phonétique puis a progressivement disparu du plateau.

L'architecture

L'architecture présente sur Okéanos est très rudimentaire. Elle consiste surtout en une exploitation systématique de tout ce que la nature peut fournir. Les grottes sont presque toutes aménagées, de même que les dessous des surplombs rocheux et les frondaisons serrées. Bon nombre des habitants du Jardin vivent et dorment à la belle étoile sur la plage. Les histoïkhthus, ces "mollusques à voile", offrent un confort naturel fort apprécié mais ne sont pas utilisés de façon systématique.

Quelques habitants, les plus doués et également les plus courageux, ont construit de petites huttes rudimentaires en assemblant morceaux de bois et feuillages divers. Il n'existe pas de cabane en pierres taillées. L'intérieur des grottes et des rares cabanes est le plus souvent composé d'une seule et unique pièce qui sert de chambre et parfois de remise. Les repas se prennent toujours dehors. Un lit est, sur Okéanos, composé de feuillages et de mousse assemblés. Les arbres creux fournissent également des couches confortables et très appréciées car leur intérieur est recouvert d'un tapis de mousse.

Les arts

Les arts constituent avec les jeux et le sexe les distractions les plus en vogue sur le plateau.

La musique est la base indispensable. Les rares objets présents sur Okéanos sont d'ailleurs des instruments de musique.

Le hautbois qui, dans la Grèce antique, bénéficiait d'une triste réputation a ici trouvé une place de choix. À lui viennent s'ajouter des hautbois doubles, des tambours, des trompettes, des flûtes de toutes sortes, des lyres, des tambourins et des pipeaux.

Ah ! La vie sur Okéanos…

Certains sont en bois, d'autres en os, en coquillages, tissus et cheveux.

La musique compte parmi les choses les plus agréables, qu'elle soit instrumentale ou accompagnée de chants ou de danses.

Les *Rhapsodes*, c'est-à-dire ceux qui composent de la musique, sont très respectés et célèbres au-delà même de leur communauté.

Les chants sont également très prisés et se font à tout moment de la journée et de la nuit. Ils célèbrent, soit la beauté de la nature, soit celle d'une créature ou encore les plaisirs de la boisson, notamment ceux de l'alcool de noix à punch. Des chants sont également composés pour les agônes et parfois même pour certains gagnants de ces agônes.

Les dryades et les sirènes possèdent des qualités vocales très appréciées des habitants.

La danse constitue un divertissement très estimé, qu'elle soit terrestre ou marine et sous-marine. La danse est généralement un art réservé aux habitantes du Jardin, mais quelques mâles ne dédaignent pas s'y adonner de temps à autre. Les danses ont le plus souvent un caractère fortement sensuel. La plus connue est la "danse du Labyrinthe". L'interprète évolue gracieusement en ondulant de tout son corps, à la manière d'un serpent. Cette danse a tendance à hypnotiser les mâles présents. Cette très vieille danse existait sur notre Terre, à l'époque antique dans le monde grec.

Enfin, la sculpture est un art que l'on rencontre sur le plateau. Elle se pratique essentiellement sur du bois. Les œuvres sont généralement de petite taille. Toutefois, il arrive qu'un amoureux ou une amoureuse sculpte le corps de sa ou son partenaire en hommage à sa beauté.

Les races qui pratiquent le plus assidûment et avec succès la musique, le chant, la danse et la sculpture sont les faunes et faunesses, les satyres et les satyresses. Ces créatures sont pourvus d'un "lobe artistique", génétique et hypertrophié par le Seigneur, qui leur confère des qualités artistiques exceptionnelles. Les dryades plus particulièrement et les sirènes sont également assez douées.

L'habillement

Il est fort malaisé de discourir sur les divers styles vestimentaires en vogue sur Okéanos, car la tenue officielle pour toutes les femelles est... la tenue d'Ève au paradis terrestre et celle de tous les mâles équivaut à celle d'Adam dans le Jardin d'Éden ! Le nudisme est ainsi considéré comme étant du plus chic effet sur ce plateau. Tous âgés d'environ 25 ans, d'une beauté à couper le souffle d'un terrien, les habitants ne voient pas l'utilité de se vêtir. S'habiller, c'est au contraire cacher la beauté et peut-être même autre chose. Si un nouveau venu est habillé, il sera très vite dénudé par un groupe d'habitants qui chercheront à savoir ce qu'il peut bien avoir à cacher sous d'horribles vêtements. Un être habillé est un être laid. Les rubans et tissus fabriqués sur Okéanos servent uniquement d'ornements pour les cheveux ou pour le corps mais ne recouvrent jamais les charmes féminins et les attributs masculins. Les feuilles et coquillages sont utilisés de la même façon que les tissus. En aucun cas, la nudité n'est obscène ou lubrique : elle est naturelle.

La nourriture et les besoins

La nourriture est abondante et variée sur tout le plateau. La nature pourvoit généreusement à tous les besoins des habitants.

Les arbres fruitiers qui pullulent dans le Jardin offrent un grand choix : mangues, papayes, oranges et citrons, pamplemousses et cédrats, mandarines, dattes, noix de coco, mûres et framboises sauvages. Les apports en vitamines sont ainsi assurés de bien agréable façon.

Le Jardin offre également toutes sortes de fruits riches en protéines. De gros fruits jaunes poussant sur des arbres sont désignés sous le nom de "balles de pêches". De forme ovale, ils ont la saveur d'une tarte aux pêches et sont très appréciés de tous les habitants. Les arbres fournissent également des fruits ressemblant à des noix de coco. Leur teinte légèrement plus claire que celles des noix de coco traditionnelles permet de les repérer à terre. L'arbre qui les porte est un petit cocotier de trois mètres maximum de hauteur. L'intérieur de cette noix est empli de pulpe dont la saveur et l'aspect font penser à un délicieux mélange de bœuf très tendre et d'amandes pilées.

Les habitants exploitent au maximum les produits dont ils disposent. Ils utilisent les olives afin d'en extraire de l'huile dont ils se servent comme assaisonnement, mais également pour allumer les torches et graisser certains objets. Les olives sont très appréciées au naturel, mais aussi écrasées en tapenade et assaisonnées avec herbes et aromates divers.

Les animaux fournissent également une part importante du régime alimentaire des habitants. Attention ! les habitants ne tuent pas les animaux terrestres qui, souvent, sont présents dans un but de décoration. Seuls les poissons sont péchés et mangés, le plus souvent grillés et accompagnés d'herbes parfumées.

L'histoïkhthus, qui est en fait un gros mollusque connu sous le nom de "poisson à voile", offre aux habitants des fruits appelés "baies de sang". Ces fruits, sortes de petits globes de couleur marron et très luisants, poussent aux bouts des tiges dont la coquille de l'histoïkhthus est hérissée. Ces globes font songer aux balles de base-ball terrestres. Ils tombent d'eux-mêmes, quand ils sont mûrs. Lorsque la mince pellicule qui les recouvre est déchirée, ce qui est très facile à faire, un liquide gicle. Ce liquide a l'apparence et le goût du sang, et est très riche en protéines. L'intérieur de la baie de sang est empli de pulpe dont le goût rappelle celui d'un steak tartare relevé d'un soupçon de crevette.

Pour se désaltérer les habitants n'ont que l'embarras du choix.

L'eau d'Okéanos, tant dans les rivières que l'océan, possède un goût délicieux, presque fruité, totalement inconnu sur notre Terre. Elle est extraordinairement pure et fraîche. Dans les rivières, elle n'est jamais très froide. Après avoir bu de cette eau, un terrien se sentira tout revigoré, comme s'il venait de subir une transfusion de sang.

Les baies de sang offrent un liquide au goût de sang très apprécié, mais toujours bu en mangeant.

Les arbres à cornes d'abondance proposent un suc très recherché par les habitants. Des énormes cornes perlent, par intermittence, un filet de suc de couleur chocolat. Les habitants sont friands à l'extrême de ce suc qui a un goût de miel légèrement parfumé de tabac.

Les arbres fruitiers et leurs fruits pressés offrent des possibilités de jus de fruits nombreux et des mélanges variés.

Enfin, la "noix à punch" est la boisson la plus célèbre et la plus appréciée du plateau, surtout par les zébrilles et les silènes. Cette noix est recouverte d'une écorce coriace que les habitants cassent à l'aide d'une pierre tranchante. Cassée, la noix dégage une forte odeur fruitée de punch très alcoolisé. Ce punch a le goût d'un gin-tonic relevé d'un trait de sherry. Sur les plaies, il a un effet baume. Mais comme disent les zébrilles "ce n'est pas fait pour les petits gars". En effet une gorgée de ce punch secoue comme un rasade de tequila.

Les jeux

Les jeux, artistiques, athlétiques ou d'amour revêtent une grande importance dans ce monde d'Éden. En effet, l'espérance de vie fabuleuse, l'absence de prédateur et la manne prodiguée par les myriades de plantes aux nombreux fruits et par tout ce que peut offrir la mer rendent les habitants d'Okéanos un peu lymphatiques. La compétition n'existe vraiment qu'au travers de ces jeux, très courants dans la mythologie grecque et que l'on retrouve chez les habitants de la plage. En général, ils sont générés par les défis et les bravades que se lancent quotidiennement zébrilles, satires, faunes, silènes, dryades, centaures, tritons et autres sirènes.

Mais parfois, des jeux plus organisés mettent à l'épreuve plusieurs centaines d'habitants de la plage appartenant à diverses communautés. Ces jeux sont alors appelés les Grands Jeux ou, parfois, Grands Travaux.

— Les principes essentiels —

Dans la très grande majorité des cas, les jeux sont des duels où le plus important est évidemment de gagner, mais avec classe. Les habitants de la plage ne trichent presque jamais. Les défis sont lancés toute la journée, de façon impromptue. Il existe trois grands types de jeux : les jeux artistiques, les jeux athlétiques et les jeux d'amour. Les jeux d'un même type portent le nom d'agônes qui signifie concours. Dans tous les jeux, les règles sont connues mais l'enjeu ou le gage reste à fixer. Le plus souvent, le prix a un caractère érotique. La *Syrinx* qui récompense le gagnant du concours de musique est un des rares enjeux des agônes. En aucun cas, elle ne doit quitter la communauté. En général seul un, deux ou trois agônes peuvent avoir lieu successivement en une soirée et nuit. Ces jeux se déroulent dans une ambiance très détendue. Entre les différentes étapes de l'agon du jour ou des divers agônes ont lieu de petits intermèdes de danses ou de déclamations lyriques. Les agônes de Poséidon, qui consistent en des courses d'histoïkhthus, regroupent le plus souvent plusieurs communautés, ce qui contribue à une ambiance de plus en plus chaleureuse et étroite entre les divers habitants du plateau.

Parfois, lorsqu'un concurrent réussit de façon exceptionnelle son épreuve, il se voit octroyer une ou plusieurs odes composées par les plus grands poètes de la plage. Comme sur notre Terre, le bouche à oreille fonctionne très bien sur le plateau et la réputation des gagnants enfle souvent les jours passant. N'étant pas particulièrement modestes, les gagnants se pavanent un maximum, jusqu'au jour où ils finissent par être battus.

— Les agônes d'Okéanos —

Les différents agônes pratiqués sur Okéanos sont les suivants :

Les agônes d'Amphitrite : Concours de danse.

Les agônes d'Aphrodite : Concours de danses d'Aphrodite (les ébats sexuels les plus esthétiques ou les plus originaux).

Les agônes d'Arès : Concours de guerre.

Les agônes d'Athéna : Concours d'adresse.

Les agônes de Dionysos : Concours d'alcool. Le gagnant mâle ou femelle portera sur la tête une demi-coquille de noix à punch. Si le lendemain ou la fois suivante il reste invaincu, il fera un encoche sur sa coquille, et ainsi de suite...

Les agônes d'Éros : Concours de performances amoureuses. Le mâle gagnant portera un ruban de tissu vert autour de son sexe ; la femelle gagnante, un ruban vert autour du haut de sa cuisse gauche.

Les agônes d'Héraclès : Concours de force. Le gagnant ou la gagnante portera un ruban de couleur rouge à un endroit précis du corps. Cet endroit est fonction de l'épreuve remportée.

Les agônes d'Hermès : Concours de course terrestre ou aquatique.

Les agônes de Pan : Concours de musique. L'enjeu est une magnifique flûte qui a, selon la légende, le pouvoir de charmer certains soirs les individus rebelles.

Les agônes de Poseïdon : Concours de course d'histoïkhthus.

Les agônes d'Ulysse : Concours de ruse (canulars). Le ou la gagnante est très admiré(e). La victime est raillées de rires moqueurs.

Les agônes de Zeus : Concours d'amours secrètes.

— Règles et descriptions —

Voici les règles et descriptions complètes des différents agônes d'Okéanos :

Les agônes d'Amphitrite

Les concours de danse ne sont en général pas mixtes. Le plus souvent, ce sont les membres du sexe féminin qui s'affrontent devant un public dont les applaudissements permettent de choisir les deux meilleures danseuses. Ces dernières se départagent alors par une danse de leur composition. Le choix du musicien accompagnant les danseuses ou les danseurs revient aux finalistes.

Test = jet Standard de Danse de seuil (3.3) pour l'épreuve préliminaire, puis jet d'opposition de Danse entre les deux finalistes.

Les agônes d'Aphrodite

Les danses d'Aphrodite ont toujours un caractère érotique qui n'existe pas dans les agônes d'Amphitrite. La danse la plus sensuelle interprétée par un couple du moment sera déclarée comme inspirée par Aphrodite. Après l'union finale qui conclut la danse, les meilleurs interprètes seront déclarés vainqueurs.

Test = jet Standard de Danse pour chaque couple (considérer la plus faible des deux compétences du couple) de seuil variable :

Seuil de base = (3.5).

Modificateurs d'indice du seuil (cumulables) :

- +1 si les membres du couple ne se connaissent pas ou bien se connaissent trop ;
- -1 s'il s'agit de créatures d'Okéanos ;
- -1 si un des membres du couple est un satyre ou un faune. Si les deux sont des satyres ou des faunes, il n'y a pas de modifications, leurs styles étant fatalement antagonistes. Satyres et faunes désignent ici mâles et femelles.

Les agônes d'Arès

Les jeux mettant à l'épreuve les différentes compétences guerrières sont regroupés sous le terme d'agônes d'Arès. Il s'agit toujours de duels. Par exemple, il existe des concours de tir à l'arc ou bien de tête à tête (c'est-à-dire de coups de tête entre les faunes et les satyres). Dans tous les cas, c'est la technique qui est jugée et non la puissance, le but n'étant pas de blesser son adversaire. La précision, mais aussi l'originalité de l'action sont déterminants.

Test = jet d'opposition de la compétence guerrière appropriée entre les deux amicaux "belligérants".

Les agônes d'Athéna

L'agilité est la caractéristique mise à l'épreuve dans les agônes d'Athéna, Déesse célèbre pour son adresse. En général, les agônes d'Athéna sont des duels. Il peut s'agir de funambulisme, de jonglerie ou de jeux de balles.

Test = jet d'opposition d'Agilité.

Les agônes de Dionysos

L'alcool et l'extase libératrice qu'il procure font de cet agône un des plus populaires de la plage. Les fêtes de Dionysos sont marquées par des processions, des danses, des farandoles souvent licencieuses. Le but de ces jeux est de boire de façon effrénée et surtout plus que ses adversaires. Les silènes et les zébrilles excellent dans ce "sport ".

Test = jets Standards de Résistance de seuil variable selon l'intensité de l'alcool. Après chaque jet correspondant à une rasade, cochez le nombre de case d'épuisement correspondant au type de succès ou d'échec.

Intensité de l'alcool = liqueur aqueuse (3.3 + épuisement), liqueur de myrte (3.4 + épuisement), noix à punch (3.5 + épuisement), noix à punch distillée (3.6 + épuisement).

Nombre de cases d'épuisement à cocher :

Échec catastrophique = toutes les cases vierges ;

Échec = 1D6 cases ;

Réussite partielle = 1 case ;

Réussite normale = aucune ;

Réussite quasi parfaite = aucune, et le prochain jet est automatiquement une réussite totale ;

Réussite parfaite = aucune, et les 1D6 prochains jets sont automatiquement des réussites totales.

Rappel : quand toutes les cases d'épuisement sont cochées, on sombre dans l'inconscience (un genre de coma éthylique dans le cas présent !)

Les agônes d'Éros

Les agônes d'Éros regroupent l'ensemble des concours de performances amoureuses. Un mâle et une femelle seront forcément déclarés vainqueurs à l'issue du concours, mais ils peuvent avoir effectué leurs prestations au sein de deux couples différents.

Test = jet Standard de Souffle pour chaque participant, de seuil variable.

Seuil de base = 3.5

Modificateurs d'indice du seuil (cumulables) :

- +1 si les membres du couple ne se connaissent pas ou se connaissent trop ;
- -1 s'il s'agit d'une créature d'Okéanos ;
- -1 s'il s'agit d'un satyre ou d'un faune, aussi bien mâle que femelle ;
- -1 s'il s'agit d'un satyre ou d'un faune, mâle ou bien femelle, ayant échoué à un test d'obsession sexuelle.

Les agônes d'Héraclès

Les jeux de force sont assez courants sur la plage. Ils peuvent prendre la forme de bras de fer, ou de concours de lever de poids, ou bien de n'importe quel jeu mettant à l'épreuve la Force.

Tests =

- jets d'opposition de Force entre les deux adversaires lorsqu'il s'agit d'un concours de type bras de fer. Une réussite normale est nécessaire pour battre son vis-à-vis, une réussite partielle ne lui faisant que perdre un point d'épuisement ;
- jet Standard de Force de seuil variable, allant de (3.4) à (4.1) pour un lever de poids.

Les agônes d'Hermès

Les courses de vitesse sont une activité courante et naturelle sur la plage. Souvent, les habitants d'Okéanos se courent après pour divers motifs de jeu. Lors des épreuves de course, il arrive que les créatures les plus rapides rendent du terrain aux autres.

Tests = jet de Courses brèves, terrestres ou aquatiques, en se référant aux règles. Un bonus d'un à six dés est octroyé aux personnages se voyant rendre du terrain.

Les agônes de Pan

Les concours de musique sont vraisemblablement les plus fastueux de la communauté du rocher rose. Une flûte magnifique, qui selon la légende a le pouvoir de charmer certains soirs les individus rebelles, a été construite par le plus grand artiste de la communauté et sert de trophée au vainqueur.

Test = jet de Musique ou d'une spécialité instrumentale de seuil (3.5).

Les agônes de Poséidon

Ce sont les célèbres courses d'histoïkhthus, mettant parfois en concurrence un très grand nombre de marins. Le choix du poisson à voile est à la charge de chaque concurrent, et les plus beaux spécimens sont parfois gardés jour et nuit.

Les courses se décomposent en général en deux parties.

La première partie permet d'éliminer un certain nombre de concurrents, qui ont souvent choisi des histoïkhthus trop spécialisés dans la vitesse. Il s'agit de l'éperonnage, dont le but est de mettre à l'eau la moitié des concurrents. Puis suit une course de vitesse.

Test de l'éperonnage = jet d'opposition d'Éperonnage entre deux participants, basé sur la compétence d'Éperonnage de l'histoïkhthus avec un bonus de dés égal à la compétence de Navigation du pilote.

Test de la course de vitesse = jet Standard de Nager de l'histoïkhthus, avec un bonus de dés égal à la compétence en Navigation du pilote, et un seuil de (3.3) sur mer calme, (3.4) sur mer peu agitée, (3.5) sur mer agitée, (3.6) sur mer déchaînée. En cas d'égalité pour la meilleure réussite, refaire une seconde fois le test entre ces participants. S'il y a une seconde fois égalité entre deux ou plusieurs participants, ceux-ci franchissent la ligne d'arrivée en même temps.

Les agônes d'Ulysse

Il s'agit d'un concours de Ruse. Le but de ces agônes est de se montrer le plus malin, le plus farceur et le plus habile à manier les gens. Les canulars vont bon train lorsque les habitants de la plage s'affrontent dans ces agônes ! Et le cheval de Troie ou le judicieux nom de Personne restent les références en matière de Ruse.

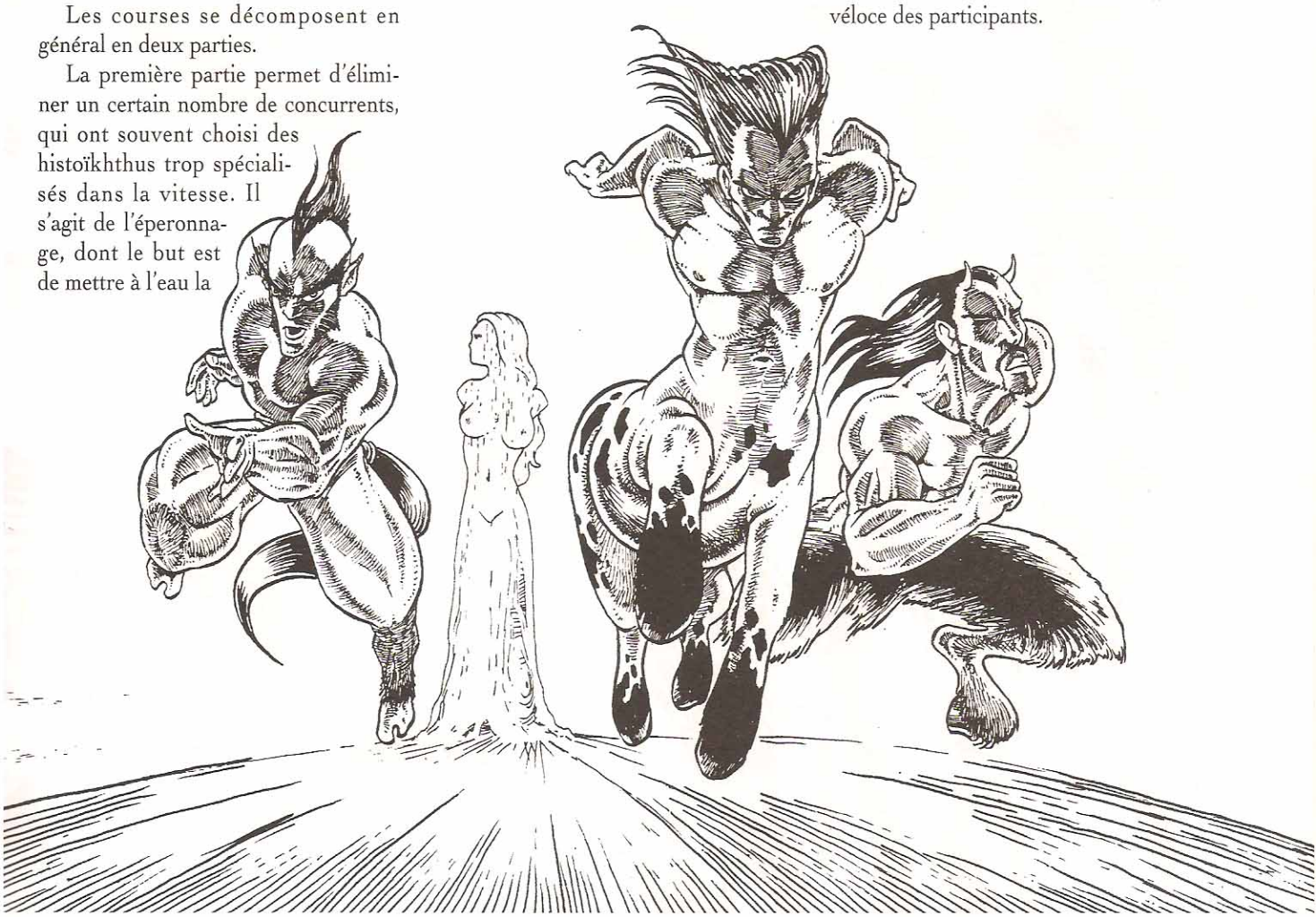
Test = jet d'opposition de Ruse lorsqu'il s'agit d'un duel, jet de Ruse de seuil (3.5) lorsque plus de deux adversaires s'affrontent.

Les agônes de Zeus

Sans doute le concours le plus curieux de tous : les membres d'un même sexe se mesurent durant la nuit. Ils sont jugés par l'autre sexe. Le but de l'agône est de découvrir l'identité de son partenaire amoureux sans qu'il ne prononce le moindre son et en gardant les yeux bandés.

Le concurrent doit faire ici appel à sa mémoire et à son pouvoir de déduction.

Test = jet d'Intellect de seuil (3.5), le meilleur résultat déterminant le plus véloce des participants.



EXEMPLE DE COMMUNAUTÉ DE LA PLAGE

La communauté du rocher rose

Les habitants d'Okéanos sont regroupés en de petites communautés installées sur tout le plateau. Chaque groupe est indépendant des autres et vit sur un territoire bien délimité. Une communauté comprend en règle générale une trentaine d'individus environ.

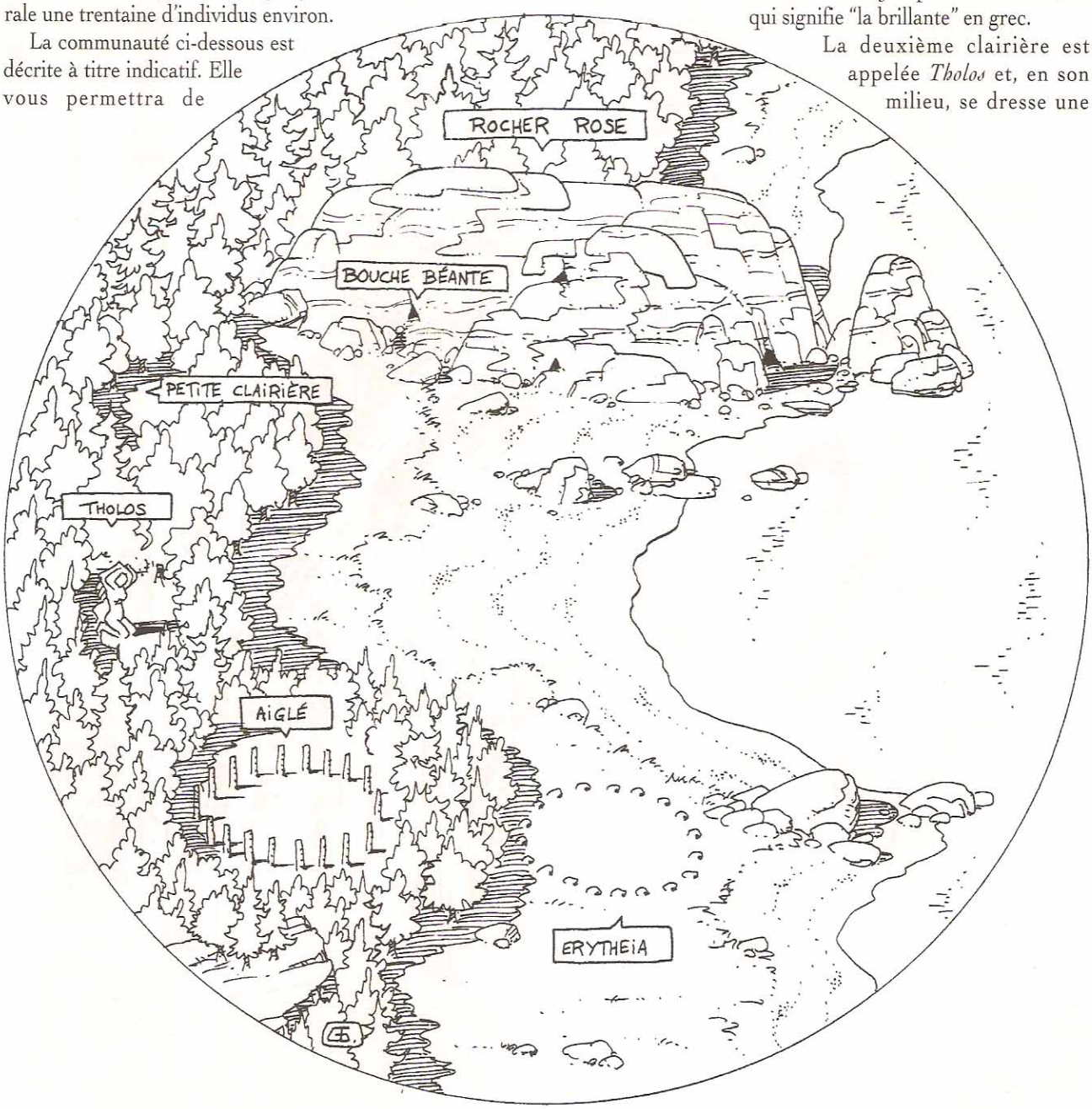
La communauté ci-dessous est décrite à titre indicatif. Elle vous permettra de débuter sur ce plateau, d'utiliser certains personnages, mais également de mieux vous rendre compte de la composition d'une communauté type du plateau et de l'ambiance qui y règne.

La communauté du rocher rose regroupe trente et un individus de races diverses. Elle s'étend sur un espace d'environ deux kilomètres carrés compris entre la forêt en forme de L, un énorme rocher de couleur rose et la mer bordée par la plage.

La forêt est parsemée, de-ci de-là, de clairières plus ou moins grandes. Toutefois un aigle qui la survolerait remarquerait deux clairières principales de trente mètres de diamètre environ. La première est située à une centaine de mètres de la mer et la seconde à environ huit cents mètres. Un long et large chemin relie le bord de mer à la première clairière et les deux clairières entre elles. De nombreux autres petits sentiers très étroits sillonnent également la forêt.

La première clairière est souvent, tout comme la plage, le lieu où se déroulent les agônes multiples de la communauté. Elle est ponctuée sur tout son pourtour de poteaux espacés sur lesquels une lampe est accrochée. Lors des jeux nocturnes, les lampes sont ouvertes et une lumière plus ou moins vive illumine alors la clairière, surnommée *"Aiglé"* par les habitants, ce qui signifie "la brillante" en grec.

La deuxième clairière est appelée *Tholos* et, en son milieu, se dresse une



dryade sculptée dans le bois. La légende dit que cette sculpture est l'œuvre d'un satyre profondément épris d'une dryade qui disparut un beau matin. Désespéré, le satyre entreprit de sculpter le corps de sa douce dans du bois. Il espérait que cet hommage la ferait revenir. Las d'attendre un retour qui tardait trop, il décida de partir à sa recherche. Les noms du satyre et de la dryade furent oubliés au fil du temps, seule la sculpture resta. Elle marque désormais l'endroit où les participants aux agônes d'Hermès font demi-tour. C'est également un lieu de rendez-vous amoureux très apprécié des habitants de la communauté.

Le rocher duquel la communauté tire son nom est un énorme bloc de granit de couleur rose. Sa forme est curieuse. En effet, de prime abord, on pourrait le qualifier d'ovale. Or, d'un côté il apparaît comme coupé par un couteau gigantesque. Ce côté, particulièrement lisse, fait office de barrière naturelle et protectrice. Partout ailleurs, le rocher est ponctué d'anfractuosités. Il est d'un côté bordé par la mer et de l'autre, ceint par la forêt. À l'intérieur du rocher se trouve une piscine naturelle reliée à la mer par un tunnel. Au pied du rocher se trouvent plusieurs grottes dont la dernière est à la fois marine et terrestre. Certaines de ces grottes sont habitées par des satyres et satyresses, des faunes et des faunesses ainsi que quelques dryades. C'est dans la première grotte que se trouve l'entrée du tunnel menant à la piscine. Cet endroit est un lieu très fréquenté par les habitants de la communauté. On y accède, soit par un sentier taillé dans le rocher, soit par le conduit maritime. C'est donc un lieu un peu en retrait des regards mais, par contre, très usité à toute heure de la journée.

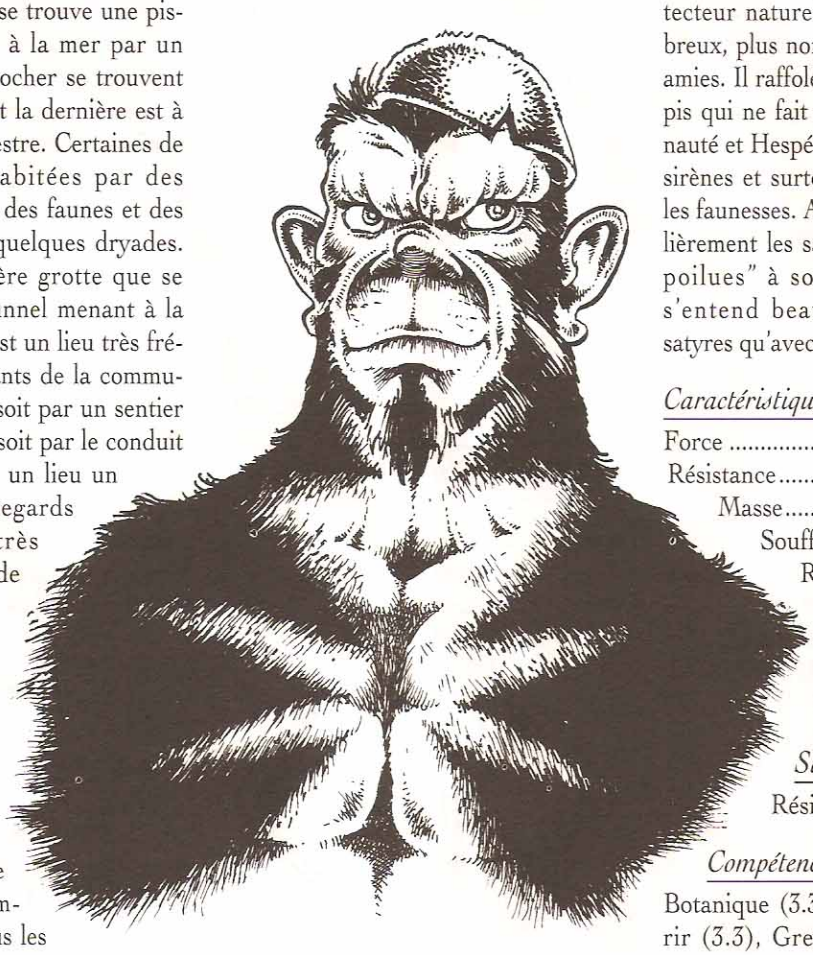
Enfin, la plage qui borde la mer d'Okéanos est le lieu le plus fréquenté par la communauté. C'est en effet le seul endroit où tous les habitants peuvent se réunir au grand complet et où ont lieu tous les agônes. À l'un des côtés de la plage, celui où la forêt divise presque la côte et où aboutit le chemin menant aux deux clairières, se trouve un grand espace ovale, délimité par des foyers ronds. Ces foyers ont plusieurs utilités : ils servent d'âtres pour faire griller la nourriture, tant dans la journée que dans la soirée ; ils servent également, et surtout, à délimiter un espace appelé clairière de la plage ou *"Erytheia"* ce qui signifie "la Rougeoyante".

Le soir venu, des feux sont allumés dans tous les foyers. C'est dans Erytheia que se déroulent les agônes.

Les habitants de la communauté vivent dans la forêt où ils se sont aménagés de petits abris, dans des grottes, ou encore sur la plage. Toutefois, comme il pleut chaque nuit pendant une heure sur tout le plateau, la plage est moins accueillante la nuit que dans la journée ou la soirée.

– Akiros, zébrille, importé –

Akiros, surnommé "trente litres", est un zébrille particulièrement grand et très musculeux. Outre sa très impressionnante musculature, il est possible de le reconnaître grâce à ses zébrures blanches peu nombreuses, trait physique rare chez les zébrilles d'Okéanos, et également à la demi-coquille de noix à punch ponctuée de nombreuses encoches qu'il arbore fièrement sur sa tête. En effet, Akiros apprécie de façon immodérée l'alcool de noix à punch. Son surnom lui a été donné il y a fort longtemps, après des agônes de Dionysos particulièrement célèbres dans les mémoires. Cette nuit-là, il a établi un record qui depuis lors n'a pas été battu.



Égéen d'origine, Akiros est un guerrier d'Ithaque. Quelques souvenirs terrestres sont encore présents dans son esprit, mais il ne semble regretter ni son ancienne vie ni son ancien corps et profite remarquablement bien des plaisirs du Jardin. Il a de nombreux amis dont Barrakos, le satyre, et Ipsewas un autre zébrille. Il a beaucoup de respect pour Ipsewas avec qui il entretient une amicale rivalité lors des multiples agônes où tous deux excellent. Il adore rire et faire le pitre, en particulier avec son copain Barrakos, mais possède un instinct protecteur naturel. Si ses amis sont nombreux, plus nombreuses encore sont ses amies. Il raffole des dryades dont Elikopis qui ne fait pas partie de la communauté et Hespéra, apprécie beaucoup les sirènes et surtout Pisinoé et également les faunesses. Akiros n'aime pas particulièrement les satyresses qu'il juge "trop poilues" à son goût. Par contre, il s'entend beaucoup mieux avec les satyres qu'avec les faunes.

Caractéristiques

Force	3.6*
Résistance	3.6*
Masse	3.5
Souffle	3.3
Réflexes	3.4
Agilité	3.5
Intellect	3.4
Ruse	3.3
Volonté	3.3

Singularités

Résistance aux toxines.

Compétences importantes

Botanique (3.3), Chercher (3.3), Courir (3.3), Grec Mycénien oral (3.4),

Grimper (3.5), Nager (3.5), Pister (3.2), Poings (3.6), Se Cacher (3.3), Technique primitive (3.4), Zoologie (3.3).

– Althée, faunesse, native –

Un matin, les habitants de la communauté virent arriver au loin un étranger qui s'installa quelque temps auprès d'eux. Il disait venir de très loin, du pays du roi de Calydon et désirait retrouver ce pays. Pendant son séjour, il assista à une querelle ridicule entre une faunesse et un centaure. La première hurlait à qui voulait l'entendre qu'elle avait battu Xanthos à la course un jour, tandis que le centaure lui tournait résolument le dos en se moquant d'elle. Ne connaissant pas le nom de cette faunesse, l'étranger la surnomma par dérision Althée, nom d'une femme très connue dans son pays pour ses grandes colères. Ne se rendant pas compte que l'on se moquait d'elle et flattée de voir l'intérêt qu'on lui portait, la faunesse décida que ce nom lui plaisait plus que le sien et le garda.

Althée est dotée d'un appétit insatiable tant envers la nourriture et la boisson qu'envers l'espèce masculine de la communauté. Elle apprécie plus particulièrement la compagnie des zébrilles, qui lui fournissent des noix à punch, des satyres et des faunes. Elle ne supporte pas l'indifférence de quelqu'un et entre alors dans une colère violente et destructrice tout en se répandant en injures. Un de ses jurons favoris est *"agrios"* ce qui signifie "sauvage". Elle ne comprend pas trop ce que cela veut dire mais l'entendait beaucoup dire par sa mère.

Caractéristiques

Force	3.4
Résistance	3.4
Masse	3.3
Souffle	3.5
Réflexes	3.5
Agilité	3.6
Intellect	3.3
Ruse	3.2
Volonté	3.1

Singularités

Ouïe supérieure, Obsession sexuelle.

Compétences importantes

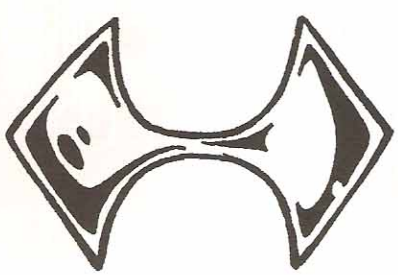
Chercher (3.6*), Courir (3.6), Dérober (3.4), Flûte (3.5), Grimper (3.4), Musique (3.3), Nager (3.4), Poings (3.4), Sauter (3.4), Se Cacher (3.3), Tête (3.5).

- Amphitrite, sirène, native -

Amphitrite est une rousse sirène qui évolue très gracieusement dans l'eau et semble danser merveilleusement. Ses danses aquatiques exécutées seule ou en compagnie du triton Poséios et de quelques otaries sont connues et appréciées de toute la communauté. Elle est particulièrement admirée par le centaure Zéphir, qui évolue parfois sur le sable en la regardant. Malheureusement peu doué pour la danse, il s'enfuit très rapidement sous les rires moqueurs des natifs assistant à cette scène. Amphitrite est très douce et, au contraire des autres habitants, n'est pas moqueuse. Ce dernier trait de caractère se retrouve chez la dryade Cassandre. Toutes deux sont amies avec la sirène Nausicaa, avec qui elles jouent à la balle. Amphitrite s'entend également très bien avec le faune Mephaïstos qui vient souvent la voir dans l'après midi. Il joue pour elle de son pipeau une mélodie que les autres habitants ont dénommée "chanson de l'après-midi d'un faune". Amphitrite se rend parfois à la piscine, accompagnée d'une ou deux otaries.

Caractéristiques

Force	3.3
Résistance	3.2
Masse	3.3
Souffle	3.5
Réflexes	3.4
Agilité	3.6
Intellect	3.4
Ruse	3.3
Volonté	3.1



Compétences importantes

Chercher (3.5), Danse (3.6), Musique (3.3), Nager (3.6*), Pister (3.5), Sauter (3.5), Se Cacher (3.3).

–Arachnée, dryade, native–

Arachnée est une dryade brune qui vit à la lisière de la forêt, près d'un endroit rempli de vers à soie. Elle a appris auprès de sa mère l'art de fabriquer le tissu appelé soie. Après avoir fait bouillir des vers dans de l'eau, elle en extrait une matière qu'elle lisse en un long fil qu'elle tisse ensuite avec une extrême habileté. Elle pare volontiers ses cheveux de rubans multicolores. En effet, sa connaissance des plantes des environs lui permet de teindre ses tissus et de varier ainsi les coloris. Les tissus réalisés ne servent pratiquement jamais de vêtements, car les habitants de la communauté, comme beaucoup d'autres, ne comprennent pas l'intérêt de se couvrir. Ils trouvent au contraire que c'est inesthétique. Les tissus d'Arachnée, très recherchés même au-delà de la communauté, sont utilisés comme ornements pour les cheveux, comme signes distinctifs dans les abris, comme marques honorifiques ou comme cadeaux. Elle est la seule à avoir le droit de tisser les rubans enjeux des agônes et est très fière de son art. Pour obtenir d'elle quelque chose, il faut la flatter outrageusement et l'on aura alors tout ce que l'on désire.

Caractéristiques

Force	3.2
Résistance	3.2
Masse	3.2
Souffle	3.4
Réflexes	3.4
Agilité	3.6
Intellect	3.5
Ruse	3.3
Volonté	3.2

Singularités

Beauté extraordinaire, Vue de chat.

Compétences importantes

Artisanat : Tissage de la soie (3.6), Botanique (3.5), Chant (3.5), Dérober (3.6), Grec Mycénien oral (3.5), Musique (3.3), Se Déguiser (3.3), Technique primitive (3.5), Thoan oral (3.1), Zoologie (3.5).

— Barrakos, satyre, natif —

Blond aux yeux feuille, Barrakos est un satyre doté d'une force colossale qui en fait l'égal des zébrilles. Son attaque favorite lors des agônes, le coup de tête, est particulièrement redoutée. Avec son ami Akiros, le zébrille, il joue des tours aux habitants de la communauté et courtise Aphaïa la dryade pour le plaisir de faire enrager le zébrille Simiandros. Il évite toutefois de lui dire des choses qui pourraient le mettre dans tous ses états. Comme tous les satyres, il goûte plus que volontiers la compagnie des femelles de tous genres, mais utilise rarement sa force pour assouvir ses envies. Il se promène souvent avec la dryade Hespéra et rend de très fréquentes visites à la sirène Pisinoé. Son caractère et ses manières particulièrement attentionnées envers les femelles de la communauté lui ont permis, selon certains, de s'attirer les faveurs de Cassandre, une dryade particulièrement rebelle aux charmes masculins. Barrakos participe volontiers à tous les agônes. Il remporte parfois les agônes de Pan, grâce à ses dons de flûtiste, mais il excelle surtout dans les agônes de Zeus et d'Éros, ce qui lui vaut un ruban vert distinctif enroulé autour de son sexe, ce dont il est très fier.

Caractéristiques

Force.....3.6*
Résistance.....3.5
Masse.....3.4
Souffle.....3.4
Réflexes.....3.5
Agilité.....3.5
Intellect.....3.3
Ruse.....3.5
Volonté.....3.2

Singularités

Bondir, Obsession sexuelle.

Compétences importantes

Chercher (3.5), Courir (3.6), Dérober (3.4), Flûte (3.6), Grec Mycénien oral (3.5), Musique (3.4), Nager (3.4), Pister (3.4), Poings (3.3), Sauter (3.6*), Se Cacher (3.5), Tête (3.5).

Cassandre, —— dryade, importée ——

Ses yeux verts immenses et ses cheveux châtains aux magnifiques reflets roux font de Cassandre une compagne très courtisée. Toutefois, elle est une dryade quelque peu solitaire. Si elle participe à un certains nombre de jeux avec les habitants de la communauté, on peut remarquer que ses occupations et ses amis les plus proches la distinguent quelque peu des autres habitants. Elle possède un caractère plutôt doux et n'est pas moqueuse, ce qui est peu courant sur le plateau. Elle fait partie des rares habitants de la plage pour qui converser ne signifie pas monologuer chacun de son côté en éclatant subitement de rire. Elle aime jouer sur la plage en compagnie des sirènes Amphitrite et Nausicaa. Elle apprécie particulièrement les soyeux tissus d'Arachnée mais hésite à s'en recouvrir, car alors les autres habitants se moquent d'elle, ce qui la vexe terriblement. Elle possède un arc offert par Zéphyr, le centaure, qui lui donne l'occasion de démontrer son adresse. Elle connaît, grâce à Zéphyr, les plantes servant à la composition des décoctions pour les lendemains de fête, et d'autres dont elle garde le secret. Elle est assez mystérieuse et semble s'intéresser aux occupations du centaure Orios. Enfin, et surtout, elle évite le plus possible les agônes d'Aphrodite, d'Éros et de Zeus, sans toutefois toujours y parvenir.

Caractéristiques

Force.....3.3
Résistance.....3.3
Masse.....3.2
Souffle.....3.5
Réflexes.....3.6
Agilité.....3.6*
Intellect.....3.5
Ruse.....3.5
Volonté.....3.2

Singularités

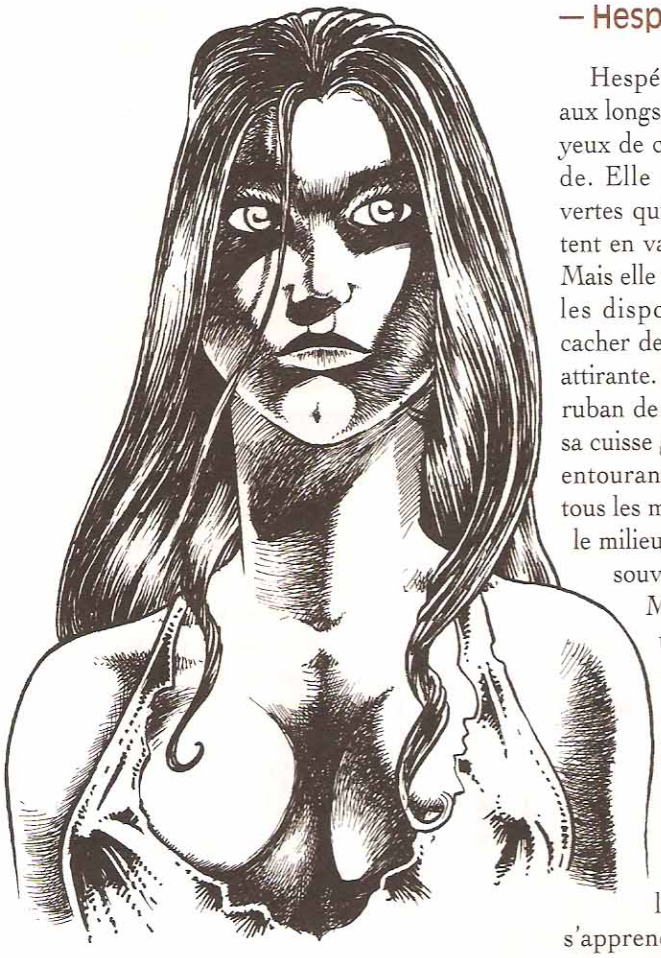
Beauté extraordinaire, Vue de Chat.
Compétence absolue : Maniement sarbacane.

Compétences importantes

Arc (3.5), Botanique (3.6), Chant (3.5), Chercher (3.5), Courir (3.5), Dérober (3.5), Grec Mycénien oral (3.5), Grimper (3.4), Monter (3.2), Musique (3.3), Nager (3.5), Pister (3.4), Poings (3.4), Sarbacane (3.6*), Sauter (3.4), Se Cacher (3.5), Se Déguiser (3.4), Spécialisation zoologie ophidienne (3.6), Technique primitive (3.4), Thoan oral (3.1), Zoologie (3.4).

Cybèle, ——centauresse, native——

Cybèle est une brune centauresse au caractère vif, enjoué et au parler plus que franc. Ses apostrophes et ses commentaires sont les plus moqueurs de la communauté. Assez masculine, elle défie souvent les mâles lors des divers agônes et organise de nombreuses rencontres durant les après-midi. Elle est l'instigatrice de nombreux jeux, souvent physiques. Totalement imperméable à la poésie, elle apprécie toutefois un peu la musique, à condition qu'elle soit jouée par une musicienne et non un musicien. Elle se moque outrageusement du centaure



— Hespéra, dryade, native —

Hespéra est une superbe dryade aux longs cheveux roux et aux grands yeux de chat de couleur vert émeraude. Elle revêt souvent des feuilles vertes qui, dit-elle, rappellent et mettent en valeur la couleur de ses yeux. Mais elle fait bien attention à toujours les disposer de manière à ne rien cacher de sa féminité, qu'elle sait très attirante. Elle porte certains jours un ruban de couleur verte sur le haut de sa cuisse gauche. Elle vit dans les bois entourant la piscine où elle se rend tous les matins et dans la soirée. Dans le milieu de la journée, elle se trouve souvent dans la grotte du satyre Memnon. Tous deux forment un duo musical très apprécié. Hespéra est une très bonne musicienne au talent inné. Elle chante divinement bien tout en s'accompagnant de sa lyre qu'elle a fabriquée elle-même. Memnon et Hespéra occupent leurs après-midi à chanter et s'apprendre divers accords... musicaux ou autres.

Caractéristiques

Force	3.3
Résistance	3.2
Masse	3.2
Souffle	3.4
Réflexes	3.3
Agilité	3.6
Intellect	3.4
Ruse	3.5
Volonté	3.2

Singularités

Beauté extraordinaire, Vue de chat.

Compétences importantes

Botanique (3.5), Chant (3.6), Chercher (3.5), Courir (3.4), Dérober (3.5), Grec Mycénien oral (3.4), Lyre (3.5), Musique (3.4), Nager (3.4), Se Cacher (3.5), Se Déguiser (3.3).

Zéphir, qui est le seul à n'avoir jamais répondu à ses avances plus que poussées. Elle respecte Xanthos et Balios pour leurs qualités de coureurs, mais préfère la compagnie du ténébreux centaure Illyrios, dont elle est la plus proche amie. Pourtant très bavarde, elle se renferme ou détourne la conversation si on la questionne sur ce dernier.

Caractéristiques

Force	3.5
Résistance	3.5
Masse	3.4
Souffle	3.5
Réflexes	3.4
Agilité	3.5
Intellect	3.3
Ruse	3.4
Volonté	3.2

Compétences importantes

Arc (3.5), Courir (3.5), Grec Mycénien oral (3.4), Nager (3.3), Poings (3.4), Ruade (3.4), Sabots (3.5), Sauter (3.5).

- Illyrios, centaure, importé -

C'est un grand centaure, dont la partie équine rappelle le tarpan. Très velu, il est le centaure le plus viril et aux traits les plus masculins. Sa voix, grave, est légèrement cassée. Grand bagarreur, il fait parfois face à Simiandros lorsque celui-ci est en colère et se met à frapper sur tout ce qui bouge. Aucun autre centaure d'Okéanos ne ressemble à Illyrios le ténébreux, si bien qu'une légende laisse supposer que le Seigneur l'aurait créé pour une raison obscure et mystérieuse et qu'un jour, Illyrios irait le rejoindre. Mais lui ne parle jamais du Seigneur, une fois mise à part, où il a prétendu qu'il l'avait connu avant.

Cybèle est incontestablement la meilleure amie d'Illyrios et est sans doute la seule à en savoir davantage sur son mystérieux passé.

Caractéristiques

Force	3.6
Résistance	3.6
Masse	3.5
Souffle	3.6
Réflexes	3.5
Agilité	3.6
Intellect	3.5
Ruse	3.4
Volonté	3.4

Singularités

Compétence absolue : Maniement arc.

Compétences importantes

Arc (3.6*), Botanique (3.4), Chercher (3.4), Courir (3.5), Grec Mycénien oral (3.4), Nager (3.3), Pister (3.4), Poings (3.5), Ruade (3.5), Sabots (3.6), Sauter (3.5), Se Cacher (3.4), Technique primitive (3.4), Thoan oral (3.1), Zoologie (3.4).

- Ipsewas, zébrille, importé -

Ipsewas est un zébrille d'une force extraordinaire. Musclé, d'une largeur d'épaule exceptionnelle, son regard est doux et interrogateur. En plus de son tonus musculaire, il est doté d'une grande intelligence. Ces qualités font de lui l'arbitre de toutes les disputes qui peuvent éclater sur la plage. Mais malgré ces dons du Seigneur et de la Nature, Ipsewas reste très modeste. Il est aussi superstitieux et se méfie plus des présages que de toute autre chose... le Seigneur mis à part. Parfois, il est affublé d'une coquille de noix à punch sur la tête, marque honorifique de grand buveur d'alcool, qu'il partage

avec Akiros, un autre zébrille. Mais Ipsewas est encore beaucoup plus que tout cela. Il est un des derniers habitants d'Okéanos à se souvenir avec nostalgie de son existence sur Terre. Il se nommait alors Ipsewas le Crétois et fut un vaillant nautonier et un courageux porte-lance. Ami de Chryséis et du roi Priam, connu d'Achille, d'Agamemnon et d'Ulysse, il connaît même l'histoire de Podarge, la reine de la principale communauté d'aigles géants du monde et son ancien nom, oublié de presque tous.

Un jour, il a même tenté de grimper le Thayaphayawoed pour tuer le Seigneur, employant le verbe tuer contrairement à tous les autres membres de sa communauté.

Mais un mauvais présage, l'abus d'alcool et l'excès d'oisiveté depuis des siècles ont eu raison de son courage.

Caractéristiques

Force 4.1
Résistance 3.6*
Masse 3.5
Souffle 3.3
Réflexes 3.4
Agilité 3.5
Intellect 3.5
Ruse 3.4
Volonté 3.2

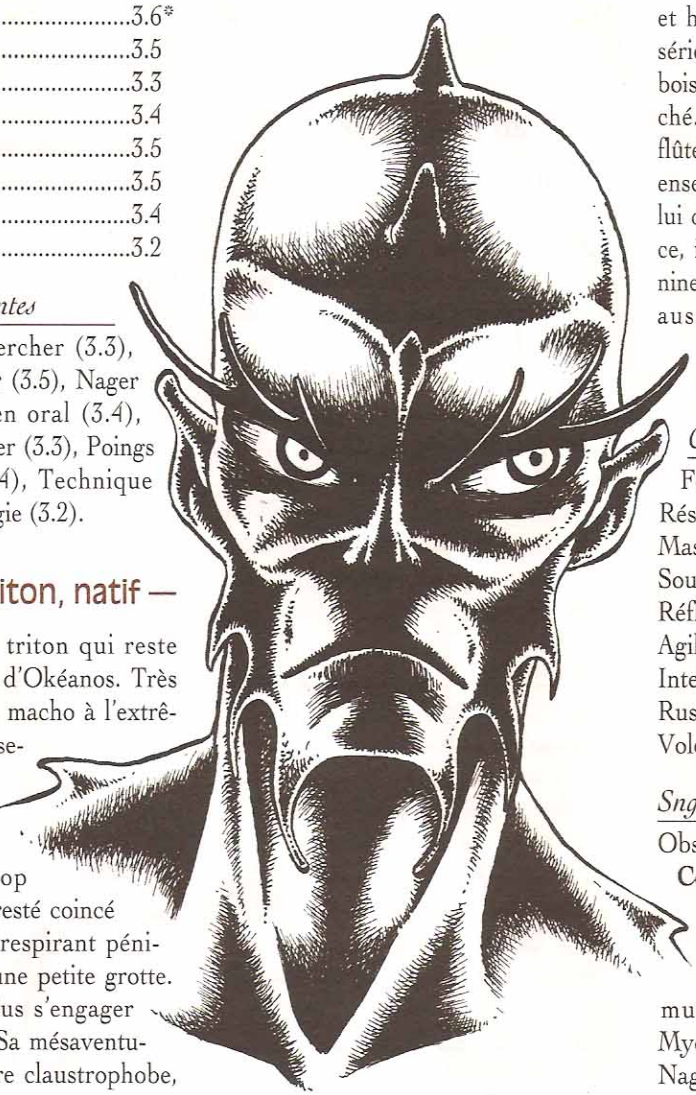
Compétences importantes

Botanique (3.2), Chercher (3.3), Courir (3.4), Grimper (3.5), Nager (3.4), Grec Mycénien oral (3.4), Navigation (3.4), Pister (3.3), Poings (3.6), Se Cacher (3.4), Technique primitive (3.3), Zoologie (3.2).

— Melampos, triton, natif —

Mélampos est un triton qui reste toujours dans la mer d'Okéanos. Très imbu de sa personne, macho à l'extrême, il veille très jalousement sur la sirène Pisinoé. Un jour, il s'est engagé dans un conduit maritime trop étroit pour lui et est resté coincé pendant deux jours, respirant péniblement l'air vicié d'une petite grotte. Depuis, il ne peut plus s'engager dans aucun conduit. Sa mésaventure a fait de lui un être claustrophobe, qui panique terriblement et perd toute dignité quand, par mégarde, il se retrouve dans un espace clos plus de quelques secondes. Lorsque Pisinoé se rend à la piscine, il souffre le martyre et l'accueille à son retour par de grands cris. La plage résonne souvent de ses hurlements et cris de rage. Toutefois, s'il est jaloux - ce qui est assez rare chez les habitants de la plage - il n'est pas rancunier. De plus, il aime croire aux vibrants témoignages d'amour de sa belle. Rappelons ici que les habitants d'Okéanos ne connaissent pas le mensonge. Il est donc recommandé aux prétendants, nombreux, de Pisinoé d'éviter la plage sitôt sortis de ses bras experts.

Melampos, par contre, ne se prive pas de la compagnie des autres femelles des environs. "Ce n'est pas la même chose car je suis un mâle", répond-il à Pisinoé lorsqu'elle l'apostrophe.



Caractéristiques

Force 3.6
Résistance 3.5
Masse 3.4
Souffle 3.6
Réflexes 3.4
Agilité 3.4
Intellect 3.2
Ruse 3.3
Volonté 3.1

Compétences importantes

Chercher (3.4), Filet (3.5), Nager (3.6*), Pister (3.4), Poings (3.5), Sauter (3.4), Se Cacher (3.3), Trident (3.5).

— Memnon, satyre, natif —

Memnon est un beau satyre brun aux yeux vert foncé. C'est un remarquable musicien. Son instrument favori est le hautbois. Il est surnommé Memnon le *Rhapsode* par les habitants de la communauté. Sa grotte regorge d'instruments variés, tambours, lyres, cymbales, flûtes et hautbois, qu'il a tous baptisés avec sérieux et amour. Le nom de son hautbois est Orphée et celui de sa lyre Psyché. C'est lui qui a fabriqué *Syrinx*, la flûte de Pan, enjeu des agônes de Pan. Il enseigne la musique à tous ceux qui le lui demandent, avec une nette préférence, il est vrai, pour les demandes féminines. On dit de lui qu'il considère tout, aussi bien les choses que les êtres, comme des instruments de musique et qu'il en joue merveilleusement.

Caractéristiques

Force 3.6
Résistance 3.4
Masse 3.3
Souffle 3.3
Réflexes 3.3
Agilité 3.5
Intellect 3.4
Ruse 3.4
Volonté 3.1

Sngularités

Obsession sexuelle.
Compétence absolue : Musique.

Compétences importantes

Artisanat : instruments de musique (3.6), Courir (3.4), Grec Mycénien oral (3.4), Musique (3.6*), Nager (3.4), Sauter (3.5).

— Méphaïstos, faune, natif —

Ce faune aux cheveux roux et bouclés est un compagnon très apprécié des habitants de la communauté, qui l'écoutent volontiers jouer de son pipeau. Mélomane et poète, il a composé de nombreux airs et de longs poèmes qu'il déclame le soir venu sur la plage. Plusieurs de ses poèmes sont connus et récités au-delà même des limites de la communauté du rocher rose. Dans l'après-midi, il rejoint souvent la sirène Amphitrite et joue et rejoue pour elle le même air pendant qu'elle chante et danse. Certains habitants, las d'entendre toujours le même refrain et la même chanson au même moment de la journée, ont appelé cet air "chanson de l'après-midi d'un faune". Méphaïstos éprouve une passion dévorante pour les rousses de tous genres et pour l'alcool de noix à punch. Malheureusement pour lui, il supporte mal ce breuvage qui rapidement l'endort, quoi qu'il fasse.

Caractéristiques

Force....3.6
Résistance....3.3
Masse....3.3
Souffle....3.4
Réflexes....3.4
Agilité....3.4
Intellect....3.4
Ruse....3.4
Volonté....3.2

Singularités

Obsession.
Compétence absolue : Poésie.

Compétences importantes

Chercher (3.6), Courir (3.5), Grec Mycénien oral (3.6), Musique (3.6), Nager (3.4), Poésie (3.6*).

— Nausicaa, sirène, native —

Nausicaa est une grande sirène aux longs cheveux châtains et aux yeux noirs. Elle est très musclée et possède une vivacité extrême de corps et d'esprit. C'est une véritable athlète de la mer, très adroite de ses mains. Il est extrêmement courant de la voir entourée de ses amies otaries avec qui elle joue à la balle à longueur de journée.

Nausicaa se hisse très rarement sur la terre ferme, préférant de loin le milieu aquatique. Elle se rend de rares fois à la piscine, entraînée par Pisinoé à qui elle sert de couverture. Une rumeur laisse penser que Nausicaa entretient des liens d'amitié très poussés avec un grand Kraken, monstre marin sympathique, qui rôde parfois dans les eaux environnantes.

Caractéristiques

Force....3.4
Résistance....3.4
Masse....3.3
Souffle....3.5
Réflexes....3.5
Agilité....3.5
Intellect....3.3
Ruse....3.5
Volonté....3.1

Compétences importantes

Chercher (3.4), Filet (3.6), Musique (3.3), Nager (3.6*), Pister (3.5), Poings (3.4), Sauter (3.4), Se Cacher (3.4), Trident (3.4).

— Owisandros, faune, natif —

Brun au regard noir, Owisandros est un faune très rusé et mystérieux. Il passe de longs moments seul, à l'écart, et nul ne sait ce qu'il fait alors. Il parle souvent par énigmes et sous-entendus. Il gagne très régulièrement les agônes d'Ulysse mais, par contre, évite le plus possible les agônes de Dionysos. Il n'est jamais ivre. Plusieurs fois, il a été surpris de loin en train de converser avec un Œil du Seigneur. Depuis, plusieurs rumeurs et un peu plus de mystère planent autour de lui.

Caractéristiques

Force....3.6*
Résistance....3.5
Masse....3.4
Souffle....3.4
Réflexes....3.5
Agilité....3.4
Intellect....3.4
Ruse....3.6
Volonté....3.3

Singularités

Obsession sexuelle, Ouïe supérieure.

Compétences importantes

Botanique (3.3), Courir (3.5), Chercher (3.6*), Grec Mycénien oral (3.4), Nager (3.4), Navigation (3.3), Pister (3.4), Poings (3.4), Se Cacher (3.5), Technique primitive (3.3), Tête (3.6), Zoologie (3.4).

— Pisinoé, sirène, native —

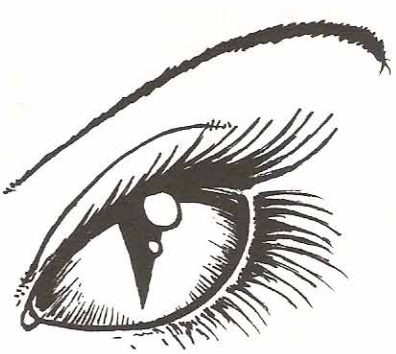
Pisinoé est une admirable sirène blonde aux yeux turquoise, qui fait craquer tout mâle normalement constitué (et pas seulement les tritons). Elle porte toujours un collier de coquillages allant du bleu le plus clair au bleu le plus foncé. C'est un présent du triton Mélampos, son compagnon (du moins la plupart du temps) et, de ce fait, elle ne l'ôte jamais. Non réellement par fidélité, mais surtout pour ne pas attiser le caractère déjà bouillant de son ami. Le matin, elle se trouve le plus souvent sur la plage. L'après-midi, elle emprunte le tunnel sous marin pour rejoindre la piscine où elle s'amuse volontiers avec les satyres et les faunes des environs. Ceux-ci apprécient particulièrement son caractère enjoué, ses airs mutins et son entrain tout particulier.

Caractéristiques

Force....3.2
Résistance....3.3
Masse....3.3
Souffle....3.5
Réflexes....3.4
Agilité....3.5
Intellect....3.3
Ruse....3.5
Volonté....3.1

Compétences importantes

Chercher (3.4), Nager (3.6*), Pister (3.4), Sauter (3.4), Se Cacher (3.6).



– Simiandros, zébrille, natif –

Simiandros est un zébrille qui possède un caractère peu courant chez les gens de la plage : il est jaloux et, contrairement à Mélampos, il est rancunier. Et comme il est peu futé, monstrueusement fort et résistant, les autres membres de la communauté évitent de l'irriter. Un seul parvient à le maîtriser : Ipsewas, pour qui Simiandros a beaucoup de respect. À part lui, seul Illyrios lui fait parfois face. Sa compagne attitrée selon ses dires est Aphaïa, une dryade courtisée toujours en secret par ses autres amants. Simiandros se méfie tout particulièrement de Barrakos, un satyre au bagout éprouvé, qui semble trouver un malin plaisir à braver les interdits, mais qui, comme les autres habitants de la plage, ne ment que par omission ou presque.

Caractéristiques

Force	4.1
Résistance	3.6*
Masse	3.5
Souffle	3.3
Réflexes	3.4
Agilité	3.3
Intellect	3.2
Ruse	3.2
Volonté	3.1

Compétences importantes

Chercher (3.3), Courir (3.3), Grec Mycénien oral (3.3), Grimper (3.4), Nager (3.4), Pister (3.3), Poings (3.5), Se Cacher (3.2).

Xanthos et Balios, centaures, natifs

Balios dont le nom signifie "Pie" est un centaure noir et blanc tandis que Xanthos dont le nom signifie "Bai" est un centaure au pelage brun rougeâtre et aux pattes noires. Ces deux centaures sont toujours ensemble et ont été surnommés "les inséparables". Leur complicité est très ancienne car tous deux ne se souviennent pas avoir jamais été séparés l'un de l'autre. Ce sont deux très grands coureurs, qui se disputent toujours la première et seconde places lors des agônes d'Hermès. Tous deux galopent remarquablement vite et ce, pendant longtemps, ce qui leur permet de rendre de fréquentes visites aux communautés voisines. Tous les deux peuvent êtres absents pendant de longues périodes. Ce sont en quelque sorte des centaures itinérants, mais qui reviennent régulièrement à leur point d'attache. Ce sont de fervents participants à tous les jeux existants. Ils ne se rendent jamais à la piscine, mais rejoignent volontiers leurs compagnons sur la plage. Tous les deux courtisent assidûment la centauresse Cybèle, qui semble être leur idéal féminin. Xanthos se moque régulièrement de la faunesse Althée depuis que celle-ci prétend l'avoir battu une fois à la course.

Caractéristiques

Force	3.6
Résistance	3.5
Masse	3.5
Souffle	3.6
Réflexes	3.6
Agilité	3.5
Intellect	3.4
Ruse	3.4
Volonté	3.2

Compétences importantes

Arc (3.6), Chercher (3.4), Courir (3.6), Grec Mycénien oral (3.4), Nager (3.4), Pister (3.3), Poings (3.4), Ruade (3.4), Sabots (3.5), Sauter (3.6), Se Cacher (3.3).

— Zéphyr, centaure, natif —

Zéphyr est le centaure le plus bizarre de la communauté. Il est très doux, aime la musique et la danse. Il ne participe pas à tous les agônes, ignorant les jeux les plus violents. Il préfère les ballades solitaires aux courses de vitesse. Il est parfois accompagné dans la forêt par la dryade Cassandre. Il est très doué de ses mains et fabrique de très beaux arcs. C'est d'ailleurs lui qui a donné son arc à Cassandre et lui a appris à s'en servir. Il connaît très bien les plantes de la forêt et sait préparer des décoctions pour les lendemains de fête. Il s'entend bien avec la plupart des habitants de la communauté. Toutefois il semble plutôt subir et non apprécier la compagnie de Cybèle, une centauresse. Il ne la trouve pas assez féminine à son goût. Ce dernier trait de caractère fait que les autres centaures, notamment Xanthos et Balios, ne le comprennent décidément pas. Mais cela ne les empêche pas, de même que les autres habitants, d'apprécier sa compagnie. Il est le seul à ne pas provoquer les colères d'Althée, la faunesse.

Caractéristiques

Force	3.4
Résistance	3.4
Masse	3.5
Souffle	3.5
Réflexes	3.4
Agilité	3.5
Intellect	3.4
Ruse	3.4
Volonté	3.1

Singularités

Compétence absolue : Maniement arc.

Compétences importantes

Arc (3.6*), Courir (3.4), Nager (3.4), Sauter (3.4), Chercher (3.3), Se Cacher (3.4), Pister (3.5), Grec Mycénien oral (3.4), Botanique (3.6), Technique primitive (3.6), Danse (3.2), Musique (3.4), Artisanats : Construction d'armes (3.6), Charpenterie (3.6).

Les autres membres de la communauté

— Aphaïa, dryade, native —

Aphaïa est une généreuse dryade rousse, courtisée en secret par de nombreux habitants de la communauté. Elle subit à longueur de journée les regards possessifs et les scènes de jalousie de son compagnon officiel, Simiandros, le zébrille jaloux à l'extrême.

Archémoros, zébrille, natif

Archémoros est, de tous les habitants de la communauté, celui qui manie le mieux les histoïkhthus. Toutefois, son goût immodéré pour les noix à punch est un réel handicap lors des

Le Seigneur a commencé à traquer les indésirables. Même sur Okéanos.

agônes de Poséidon. Il est imbibé d'alcool dès le milieu de la journée. Sa plus grande gloire serait de ravir le record d'Akiros, mais s'il lui arrive parfois de battre ce dernier, il ne parvient jamais à boire plus de vingt-cinq litres d'alcool de noix à punch.

– Aréthuse, dryade, native –

Aréthuse est la plus gracieuse de toutes les dryades de la communauté. Ses cheveux blonds lui arrivent aux chevilles, ses formes parfaites et ses grands yeux gris sont un enchantement perpétuel pour les yeux et pour les sens. Grande gagnante des agônes d'Aphrodite, elle est la partenaire la plus courtisée de la communauté. Malheureusement, elle est complètement stupide et passe tout son temps à admirer son reflet dans l'eau, ce qui lasse ses multiples compagnons, très rapidement.

— Créüse, dryade, native —

Nageuse hors pair, Créüse est une longue dryade aux cheveux châtains et aux yeux couleurs d'or. Elle fait de fréquentes ballades en histoïkhthus, emprunte le tunnel sous-marin reliant la mer et la piscine et occupe le triton Mélampos pendant que Pisinoé vaque à ses occupations à la piscine. Le mensonge par omission est sa spécialité.

— Hypérion, zébrille, natif —

Hypérion est un zébrille de taille moyenne, dont le nom, parait-il, signifie "celui qui va au-dessus". Ce nom lui a été donné par son père, disparu depuis très longtemps. Les railleurs disent que son nom est ridicule, car lors des agônes d'Héraclès, il est toujours "celui qui est au-dessous". Cependant, on raconte que lors de ses ébats nocturnes et diurnes, il est toujours au-dessus de sa partenaire du moment...

— Orios, centaure, natif —

Orios est un centaure savant. Son esprit est perpétuellement préoccupé par quelque chose. Il essaie de nouveaux mélanges de matériaux, s'interroge sur le pourquoi des choses et, surtout, passe son temps à évaluer le temps qu'il faut pour atteindre les limites du territoire de la communauté, à pied, à dos de centaure, etc. Il dessine également des croquis sur le sol et les fait graver sur des planchettes de bois par la satyresse Théophané. Sa cabane, ou plus exactement une sorte de grande hutte construite par un ami, regorge de choses curieuses et de cartes en bois. Orios connaît un aigle de Podarge qui le renseigne sur les divers endroits du Jardin. Un jour, il partit de la communauté pour vérifier ses suppositions et fit ainsi le tour du plateau. Il ne parle pas beaucoup de son voyage et reste un peu à l'écart des autres membres de la communauté.

— Pana, faunesse, native —

Blonde faunesse aux formes épanouies, Pana apprécie beaucoup la compagnie des zébrilles et des centaures de la communauté. Elle participe à chacun des agônes d'Aphrodite qu'elle remporte parfois lorsque l'original l'emporte sur l'esthétique. Elle a un petit faible pour Owisandros, qui l'a séduite par son côté mystérieux et obscur.

– Philyra, centauresse, native –

Petite centauresse au caractère doux et à l'humeur toujours égale, Philyra est la seule de tous les centaures à apprécier Zéphyr sans aucune restriction. Elle est très adroite et fabrique de très jolies choses en tressant des herbes ou des feuilles. Elle parle peu mais chante très souvent. On la rencontre souvent en compagnie d'Orios.

— Poséios, triton, natif —

Grand ami de la dryade Creüse, le triton Poséios lui ouvre le chemin lorsqu'elle se promène en histoïkhthus. Son occupation favorite est d'explorer les fonds marins en compagnie de jolies dryades. Il possède une très impressionnante collection de coquillages bleus qu'il assemble pour en faire des colliers et autres bijoux. Il s'est aménagé un coin sous-marin où il emmène ses conquêtes d'un jour.

— Sylvain, satyre, natif —

Le satyre brun Sylvain est le mâle le plus porté sur les plaisirs de la chair de toute la communauté. Il ne s'intéresse à rien d'autre qu'aux dryades, faunesses, satyresses, centauresses et sirènes. Ces dernières ne sont toutefois pour lui qu'un beau rêve inassouvi, car il a une peur panique de l'eau. Petit, il a assisté à une tempête au large d'Okéanos. Ses parents, fervents amateurs de courses d'histoïkhthus, se sont noyés sous ses yeux. Il suffit donc, lorsque l'on veut se débarrasser de lui, de se réfugier dans l'eau. Rien ne le fera entrer dans l'élément aquatique. Bon nombre de femelles surtout et de mâles se moquent de sa peur de l'eau, mais personne n'a jamais osé l'y jeter de force.

Théophané, satyresse, native

La brune satyresse Théophané est une participante assidue des agônes d'Éros et d'Athéna. Elle sculpte en effet merveilleusement bien le bois et en obtient toutes sortes d'objets utiles et inutiles.

Le centaure Orios est l'un de ses plus fidèles visiteurs. Théophané fait du troc avec bon nombre des habitants de la communauté. Elle est très rusée et obtient toujours ce qu'elle veut. Elle peut soutenir une conversation, contrairement à de nombreux autres habitants qui, en fait, monologuent sans s'intéresser à ce que l'autre raconte.

Le monolithe Thayaphayawoed

Description du monolithe

Le Thayaphayawoed est une immense montagne de 10.000 mètres de hauteur environ, située au centre de la mer d'Okéanos. Son sommet aux cimes embrumées se trouve être, en fait, la base du plateau supérieur appelé Amérindia. À première vue, cette

sombre muraille paraît infranchissable. Il est toutefois possible à un excellent grimpeur d'entreprendre son ascension.

Celui qui désirera tenter cet exploit devra se faire conduire en bateau ou en histoïkhthus à la base du monolithe. Il devra ensuite en effectuer le tour ou, du moins, une partie afin de trouver un des rares endroits d'où il est possible de commencer une ascension. En effet, le Thayaphayawoed est le plus souvent très lisse et n'offre que de très rares prises à sa base.

Les parois du monolithe qui, de loin, paraissent verticales sont en vérité légèrement inclinées. Toutefois, le degré d'inclinaison est très faible et l'ascension est un véritable exercice d'escalade. Les parois sont abruptes et rugueuses. La progression est lente et difficile. Par endroits, le monolithe révèle des corniches, des escarpements moins prononcés, des zones plus plates, où le grimpeur peut presque marcher, ainsi que des grottes et cavernes.

Au fur et à mesure de la progression, le grimpeur peut remarquer que l'air semble toujours être identique. Il n'est ni plus rare ni plus froid. Il possède la même densité et la même tiédeur qu'à la base du monolithe et ce jusqu'au sommet. Plus on grimpe, et plus la mer ressemble à un fleuve, qui s'amincit de plus en plus jusqu'à ne plus former qu'un étroit ruban bleu.

La végétation est composée de buissons épais qui poussent sur les entablements et jaillissent des cavernes et des crevasses, d'arbrisseaux et d'arbres. Les arbres semblent être enracinés dans la pierre elle-même. Ils ont souvent un aspect rabougri. Leurs feuilles sont mouchetées de brun et de vert.

La faune rassemble bon nombre d'oiseaux, de nombreux petits animaux, mais surtout de dangereux prédateurs. Les oiseaux et petits animaux se nourrissent de baies, mais s'entretuent également, ce qui diffère de la base du plateau. Les autres animaux présents sont tous des créatures hostiles auxquelles il vaut mieux ne pas avoir à se frotter.

Le cochon-chèvre est le moins redoutable, mais, son flair est prodigieux.

Les porcs carnassiers, appelés verrats, sont extrêmement dangereux et voraces. Munis de crocs, de défenses et de sabots, ils vivent en famille de douze têtes environ et se précipitent sur toute proie potentielle. Ils cessent leur attaque dès qu'une proie suffisamment grosse leur tombe sous les pattes, quelle qu'elle soit.

Le serpent multipède, qui tient son nom des six paires de pieds d'aspect humain situées sur ses flancs, est un adversaire redoutable. Il est très venimeux, dépasse les cinq mètres de longueur, peut se dresser sur sa queue, mais surtout possède des mâchoires formées par trois rangées de dents de requin. Il est reconnaissable de loin, grâce notamment aux losanges noirs et aux sceaux de Salomon qui ornent son corps.

Enfin, des petits bipèdes d'environ soixante quinze centimètres de hauteur infestent le monolithe. Ils sont désignés sous le terme de "Vampires de terre". Leur duvet gris et luisant est orné d'une collerette blanche et leur museau aplati rappelle celui des chauves-souris. Ils sont extrêmement dangereux. Ils possèdent une ouïe surdéveloppée, un sonar et une attaque très particulière. Ils plantent leurs crocs dans leurs proies et leur injectent ainsi un anesthésique très puissant. Ces animaux sont silencieux, attaquent toujours de nuit (ils sont nocturnes) et communiquent entre eux par des gargouillis curieux. Si quelqu'un est surpris par des vampires de terre pendant son sommeil, il y laissera vraisemblablement la vie, car le venin injecté est très puissant et annihilera ses forces.

Des rumeurs font aussi état de femmes-oiseaux, sensiblement différentes de Podarge la harpie, que des grimpeurs auraient vues sur le Thayaphayawoed. Originaires d'une île d'Okéanos particulièrement étrange (on la dit peuplée de monstres très agressifs), ces mystérieuses créatures auraient aussi été aperçues sur Amérindia.

Podarge et ses aigles

Podarge est la Reine Harpie de centaines de milliers d'aigles verts géants, présents sur tout le Monde à Étages. Elle a installé sa demeure et sa cour dans une série de cavernes sur le Thayaphayawoed. Toutefois, s'il existe de nombreux clans d'aigles indépendants, aucun n'est aussi prestigieux que celui de Podarge, ni aussi puissant.

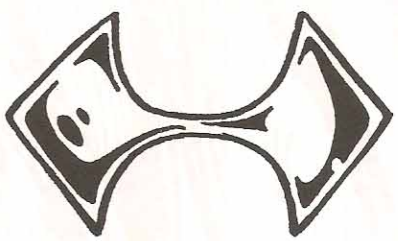
Podarge est un être hybride monstrueux, créé il y a plus de 3.200 ans dans les laboratoires du Seigneur Jadawin. Créature mi-femme mi-oiseau, le haut de son corps est un modèle de beauté. Son visage et son buste sont deux pures merveilles. Une longue chevelure noire encadre un visage ravissant, qui se trouve être celui d'une femme Seigneur appelée Anania, sœur de Jadawin. Son cou est une colonne gracieuse et sa peau est laiteuse, d'une couleur opaline. Ses formes épanouies parfaites et son buste splendide pourrait presque faire oublier sa monstruosité, car toute cette beauté est empreinte de démence. Dans ses prunelles danse en permanence une flamme meurtrière. Ses yeux déments brillent comme ceux d'un faucon qui serait prisonnier et tourmenté. Ses bras sont, en fait, deux ailes longues et très larges aux plumes vertes et cramoisies. Lorsqu'elle les déploie, elle produit un bruit qui ressemble à un grondement de tonnerre. Elle peut se servir du bout de ses ailes et de ses rémiges pour saisir un objet ou le caresser. Toutefois, elle a recours à ses aigles ou à ses amants pour les tâches délicates. La partie inférieure de son corps est celle d'un oiseau. Elle est ornée de plumes vertes et d'une longue queue. Ses pattes, terminées par des serres très puissantes, sont plus massives que celles des aigles terrestres. Elles sont plus épaisses encore que celles des autruches. Cette disproportion est due au poids qu'elles doivent supporter. À l'inverse de ses aigles et des autres oiseaux, Podarge ne sautille pas. Elle se déplace en faisant de grands pas d'une allure raide. Sa voix ample et rauque trahit la fureur homicide qui l'anime et se transforme régulièrement en de grands cris fous et aigus. Le corps de ce grand oiseau de cauchemar est habité par un cerveau ayant appartenu à une femme vivant sur Terre à l'époque de la Grèce Mycénienne. Pour son plus grand malheur, la harpie se souvient fort bien de son

existence terrestre et surtout de son corps de jadis. Elle hait ce nouveau corps, conçu par Jadawin, qu'elle doit supporter depuis plus de 3.200 ans, dans lequel son cerveau a été implanté. Ses tourments l'ont peu à peu fait sombrer dans la folie. Elle est perpétuellement en proie à une véritable fureur qui peut la pousser à parfois agir à l'encontre de ses propres intérêts. Elle attend depuis des millénaires de pouvoir se venger du Seigneur et de ce qu'il lui a fait. Lorsqu'elle pense à lui, elle entre dans des rages folles où la plus infime particule de raison est absente, et se répand en injures, invectives et blasphèmes. Lorsqu'elle porte un toast, c'est toujours en rapport avec le Seigneur : "À la mort et à la damnation du Seigneur" est son toast préféré. Cet être arrogant, d'une cruauté inhumaine et sans limite règne en maître absolu sur des milliers d'aigles verts géants. Ne pas l'approuver en tous points est une faute très grave. Il est recommandé de la traiter avec le plus grand respect et de s'adresser à elle avec force courtoisie et compliments. Son savoir est grand. En effet, ses aigles, qui lui vouent une obéissance absolue, lui rapportent tout ce qu'ils ont vu ou entendu sur l'ensemble de la planète. Ils sont seuls à pouvoir survoler et connaître tous les étages du monde crée par Jadawin. On raconte que Podarge se cherche des alliés pour éliminer le Seigneur. Parmi les alliés potentiels, la harpie fonderait de gros espoirs sur de mystérieuses "femmes-oiseaux", à la fois proches d'elle mais en même temps très différentes. Ces dernières ne semblent pas encore avoir répondu aux attentes de la reine des aigles. Outre ses aigles, Podarge vit également en compagnie de ses amants, des hommes généralement enlevés sur les divers étages du monde. Pendant l'acte, elle leur déchiquette parfois le dos avec ses serres. Lorsqu'ils ne peuvent plus lui servir d'amants, elle s'en sert d'esclaves ou de rabatteur. Informée par ses aigles de la présence de tout étranger sur son domaine, elle envoie un de ses anciens amants au devant de l'étranger et l'attire ainsi plus facilement dans les pièges qu'elle tend. Son ancien amant le plus connu est aujourd'hui un vieillard avec une longue barbe blanche, une bouche édentée, un nez en bec d'aigle, des arcades sourcilières proéminente et des sourcils broussailleux. Son corps décharné flotte dans une tunique blanche assez sale. L'homme est un aborigène, qui fut l'un des tous premiers habitants du Monde à Étages. La harpie le charge des tâches pour lesquelles des mains humaines sont indispensables. Il a en sa possession un bâton incrusté d'un saphir gros comme un poing humain. Dans ce saphir est ciselée une harpie.

Les aigles de Podarge sont des créatures vertes monstrueuses de 3 mètres de hauteur et possédant une tête rouge. Leur aspect général rappelle celui d'un perroquet géant. Ils sont dotés d'une musculature correspondant à leur poids, qui est de 60 kilogrammes en moyenne. Ils peuvent d'un mouvement d'aile bousculer brutalement un homme. De même, ils sont capables de transporter et de soulever plus que leur poids. Un aigle peut ainsi s'emparer d'un homme et le transporter. Les aigles de Podarge se reproduisent par parthénogenèse. Le Seigneur a provoqué artificiellement ce mode de reproduction sans fécondation. Ils sont donc tous femelles physiquement et agissent et réagissent comme telles. Toutefois, certains aigles se déclarent mâles. La plupart du temps, il s'agit d'aigles dont le cerveau est celui d'un humain de sexe mâle importé. Les aigles de Podarge sont très orgueilleux et conservent leur fierté même devant la mort. Un aigle même moribond reste un aigle de Podarge, donc un être cruel et vaniteux. Eux seuls peuvent planer dans le soleil bien au-dessus de la surface du Monde à Étages. Eux seuls peuvent embrasser d'un seul coup d'œil des milliers de kilomètres ou encore repérer, sans difficulté, un être. Tels des dieux, ils survolent toutes choses, vivantes ou animées. Tous, comme leur reine, parlent une langue dégénérée dérivée du grec mycénien. Ils vouent à leur reine une admiration et une obéissance absolue. Ils sont des centaines de milliers à obéir à ses ordres. Certains sillonnent pour elle divers plateaux afin de la tenir informée de ce qui se passe, d'autres vivent avec elle dans sa demeure ; d'autres enfin, puissants comme des ducs, vivent hors de sa demeure. Malgré leur puissance, ces derniers restent ses fidèles sujets. La harpie dispose ainsi d'une véritable armada qu'elle organise et modèle selon sa volonté et d'une façon très organisée. Certains chassent pour nourrir les autres, d'autres sont chargés de livrer les batailles, tandis que les derniers gardent en permanence sa demeure ou encore lui servent de service de renseignements. Les aigles, désignés sous le terme de "familiers de Podarge", considèrent celle-ci comme leur reine et leur sœur. Lorsqu'ils s'adressent à elle, ils l'appellent avec emphase et respect. "O sublime Podarge" ou encore "Podarge aux grandes ailes" sont des apostrophes courantes. Leur seul désir est de lui plaire et de la servir. Avant de mourir, un aigle, s'il le peut, essaiera de faire transmettre un message à sa reine pour l'assurer qu'il s'est montré brave et qu'elle n'aura pas à avoir honte de lui. Les corps des aigles morts sont livrés au gouffre du ciel vert. Ils sont ainsi libres dans la mort, comme ils l'étaient dans la vie.

Les aigles de Podarge et leur reine sont craints par tous les animaux et les habitants du monde. Beaucoup, comme le Peuple de l'Ours vivant sur Amérindia, les respectent et n'hésitent pas à leur rendre service en cas de besoin. Tant qu'un aigle aura l'air vivant, nul n'osera s'approcher de lui.

Lors des raids, ils fondent sur leurs proies et plantent leurs serres dans la chair. À leurs hurlements de plaisir se mêlent les hurlements de peur et d'agonie de leurs victimes. Leur cruauté et leur puissance sont telles qu'un de leur jeu est de faire implorer à genoux les gworls, qu'ils détestent (sachant pertinemment que ce sont les agents du Seigneur, et donc leurs ennemis). Ils sont également très agiles et se servent de leurs serres comme de doigts.



Face à un aigle, on peut tenter de le faire fuir en fondant sur lui, par surprise et en hurlant. Ceci ne fonctionne cependant pas à chaque fois et les représailles sont toujours terribles. Les aigles portent des noms grecs mycéniens tels que Thyweste, Armonide, Aglaïa, Dewiwanira, Antiope...

Depuis 500 ans environ, Podarge a établi sa demeure et sa cour dans une série de cavernes situées sur le Thayaphayawoed, à environ quatre jours d'escalade du sommet. On accède à sa demeure par deux accès distincts.

Le premier est, en fait, composé d'une série de cavernes de petites tailles, formant sur trois kilomètres environ un dédale fort compliqué. Une imposante porte en fer, fermée par un verrou et gardée en permanence par plusieurs aigles, interdit à tout être l'accès à la salle principale.

Le deuxième est l'entrée principale du domaine de Podarge. La salle la plus importante se prolonge par un long tunnel sinueux, d'environ cinquante mètres, qui débouche sur la paroi du monolithe en un trou béant. Ce trou de trois mètres de diamètre est situé sur une large corniche, accessible uniquement de face. Sous la corniche, la falaise présente une dépression. Cette entrée est située sur un site parfait, car à cet endroit, la falaise est à pic et lisse comme du métal. Nul ne peut donc l'escalader ni descendre du sommet à cet endroit.

L'approche de cette entrée est dangereuse à tout moment, mais plus particulièrement la nuit. Tels des monolithes verts, des aigles montent la garde en permanence. L'intérieur du tunnel est poli par l'usure des corps qui, depuis cinq siècles, empruntent ce passage.

Les deux entrées débouchent sur une salle immense où règne une odeur étouffante. L'éclairage est produit par des torches en bois résineux et par d'énormes plantes qui courent le long de la voûte et des murs. Ces plantes sont pourvues de feuilles semblables à des plumes qui brillent d'un éclat blanc.

Au centre de la pièce se dresse une plate-forme de pierre de trois mètres de hauteur. On accède à cette plate-forme au moyen de quatorze marches taillées dans des blocs de quartz, suivies de six autres petits degrés. Silhouette blanche et noire vue de loin, la harpie est assise sur un trône situé sur la plate-forme.

Podarge possède deux trônes qu'elle intervertit parfois. Le premier est un vieux fauteuil de roc sculpté. Le second est un trône dont elle s'est emparée 400 ans auparavant, lors d'un raid sur le pays d'Atlantide. Le trône était celui du Rhadamanthe de la cité d'Atlantis. Il est en or massif serti de diamants. Sa forme est celle d'un phénix aux ailes déployées.

Le long des murs sont alignés des coffres remplis de butin, qui donnent

à la pièce des allures de salle du trésor. Joyaux étincelants, colliers de perles, coupes d'or et d'argent étincellent de mille feux. Des armures et des armes de toutes sortes sont disposées à certains endroits. Des peintures magnifiques et des statuettes d'ivoire ou de bois débordent des coffres ouverts.

Des cages sont également alignées dans un coin. Elles possèdent de minces barreaux de métal.

Une longue table entourée de sièges se dresse près de l'un des côtés de la salle. Les fauteuils sont sculptés et leurs pieds sont en forme de pattes de griffons.

La salle est remplie d'aigles souvent dressés en rangs par deux. Si un étranger a sollicité une audience auprès de la reine ou a été mandé par elle, il sera escorté par au moins deux familiers.

Si, très exceptionnellement, l'étranger est invité à rester, il se verra offrir un véritable festin, servi sur de lourds plateaux d'or. Du cochon-chèvre rôti, le régal des aigles, sera accompagné de pain doré, de fruits et de vin du Rhadamanthe. Ce vin lourd couleur de sang, très savoureux, donne l'impression d'être vivant.

Podarge apprécie la visite d'étrangers car elle se lasse volontiers de la conversation de ses aigles. Sa satisfaction ne l'empêche pas de tuer ses invités, si l'envie lui prend.

Pour avoir la vie sauve, il est important de pouvoir échanger quelque chose ou quelqu'un : la reconnaissance de Podarge a tout de même des limites ! On arrivera généralement à l'intéresser en lui proposant un pacte visant à éliminer le Seigneur.

Podarge

Caractéristiques

Force 3.6*
Résistance 3.6
Masse 3.3
Souffle 3.6*
Réflexes 3.6
Agilité 3.5
Intellect 3.4
Ruse 3.6
Volonté 3.6*

Singularités

Vitesse en piqué - Volonté de fer.

Héroïsme

Personnage de grande importance, Podarge possède de l'héroïsme : 80 points.

Vitesses raciales

Vitesse terrestre .....(3.1)
Vitesse aquatique .....(2.6)
Vitesse aérienne .....(3.6*)

Compétences

Aéronautique (3.4), Atlante (3.5), Botanique (3.4), Chercher (3.5), Courir (3.1), Crocheter (3.1), Géographie du Monde à Étages (3.6), Grec Mycénien oral (3.5), Grimper (3.2), Haut Allemand (3.5), Histoires du Monde à Étages (3.6), Linguistique (3.3), Météorologie (3.5), Nager (3.1), Pister (3.5), Sauter (3.1), Se Cacher (3.6), Serres (3.6), Serres en piqué (3.6), Thoan (3.2), Tishquetmoac (3.5), Tous langages du Monde à Étages (3.3), Voler (3.6), Yiddish (3.5), Zoologie (3.4).

Armes naturelles

Type	Complexité	Dégâts	UA
Serres°	3.2	3.6*°°	2
Serres en piqué°	3.4	4.1	3°°°

° *En vol uniquement.*
°° *Après une attaque réussie, peut continuer à serrer dans la même localisation ou sous-localisation toutes les 2UA, sans test d'attaque.*
°°° *Les UA du piqué tiennent compte de l'UA nécessaire de déplacement vers la cible. Une chute d'une cinquantaine de mètres est nécessaire.*

Psychisme

Le psychisme de Podarge est très perturbé. La Reine des aigles, dotée d'une volonté extraordinaire, est extrêmement rusée et maligne. Mais elle est à la limite de la démence, tant sa haine pour les Seigneurs, et Jadawin en particulier, est vivace. Elle est, de plus, sadique.
Mais elle possède malgré tout une noblesse innée, à laquelle sont sensibles de nombreux individus, et elle exerce un pouvoir de fascination sur ses familiers.

Aigle de la garde — personnelle de Podarge —

Caractéristiques

Force 3.6
Résistance 3.5
Masse 3.2
Souffle 3.6
Réflexes 3.6
Agilité 3.4
Intellect 3.4
Ruse 3.4
Volonté 3.5

Singularités

Vitesse en piqué - Vue perçante.

Vitesses raciales

Vitesse terrestre .....(3.1)
Vitesse aquatique .....(2.6)
Vitesse aérienne .....(3.6*)

Compétences

Aéronautique (3.2), Atlante (3.3), Bec (3.5), Botanique (3.4), Chercher (3.6*), Courir (3.1), Crocheter (3.1), Grec Mycénien oral (3.4), Grimper (3.2), Haut Allemand (3.3), Linguistique (3.2), Météorologie (3.4), Nager (3.1), Pister (3.6), Sauter (3.1), Se Cacher (3.4), Serres (3.6), Serres en piqué (3.5), Tishquetmoac (3.4), Tous langages du Monde à Étages (3.2), Voler (3.6), Yiddish (3.3), Zoologie (3.3).

Armes naturelles

Type	Complexité	Dégâts	UA
Bec	3.3	3.6	2
Serres°	3.2	3.6°°	2
Serres en piqué°	3.4	3.6*	3°°°

° *En vol uniquement.*
°° *Après une attaque réussie, peut continuer à serrer sans test la même localisation ou sous-localisation touchée, occasionnant de nouveaux dégâts, et ceci toutes les 2UA.*
°°° *Les UA du piqué tiennent compte de l'UA nécessaire de déplacement vers la cible. Une chute d'une cinquantaine de mètres est nécessaire.*

Tueur de Mammouth, de la tribu des Shoyshatels, scrute avec attention les abords de la Piste du Négoce.

AMÉRINDIA

"Prends ce niveau, par exemple, l'Amérindia. Il n'est pas vraiment plat. Il se compose d'une succession de vallonnements peu accentués ayant chacun environ deux cent cinquante kilomètres de long, ce qui permet à l'eau de s'écouler, aux ruisseaux, aux rivières et aux lacs de se former."

Kickaha, le Faiseur d'univers.

Deuxième plateau du Monde à Étages, Amérindia est nettement plus dangereux qu'Okéanos et ravira les amateurs d'aventure, de grand air et de sensations fortes. Les joueurs inexpérimentés doivent cependant faire attention, car ici, une faute d'inattention peut leur coûter très cher...

LA GÉOGRAPHIE

Amérindia est le deuxième plateau du Monde à Étages et, de loin, le plus vaste de tous. Ses dimensions sont absolument colossales. Sa largeur, une portion de disque de près de 4.000 km lui confère une superficie gigantesque, de plus de 190 millions de km^2 ! C'est dire que sa superficie habitable est nettement supérieure à celle de la Terre.

Amérindia est composée d'une succession de vallonnements de 250 km environ, tous en légère pente imperceptible. Ils partent du monolithe Abharploonta, qui mène au plateau supérieur (Dracheland), et descendent jusqu'au bord du plateau, 4.000 km plus bas. La bordure extérieure du plateau est composée d'une chaîne de petites montagnes qui surplombent le monolithe de l'étage inférieur (Okéanos). Ainsi, quand on se trouve dans les plaines, on finit toujours par trouver des montagnes en se dirigeant vers le Sud. En regardant au Nord, on voit systématiquement le gigantesque monolithe.

Sur une surface aussi importante, et même si les plaines constituent le paysage typique, la variété existe forcément. Ainsi, on rencontre parfois un mélange de lacs, de montagnes et de falaises abruptes, qui font penser aux combes du Wisconsin. Quand le paysage est composé d'immenses prairies d'herbe rase sur lesquelles sont plantés d'énormes rochers rouges aux formes arrondies, cela ressemblerait presque à une version verte du Colorado, la luminosité rouge des rochers ne l'emportant toutefois pas sur la verdure des plaines.

Amérindia est très irriguée. Les fleuves sont innombrables, tout comme les lacs, et l'on dénombre plusieurs mers.

Parfois, des bosquets d'arbres serrés sont éparpillés sur les plaines. Si elles ne constituent pas le paysage typique, les forêts sont nombreuses, très denses et réparties assez équitablement sur tout le plateau.

Le monolithe Abharploonta est écrasant dans ce paysage relativement plat. D'une hauteur de 30 km, il semble toujours plus proche qu'il ne l'est en réalité. À 1.500 km, il ne paraît éloigné que de 80 km.

LES CONSTANTES PHYSIQUES

Le ciel est d'un vert très pur sur Amérindia où la visibilité est toujours excellente. Le soleil, jaune, est assez bas sur l'horizon, même à son zénith.

Les nuits sont plus courtes que sur Okéanos, avec une moyenne de huit heures et vingt minutes, ce qui fait donc des journées très longues, de près de seize heures. Elles sont assez fraîches, mais plus claires que sur Terre : ceci s'explique par les particularité de la lune, qui apparaît comme un gros disque vert assez lumineux, dont le diamètre est beaucoup plus important que celui de la lune terrienne.

Il n'y a ni neige ni saison, mais le vent est assez variable. Le climat est plus ou moins uniforme, avec une température qui tourne aux alentours de 20°C à l'ombre et qui dépasse rarement 40°C au soleil aux environs de midi.

Il pleut tous les jours, en fin d'après-midi, pendant une heure. Les nuages arrivent de l'espace et semble se former spontanément.

LA FLORE

L'herbe constitue la majorité de la végétation d'Amérindia, au niveau de la surface terrestre en tout cas. Il existe trois types d'herbes très spécifiques : l'herbe rase verte, assez traditionnelle ; l'herbe rase bleue, plus rare, qui délimite souvent le territoire d'une tribu en raison de la spécificité de sa couleur ; l'herbe haute, verte, grasse et très riche, qui atteint la hauteur des genoux.

On trouve des rizières au sommet de certaines montagnes.

De nombreux endroits du plateau sont boisés. Parfois, il s'agit de simples bouquets d'arbres parsemés parmi les plaines onduleuses. Parfois, les arbres poussent dans des forêts. Ces dernières sont en général très

denses. Les essences les plus courantes d'Amérindia sont les bouleaux, les peupliers, les frênes, les ormes, les conifères (pins et sapins) et les graminacées.

La faune

Amérindia est le plateau le plus foisonnant de vie animale. Incroyablement variée, la faune y est omniprésente. Elle ressemble à celle qu'on trouvait en Amérique du Nord il y a 10.000 ans, bien avant l'arrivée de l'homme blanc.

Les herbes hautes dissimulent certains animaux particulièrement dangereux comme le puma, le coyote, le lynx tigré et la terrifiante belette géante. Mais il y a beaucoup d'autres terribles prédateurs, dont il faut constamment se méfier : l'ours, le félis atrox (un énorme lion), le jaguar, le lion-guépard, le loup des plaines et le tigre à dents de sabre.

Les oiseaux remplissent le ciel, parfois bruyamment : canards, faucons, buses, corbeaux rouges, vautours géants.

D'immenses troupeaux sillonnent les plaines : bisons noirs, mastodontes des steppes, antilopes zébrées, antilopes à cornes fourchues, brontothériums, chevaux sauvages, zèbres, daims.

Les petits animaux (chiens, chiens de prairies, coyotes, lapins pourpres, etc.) côtoient les gigantesques animaux préhistoriques et les créations du Seigneur : protochameaux, mastodontes, mammouths, mégathériums, baluchithériums (plus gros animaux du plateau), brontothériums (des cousins du cheval), cornus, mégacérops, Waganassits, etc.

On constate à ce sujet le goût prononcé du Seigneur pour le gigantisme : il n'y a pas de poneys indiens mais de superbes étalons dont la robe est similaire à la leur, la belette géante est aisément capable de dévorer un cheval, le felis atrox est un énorme lion de plus de 500 kg, les bisons et les loups amérindiens sont beaucoup plus gros que leurs équivalents terriens, les cochons sauvages sont monstrueux (2 mètres à l'épaule, 3 tonnes !), les vautours sont gigantesques...

La population

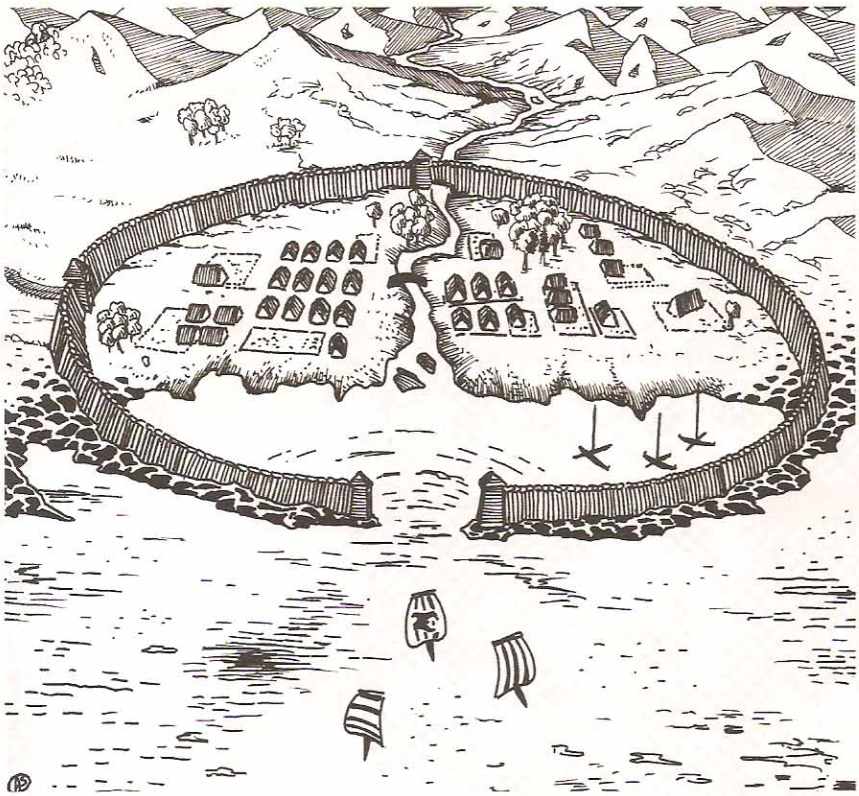
Les Amérindiens forment l'ethnie majoritaire du plateau. Premiers individus à avoir été transplantés sur Amérindia il y a 2.000 ans, certains ont été directement importés d'Amérique du Nord (sur Terre I) ou d'Europe orientale, d'autres ont été clonés ou conçus dans les laboratoires de Jadawin. La plupart (80 %) vivent aujourd'hui une vie tribale nomade, s'associant généralement à un totem animal dont ils ont pris le nom (Peuple de l'Ours, Peuple du Lion, Peuple du Faucon, etc.). Les tribus nomades d'Amérindia sont un mélange d'Indiens d'Amérique (la majorité), mais aussi de Scythes, de Sarmates et de nomades blancs des anciennes Russie et Sibérie.

Une composante importante des tribus nomades de culture amérindienne est très particulière, puisqu'elle n'est pas composée d'humains. Il s'agit des terrifiants Hommes-Chevaux, implantés par Jadawin sur Amérindia il y a 1.300 ans, après une première tentative de peuplement sur Okéanos (ce sont finalement des centaures plus classiques qui peuplent le premier niveau). Les Homme-Chevaux représentent environ 30 % des tribus nomades du plateau, mais leur puissance dévastatrice leur confère une importance bien supérieure. D'aspects amérindiens au niveau du visage, ce sont des créatures de laboratoire, hybrides entre homme et cheval. Le Seigneur a créé leur corps monstrueux dans ses laboratoires et leur a implanté les cerveaux de Scythes et de Sarmates, anciennes tribus nomades de souche iranienne, établies autrefois dans le sud de l'actuelle Russie, entre le Danube et le Don. Beaucoup plus massifs que les centaures d'Okéanos, les Hommes-Chevaux sont carnivores et également très agressifs. Anthropophages, ils passent leur temps à attaquer les tribus humaines voisines.

On trouve également quelques tribus amérindiennes humaines plus ou moins sédentaires, comme les Mangeurs de Rats, qui élèvent des chiens de prairies, ou les membres du Peuple de l'Ours, qui ont bâti un village fortifié dans lequel ils vivent plusieurs mois de l'année.

L'autre partie des Amériidiens (20 %) est constituée de civilisés sédentaires. Ils forment d'ailleurs la seule civilisation du plateau. Leur notoriété est considérable, car ils ont bâti leur puissance sur les échanges commerciaux qu'ils pratiquent avec les tribus avoisinantes, quelles qu'elles soient. Olmèques d'origine, implantés sur Amérindia après les nomades il y a de cela 1.500 ans, ces civilisés ont découvert peu après leur arrivée une gigantesque masse de jade. Persuadés qu'il s'agissait d'un signe des dieux, ils ont entrepris un incroyable travail de transformation pour faire de cette montagne une ville et un symbole de leur empire naissant. Ce fut la naissance de Talanac, la plus grande ville du Monde à Étages. L'empire tishquetmoac, tel qu'on le désigne, a davantage fondé sa puissance sur l'économie que sur la conquête militaire. Le résultat est remarquable, car personne (sauf, peut-être, les Barbes Rouges) ne conteste son autorité, tout le monde ayant plus ou moins besoin de lui. Les échanges (ou les trocs) commerciaux se font sur une piste qui s'étend de part et d'autre de l'empire et, pour laquelle un pacte de non-violence a été décrété, pacte que toutes les peuplades sans exception respectent (même les Hommes-Chevaux). Cette piste porte le nom de Grande Piste du Négoce.

La deuxième ethnie présente sur Amérindia, bien que minoritaire, est celle qui a connu le plus grand essor récent. Il s'agit des Barbes Rouges, une peuplade de Vikings européens arrivés en Amérique par le nord de l'Atlantique bien avant Christophe Colomb et importés par Jadawin sur le deuxième plateau il y a de cela 1.100 ans. Très puissants militairement, excellents marins, les Barbes Rouges se sont d'abord installés sur les rives d'une mer (la Grande Mer), où ils ont bâti des villes. De là, ils ont commencé à conquérir les territoires accessibles par la mer, puis les territoires bordant les fleuves qui se jettent dans la Grande Mer. D'abord unis, des disputes internes les ont conduits à une guerre civile qui a amené certains d'entre eux à se séparer des autres et à créer leur



propre royaume. Ceux-là se sont installés en bordure d'une chaîne de montagnes, les Montagnes Scintillantes, à proximité de laquelle passe un fleuve intéressant : le Petchotakl. Intéressant, car il permet d'atteindre le cœur du royaume tishquetmoac et sa capitale, Talanac, pleine de ressources à piller. Car les Barbes Rouges sont beaucoup moins respectueux de la suprématie impériale plus ou moins acceptée par les tribus amérindiennes. Savoir s'ils auront les moyens de leurs ambitions est une autre histoire.

Les Amérindiens des tribus

Ethnie majoritaire du plateau, les Amérindiens vivent pour 80 % d'entre eux en petites tribus autonomes et souvent ennemies. Ces tribus, si elles possèdent des particularités propres, partagent malgré tout un mode de vie commun en de nombreux points.

C'est cette culture commune que nous allons voir ci-dessous (**Les tribus**), avant d'aborder la description et les spécificités de quinze tribus typiques du plateau. Nous passerons ensuite aux civilisés.

Les tribus

4/5ème des Amérindiens du plateau ont adopté un mode de vie tribal. Les tribus sont nomades dans 3/4 des cas. Le dernier quart est constitué de tribus semi-nomades (comme les Hrowakas, ou Peuple de l'Ours) ou nomades (comme les Takotitas ou Mangeurs de Rats). La plupart des tribus amérindiennes nomades sont composées d'humains, mais environ 1/3 sont constituées de créatures de laboratoire : les monstrueux et terribles Hommes-Chevaux.

Pour récapituler en pourcentage, les Amérindiens ou assimilés du plateau se répartissent ainsi :

- 20 % de civilisés humains ;
- 10 % de tribus sédentaires humaines ;
- 10 % de tribus semi-nomades humaines ;
- 40 % de tribus nomades humaines ;
- 20 % de tribus nomades d'Hommes-Chevaux.

Morphologie

On distingue (et pour cause !) les Amérindiens humains des Hommes-Chevaux, même si leurs cultures sont très similaires.

Humains

Ils ont le type de nos Indiens d'Amérique. Leurs cheveux sont noirs, longs le plus souvent, et parfois tressés. Leur peau est sombre et leurs yeux foncés (sauf dans le cas de certaines tribus métisses dans lesquelles les yeux sont alors parfois verts). Le nez est aquilin et les pommettes saillantes. La taille est l'élément le plus variable selon les tribus. Elle varie, pour un individu moyen, de 1,70 m pour 75 kg à 1,90 m de moyenne et 95 kg dans certaines tribus.

Hommes-Chevaux

Ce sont des créatures mi-homme (de la tête à l'abdomen), mi-cheval (tout le corps, mais pas le cou, remplacé par le tronc humain).

Leur hauteur est de 2,40 m en moyenne du sabot à la tête, 1,50 m de moyenne à la croupe. La longueur est de 2,20 m. Le poids moyen varie de 500 à 700 kg.

Les Hommes-Chevaux ont un visage d'Amérindien très large (presque deux fois plus que celui d'un humain normal), avec une bouche et un cou proportionnellement très importants, pour permettre une grande inhalation. Le nez est épaté, les pommettes saillantes, les cheveux longs et noirs.

Le plus intriguant est peut-être leur organe pulmonaire apparent en forme d'accordéon vertical qui se situe au niveau de l'abdomen humain, à la jonction exacte homme-cheval. Mi-osseux, mi-cartilagineux, il pulse au rythme de la respiration de l'Homme-Cheval et atteint un rythme très rapide quand ce dernier court.

Le corps est entièrement recouvert d'un pelage rouge, noir ou blanc, à l'exception du visage.

Mode de vie

Les Amérindiens du plateau se répartissent en trois catégories en fonction de leur mode de vie : les sédentaires, les semi-nomades et les nomades.

Tous ont une longévité de 1.000 ans, mais l'espérance de vie n'excède pas 300 ans chez les Indiens des plaines, en

Le Wakangishush vous salue bien…

raison de leur vie mouvementée, dangereuse, et des multiples combats qu'ils se livrent constamment entre eux.

Sédentaires

Les tribus sédentaires se sont installées dans un lieu particulier qu'elles ne quittent pratiquement jamais. Elles élèvent en général des animaux et cultivent à très petite échelle des légumes ou des arbres fruitiers. Leurs habitations sont plus solides que celles des tribus nomades.

Semi-nomades

Les tribus semi-nomades vivent une grande partie de l'année dans un village, bâti en un lieu assez protégé. Elles y côtoient généralement les animaux de leur totem, apprivoisés. Il n'y a en revanche ni animaux d'élevage ni cultures. Les semi-nomades vivent de la chasse et de la cueillette sauvage. Une grande partie de l'année, ils partent pour une grande chasse au gros gibier. Une autre partie de l'année, ils vont livrer des combats aux tribus qui les menacent.

Nomades

Les tribus nomades possèdent un territoire particulier mais assez vaste, sur lequel elles voyagent sans arrêt, que ce soit pour attaquer des ennemis aux frontières, pour aller défendre une partie éloignée du territoire ou pour suivre les déplacements d'un troupeau. Se sachant intégrés à la nature et non pas maîtres de celle-ci, les tribus nomades évitent de rester trop longtemps dans une même zone pour que le gibier puisse se reconstituer et que leurs prélèvements n'épuisent pas la terre. Les habitations sont donc assez précaires (tipis, wigwams, etc.), l'intérêt principal de ces maisons étant de pouvoir être transportées facilement et rapidement. Les nomades livrent des guerres permanentes contre les autres tribus, soit pour agrandir leur propre territoire, soit pour le défendre. Ils vivent essentiellement de la chasse.

Saluts

Les tribus d'Amérindia utilisent un large éventail de gestes et de cris, connus universellement sur le plateau.

Salut neutre

Paume de la main dirigée vers celui qu'on salue en paix. Généralement employé par les chefs de deux tribus neutres lorsqu'elles se croisent.

Salut amical

Reculer d'un pas, soulever des deux mains une arme au-dessus de la tête, puis hurler (à grand renfort de glotte et de fortes nasalisations de voyelles, dans une modulation qui monte assez rapidement avant de descendre plus lentement). Souvent employé pour saluer le retour d'un être cher, parti depuis quelque temps.

Bienvenue

S'approcher au grand galop, frôler la tête du salué de ses armes, puis planter des flèches ou des lances entre ses jambes. Puis étreinte. Pour témoigner de son amitié et de sa confiance à quelqu'un que l'on vient de saluer.

Au revoir

Mains posées sur les épaules du salué, suivi d'un discours.

Parlementer

Plume blanche de héron au bout d'un bâton ou d'une lance. Symbole respecté, même par deux tribus ennemies.

Offense

Pisser dans la nourriture.

L'économie et la monnaie

On ne peut pas vraiment parler d'économie chez les tribus amérindiennes. Le seul commerce qui existe, et il s'agit plutôt d'un troc, est l'échange de fourrures, de cuir, d'os, d'ivoire et de viande de gibier (fraîche ou séchée) sur la Grande Piste du Négoce, contre des armes ou des objets, métalliques ou travaillés. La monnaie n'existe pas au sein des tribus. Ces dernières vivent essentiellement de la chasse, de la cueillette sauvage, voire de l'élevage et de la culture (tribus sédentaires).

Matériel et articles courants

Les armes les plus courantes chez les tribus amérindiennes sont les arcs et les flèches, les tomahawks, les lances, les coutelas en ivoire, qu'elle fabriquent elles-mêmes, ainsi que les bolas et les massues, chez les Hommes-Chevaux. Les armes plus sophistiquées, comme les longs couteaux droits ou recourbés et les haches, proviennent de l'empire tishquetmoac et ont généralement été acquises par troc sur la Piste du Négoce.

Les Amérindiens des tribus nomades et sédentaires fabriquent de nombreux articles utiles, comme des pièges à animaux (collets, etc.), des vases et des récipients en écorce de bouleau ou en terre cuite, des couvertures de fourrure ou en cuir tanné, des marmites métalliques. Ils utilisent également d'autres objets métalliques, le plus souvent tishquetmoacs (outils, broches, récipients, etc.).

Ils construisent des habitations légères et faciles à démonter (wigwams, tipis). Certains fabriquent des canots remarquablement légers mais pas toujours évidents à manœuvrer.

Les Amérindiens apprécient beaucoup les articles de décoration et de loisirs : calumets (des sortes de pipes), ornements de nez en os, boucles d'oreille en ivoire, colliers de dents ou de griffes, pectoraux en ivoire, bandeaux emplumés.

Niveau technologique

Il correspond à celui des Indiens d'Amérique précolombiens.

Les armes utilisées sont des armes blanches, le plus souvent métalliques (fer) même si certaines tribus utilisent encore des armes dont la pointe ou la lame est en silex.

Le moyen de locomotion le plus courant est le cheval. On n'utilise pas de selles mais des couvertures. Les Amérindiens sont d'ailleurs généralement de bons cavaliers et de bons coureurs. Ils apprennent en effet à courir sur de longues distances dès leur plus jeune âge, en suivant une méthode très

particulière : ils alternent 100 pas en courant, puis 100 pas en marchant. Ils peuvent ainsi parcourir rapidement des distances énormes.

Un autre moyen de locomotion employé parfois est le canot : certaines tribus utilisent des canots pour se déplacer sur des lacs ou le long des rivières et des fleuves. Il s'agit d'une embarcation dont la structure est recouverte d'écorces de bouleau. Elle n'a ni poupe ni proue ni quille. Le canot va en diminuant de manière égale vers les deux bouts. Il mesure en moyenne trois mètres. Il est très adapté aux rivières d'Amérindia, dont les rapides et les seuils obligent les voyageurs à effectuer de nombreux portages. Très léger, son tirant d'eau est particulièrement faible, ce qui permet aux Amérindiens de naviguer sur des eaux peu profondes. Un ou deux hommes peuvent aisément porter l'embarcation sur leurs épaules. Mais elle est relativement fragile et son maniement est délicat. Les cailloux et le sable l'abîment facilement. En voyage, il faut souvent, le soir venu, réparer les déchirures et regommer les coutures. Le maniement du canot n'est pas facile. Il se retourne pour un rien. Les pagayeurs doivent éviter les faux mouvements et les passagers garder leur équilibre. On le manœuvre à genoux dans les cascades, debout quand on emploie des perches pour aller à contre-courant et assis quand les eaux sont calmes. Par grand vent, il ne résiste pas aux vagues des lacs qui le submergent.

Les us et coutumes

Les tribus adoptent toutes un totem qui conditionnent leur culture et leur mode de vie. À quelques exceptions près (Caoutchouc, Chiens de prairie, Brontothérium), les totems des tribus amérindiennes sont des animaux prédateurs.

Il n'y a pas chez les Amérindiens de sentiment de supériorité d'un sexe sur l'autre, même si la polygamie est courante. En fait, chacun se voit attribuer un rôle bien particulier, utile pour la communauté. Tous les rôles sont considérés comme d'égale importance. Les femmes (les squaws) transportent les biens de la tribu, gardent le village, les wigwams ou les tipis et s'occupent des enfants. Les hommes chassent et protègent la tribu.

La propreté, l'hygiène et le respect de l'environnement sont des notions aujourd'hui parfaitement naturelles aux populations d'Amérindia, même si c'est le Seigneur Jadawin qui les leur a inculquées à l'origine.

L'organisation sociale des tribus amérindiennes se fonde sur des habitudes et des coutumes transmises de génération en génération. Dans leur système de valeurs, l'individualisme est plus source de honte que de gloire. On ne fait pas quelque chose pour soi, on le fait pour la tribu. On ne possède rien, on n'hérite de rien. La tribu est certes dirigée par un chef, mais ce dernier est élu par tous les membres de la tribu, qui le reconnaissent comme leur chef jusqu'à ce qu'il meure ou décide de se retirer. Les décisions du chef ne sont pas des ordres à suivre impérativement. Si l'on n'est pas d'accord avec une décision, on peut ne pas s'y ranger et ne pas l'appliquer, même si la majorité de la tribu le fait. Une décision n'est d'ailleurs pas prise à la légère, puisque le chef doit pour cela réunir un *pow-wow* (conseil de la tribu).

Le *pow-wow*

Le chef de chaque tribu est en effet tenu de réunir régulièrement un *pow-wow*, qui est véritablement au centre de la vie sociale et politique des Amérindiens. Les chefs n'exercent leur autorité qu'avec l'assentiment du conseil qu'ils doivent obtenir par leur éloquence. Un *pow-wow* se tient ordinairement dans la cabane d'un chef et se déroule selon des règles codifiées par la coutume :

- **1.** Un crieur annonce la tenue d'un *pow-wow*. On allume un feu. Le chef, ses conseillers et ses invités font cercle autour. Les assistants se tiennent assis par terre à distance respectueuse des membres du conseil.
- **2.** Le chef annonce la question à l'étude et lui-même ou celui qui a demandé la tenue du *pow-wow* expose le problème (ex : les apparitions de plus en plus fréquentes des Shoyshatels).
- **3.** Les membres du conseil font une **tabagie**. Durant une trentaine de minutes, en silence, on se passe le calumet.
- **4.** Le chef consulte ses conseillers et prend une décision.
- **5.** Le chef prononce une harangue dans laquelle il fait part de la décision du conseil (ex : attaque de sommation contre les Shoyshatels).
- **6.** Le chef donne un festin précédé de chants et de danses.

Le *mitshan*

Quand un guerrier a été blessé, ou que le sort semble s'être acharné contre lui, on lui redonne la confiance du dieu grâce à un *mitshan*, une **suerie**. Les hommes dessinent sur le sol un cercle de 2,5 m de diamètre. Ils plantent sur ce sol, tous les 50 cm, des verges qui, recourbées et fichées en terre à l'autre extrémité, forment un dôme d'un mètre de hauteur. Ils le recouvrent d'écorce et posent par terre quelques bûches. Pendant ce temps, un assistant fait chauffer des pierres à l'extérieur et, sur un petit feu, jette du pétun (tabac) en offrande aux esprits. Au signal de l'officiant, l'assistant à l'aide de bâtons, place les cailloux sur les bûches. L'officiant et cinq hommes nus tenant en main un vase d'écorce rempli d'eau pénètrent dans le dôme. L'officiant continue de chanter et les patients scandent son chant par des *Het ! Het ! Het !* rythmés. La chaleur et l'évaporation de l'eau que les patients ont amené aidant, tout le monde sue. Au bout d'une heure, n'en pouvant plus de suffoquer, les patients sortent un à un et s'en vont se jeter dans l'eau glacée du lac ou de la proche rivière. Les femmes leur donnent un massage, puis tous s'apprêtent à festoyer.

Le *Jeu de Noyaux*

Pour déterminer les faveurs d'un esprit vis-à-vis d'un individu, ce dernier peut se voir offrir par le chaman la possibilité de tenter un jeu de noyaux. Le chaman lui amène une écuelle contenant six noyaux de pêche marqués d'un côté. L'individu lance les noyaux en l'air et tente d'en récupérer le plus possible dans son écuelle. Le chaman compte le nombre de noyaux

dans l'écuelle et ceux dont la marque est apparente. Plus il y a de noyaux marqués, plus la volonté de l'esprit est positive envers la décision de l'individu. Le chaman interprète la réponse exacte à apporter en fonction de ce nombre.

Hymnes funèbres

Quand un brave meurt (par accident, à la chasse ou au combat dans 98 % des cas), la tribu le pleure en s'unissant dans de longs chants funèbres, dont les sons dominants rappellent l'animal totem.

La religion

S'ils vénèrent de nombreux esprits de la nature, dont leur totem, le principal, les Amérindiens des tribus ne croient qu'en un dieu unique : Akjaw-Dimis, créateur du monde et de toutes choses. C'est à lui qu'ils adressent la plupart de leurs prières. C'est également à lui qu'ils chantent les grands exploits des plaines, les grandes victoires, les grands massacres, lors des *Festivités du Sang*, des fêtes qui ont lieu une fois par an chez toutes les tribus.

Celui qui communique avec les esprits est le *chaman* (ou sorcier). Son rôle est de célébrer les cérémonies rituelles, de prédire l'avenir, d'interpréter les songes et de jeter des sorts. Chaque chaman a un répertoire personnel d'incantations qu'il tient des esprits.

Les noms propres

Très colorés, les noms amérindiens désignent pratiquement toujours quelque chose qui est en rapport avec l'individu. Qu'ils s'agisse de son origine, d'un acte qu'il a accompli, de son caractère, d'un événement étrange qu'il a provoqué ou dont il a été témoin, etc. Il peut s'agir de noms d'animaux suivis d'un adjectif (Ours Enragé, Castor Méfiant, etc.), de paysages ou d'événements naturels, toujours suivis d'un qualificatif (Tonnerre qui Gronde, Ruisseau Bouillonnant, etc.), d'armes ou de comparaisons avec une arme (Lame Tranchante, Rapide comme une Flèche, etc.), de faits marquants (Toujours Debout, Cheveux de Sang, etc.).

L'écriture

Les Amérindiens des tribus ne savent pas écrire. En revanche, ce sont de très bons illustrateurs. Ils peignent fréquemment les scènes de chasse ou de batailles mémorables sur des toiles de cuir tanné ou sur l'écorce de bouleau de leurs *wigwams*. Leur culture se transmet essentiellement par oral.

Quelques mots en amérindien des plaines :

AkjawDimis : Nom commun du dieu unique.

Hoï : Homme.

Kentauroï : Cheval.

Kwashing Da : Le puissant.

Mitshan : Suerie ; sorte de bain rituel qui guérit le corps, apaise les esprits maléfiques et influence favorablement le dieu unique.

Pow-wow : Conseil de la tribu.

Sisibabiche : Petite corde, lanière de peau non tannée de cervidé ou d'anguille.

Wigwam : Tente, tipi.

L'architecture

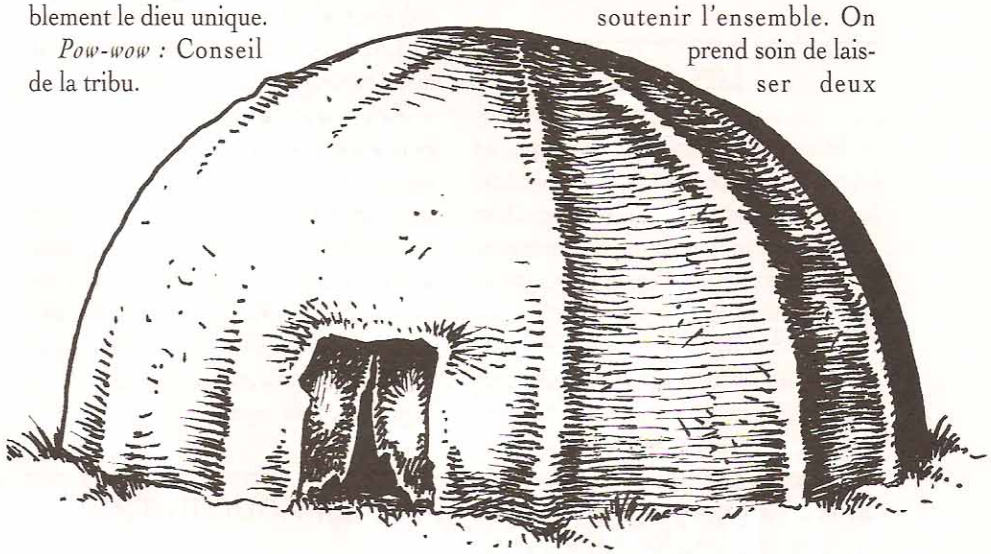
Les tribus sédentaires et semi-nomades vivent dans des cabanes en bois (sédentaires) ou dans des *tipis* entourés de rondins taillés en pointe (semi-nomades). En plus des habitations, les Amérindiens construisent fréquemment des entrepôts en bois permettant de stocker des céréales et des cabanons servant de fumoirs à viande.

Les tribus nomades (et les semi-nomades, quand elles sont en déplacement) vivent dans des tentes et des huttes qui demeurent sur place quelques mois, avant d'être déménagées selon les déplacements de la tribu. Ces déplacements sont principalement dictés par l'apparition de nouvelles zones de combats ou les migrations importantes de gibier.

Les tentes et les huttes portent le nom de *wigwams* et de *tipis*.

Les *wigwams*

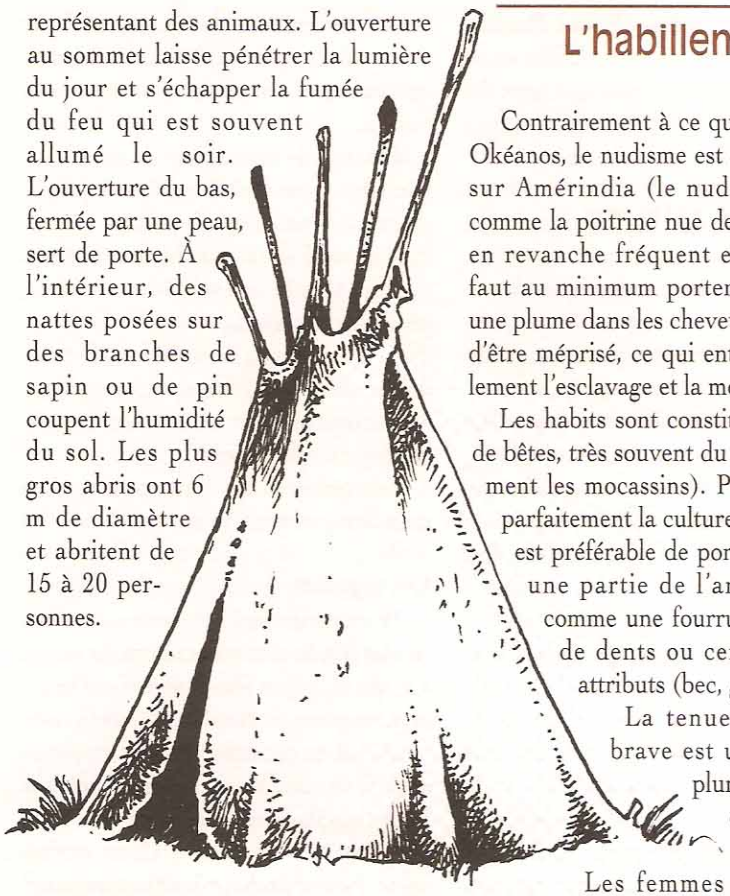
Pour construire ces tentes rondes, les Amérindiens tracent un cercle sur le sol, de 3 à 5 m de diamètre. Deux arches perpendiculaires orientées nord/sud et est/ouest sont alors plantées. Puis, tous les 60 cm, sur le cercle tracé au sol, de nouvelles perches sont plantées et recourbées. Deux armatures horizontales viennent ensuite soutenir l'ensemble. On prend soin de laisser deux portes d'environ un mètre de haut, orientées au Nord et au Sud. Les femmes recouvrent le tout de plaques d'écorce de bouleau cousues entre elles, les portes étant fermées par une peau de daim. Un *wigwam* peut être monté en trois heures.



Les *tipis*

Il s'agit d'un abri conique ou de forme arrondie. Il est fait de perches qui se croisent au sommet et qui sont recouvertes d'écorces de bouleau cousues à déclin et enjolivées de dessins

représentant des animaux. L'ouverture au sommet laisse pénétrer la lumière du jour et s'échapper la fumée du feu qui est souvent allumé le soir. L'ouverture du bas, fermée par une peau, sert de porte. À l'intérieur, des nattes posées sur des branches de sapin ou de pin coupent l'humidité du sol. Les plus gros abris ont 6 m de diamètre et abritent de 15 à 20 personnes.



Les arts

Même si leur vie mouvementée ne leur laisse pas beaucoup de temps libre, les Amérindiens sont de remarquables artistes, surtout pour ce qui concerne la peinture et la sculpture. Ils peignent, généralement sur de l'écorce de bouleau ou du cuir tanné, des scènes de bataille ou de chasse particulièrement réalistes et colorées. On retrouve ce goût pour les couleurs vives dans leurs peintures de guerres et leur tatouages, qui en revanche ne sont pas figuratifs : ils ne peignent sur leur corps que des signes et des symboles.

Les Amérindiens savent aussi très bien sculpter le bois. Ils réalisent des statuettes fort jolies, ainsi que des totems d'animaux, parmi lesquels le totem emblématique de la tribu prend évidemment une place primordiale.

Ils savent également sculpter l'ivoire et s'en servent pour fabriquer des armes (couteaux, pointes) ou pour réaliser des décorations (colliers, boucles d'oreilles, ornements, pectoraux, etc.).

L'habillement

Contrairement à ce qui se passe sur Okéanos, le nudisme est mal considéré sur Amérindia (le nudisme partiel, comme la poitrine nue des femmes, est en revanche fréquent et normal). Il faut au minimum porter un pagne et une plume dans les cheveux, sous peine d'être méprisé, ce qui entraîne généralement l'esclavage et la mort.

Les habits sont constitués de peaux de bêtes, très souvent du daim (notamment les mocassins). Pour respecter parfaitement la culture de la tribu, il est préférable de porter également une partie de l'animal totem, comme une fourrure, un collier de dents ou certains autres attributs (bec, griffes, etc.).

La tenue typique du brave est une coiffe de plumes, un pagne et des mocassins.

Les femmes portent des robes qui descendent jusqu'aux genoux. Leur poitrine est souvent découverte.

Les Amérindiens ajoutent à cela toutes sortes d'articles décoratifs : bracelets, boucles d'oreille, pectoraux, en os ou en ivoire. Enfin, les tatouages et surtout les peintures corporelles sont très courants : les membres de la tribu se peignent le visage avec des mélanges à base d'huile ou de graisse animale et de teintures végétales. Parfois, ils se teignent les cheveux.

La nourriture

Les Amérindiens se nourrissent essentiellement du gibier qu'ils chassent, et Dieu sait qu'il ne manque pas sur le plateau : bisons, mammouths, antilopes, daims, etc. Le poisson, qui se mange grillé, est un met très apprécié. La viande se mange crue ou rôtie, mais certaines peuplades la font bouillir dans de grandes marmites, avec des légumes (tubercules, carottes, poireaux).

La cueillette constitue la troisième ressource alimentaire, après le gibier et le poisson. Les Amérindiens sont friands des innombrables baies, arbouses, fruits et légumes qui poussent naturellement sur tout le territoire.

Quelques tribus

Il est évidemment impossible de décrire l'ensemble des tribus qui peuplent Amérindia, car elles sont plusieurs centaines de milliers. C'est pourquoi nous vous présentons quelques tribus majeures de la région des Grandes Plaines. Vous pouvez, à partir de là, imaginer vos propres tribus si vous le souhaitez, en sachant qu'une tribu moyenne comporte 150 individus.

Remarques : Certains noms propres sont donnés dans la langue originale amérindienne, entre parenthèses après le nom traduit en français. Exemple : Méchant Couteau (Ngashu Tangis).

Il est précisé, pour chaque tribu, celles qui sont alliées et celles qui sont ennemies. "Alliées" signifie que les tribus s'associent à la moindre occasion pour combattre un ennemi commun. "Ennemies" signifie que les tribus s'affrontent systématiquement si elles se rencontrent. Les tribus qui ne sont ni alliées ni ennemies sont considérées comme neutres. La réaction lorsqu'elles se rencontrent dépend de l'attitude des hommes et des circonstances générales (c'est le MJ qui décide).

Chacopewachis

Désignation : Peuple du Lynx.
Totem : Lynx Tigré.
Race : Amérindiens.
Nombre de membres : 130.
Situation géographique : 1.200 km au nord-ouest de Talanac, 800 km au sud de l'Abharploonta, près du fleuve Petchotakl, des Huit Lacs et de la chaîne de montagnes Les Mamelles.
Armes : Couteau, tomahawk (armes traditionnelles), arc.
Vêtements et aspect : Coupe à l'iroquoise, une ou deux plumes fixées sur la nuque. Front peint en rouge. Contour des yeux peint en bleu. Torse nu, nombreux tatouages. Collier de griffes. Pagne. Bottes de daim.
Habitation : Tipis rayés de rouge et de bleu.

Nom du chef : Œil de Braise.

Nom du sorcier/chaman : Petit Castor.

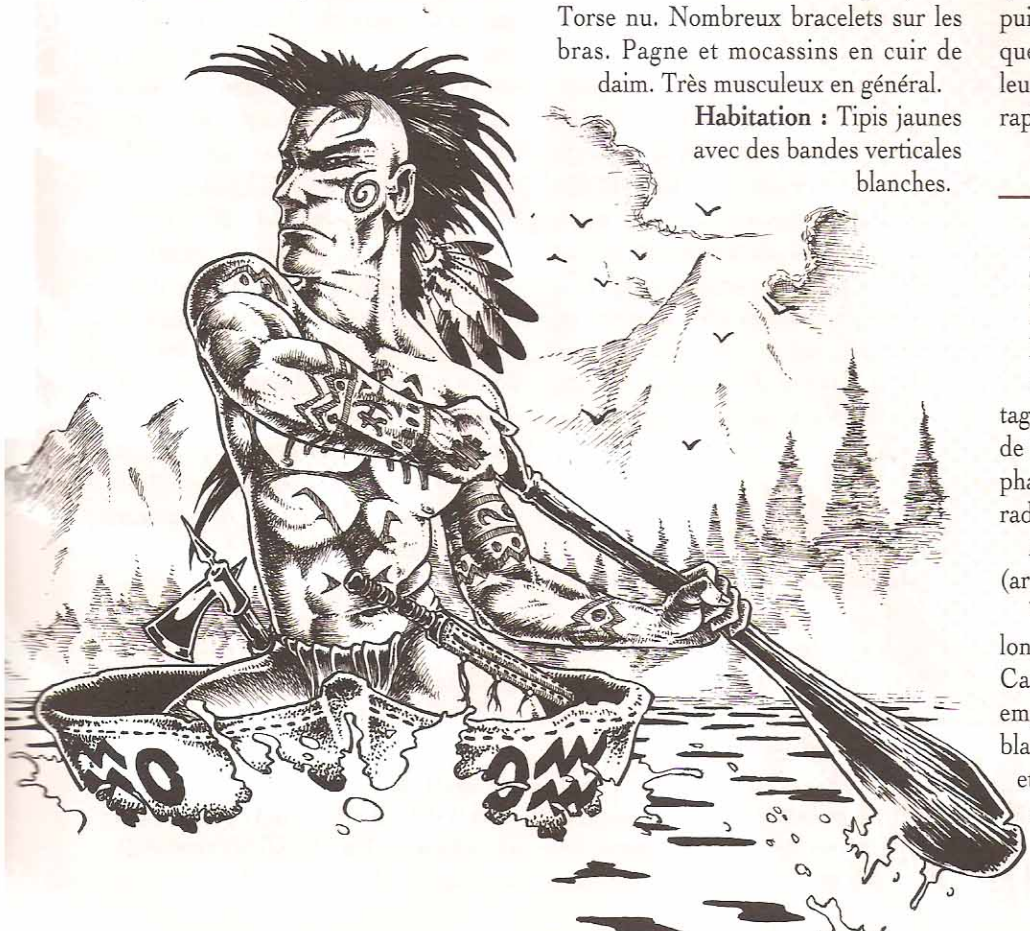
Quelques noms typiques ou personnalités : Cou de Bison, Goûte le Sang, Loutre Brillante, Respire sous l'Eau, Rire de Coyote.

Tribus alliées : Irennussoiks - Tsenakwas - Winnebagos.

Tribus ennemies : Enwaddits - Hrowakas - Shanikotsas - Wakangishush.

Coutumes particulières : À l'image de leur totem le lynx, également appelé Loup-Cervier, les Chacopewachis sont assez belliqueux, voire cruels. Il vaut mieux éviter de se faire capturer par eux, car ils pratiquent des tortures très raffinées sur leurs prisonniers, consistant, par exemple, à trancher des phalanges, planter des aiguilles sous les ongles ou dans les parties génitales, écorcher partiellement la poitrine, etc.

Notes : Le décor dans lequel vivent les Chacopewachis ressemble beaucoup aux combes du Wisconsin, succession de lacs et de falaises boisées. Leur territoire borde la rivière qui forme huit lacs immenses. C'est pourquoi le moyen de locomotion des Chacopewachis n'est pas le cheval mais le canot, qu'ils manient relativement bien. Ce sont également de très bons pisteurs. Ils livrent de nombreux combats contre les Enwaddits pour des disputes de territoire. Bien qu'ils soient plus nombreux que ceux-ci, leur puissance globale n'est pourtant pas supérieure à celle de leurs détestés voisins, si bien que la situation territoriale n'évolue guère.



Enwaddits

Désignation : Peuple du Tigre à Dents de Sabre.

Totem : Tigre à Dents de Sabre.

Race : Amérindiens.

Nombre de membres : 90.

Situation géographique : 800 km au sud de l'Abharploonta, 900 km au nord-ouest de Talanac. Bordure du Fleuve des Huit Lacs. Collines et lacs.

Armes : Poignard fabriqué à l'aide des grandes dents de l'animal totem (arme traditionnelle), arc, lance.

Vêtements et aspect : Cheveux tressés en deux nattes, os taillé en pointe fixé au bout de chaque natte, nombreuses plumes dans la chevelure. Nez et front peints en jaune, grande bande blanche verticale sur chaque joue. Torse nu. Nombreux bracelets sur les bras. Pagne et mocassins en cuir de daim. Très musculeux en général.

Habitation : Tipis jaunes avec des bandes verticales blanches.

Nom du chef : Mord la Pierre.

Nom du sorcier/chaman : Loutre Féroce.

Quelques noms typiques ou personnalités : Flotte comme le Bois, Œil de Lion, Tue d'un Coup, Voix Rugissante.

Tribus alliées : Shanikotsas - Wingashutahs.

Tribus ennemies : Chacopewachis - Hrowakas - Tsenakwas - Wakangishush.

Coutumes particulières : Belliqueux, les Enwaddits ont axé leur système de valeurs sur la guerre et la noblesse du combat. Ils se battent pratiquement tous les jours, pour contenir les assauts des Chacopewachis, leurs voisins, ou pour lancer des offensives. Leur arme favorite, qu'on ne retrouve pas chez les autres tribus, est un poignard fabriqué dans les grandes dents de leur animal totem, le Tigre à Dents de Sabre.

Notes : Les Enwaddits sont installés à une plus faible altitude que les Chacopewachis, dans un décor moins montagneux, constitué de collines et de lacs. Ils utilisent des canots, mais sont de moins bons navigateurs que les Chacopewachis. En revanche, ce sont d'excellents guerriers, moins nombreux que ceux du peuple du Lynx, mais plus puissants individuellement. Ils ne pratiquent généralement pas la torture sur leurs prisonniers, qu'ils préfèrent tuer rapidement.

Hrowakas

Désignation : Peuple de l'Ours.

Totem : Ours.

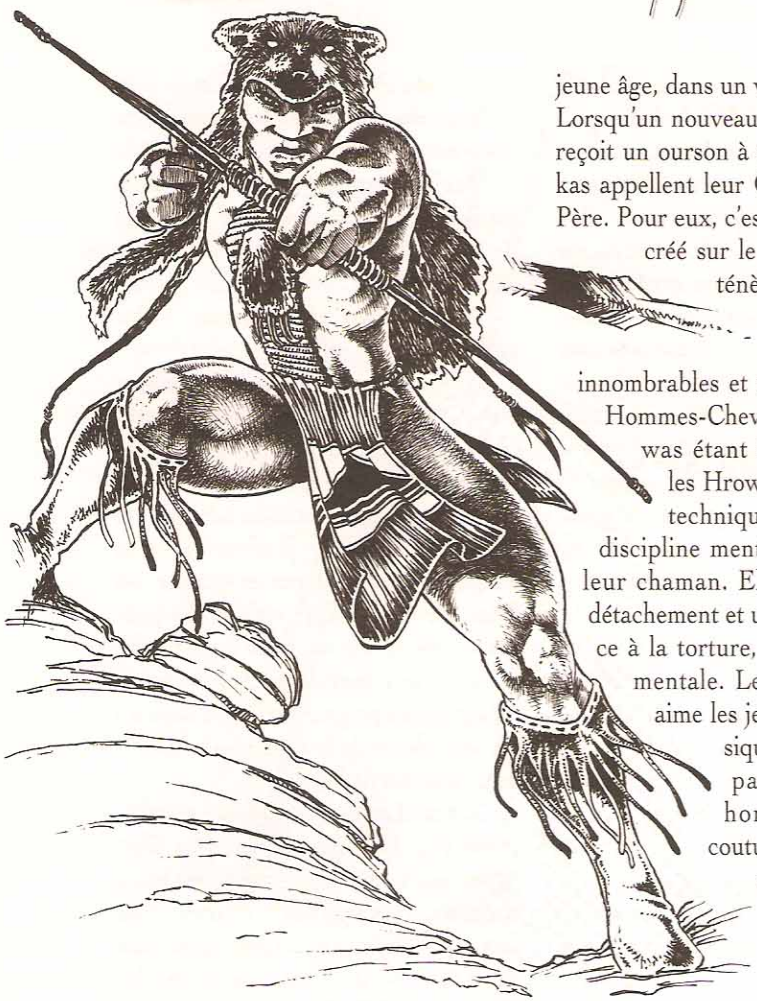
Race : Amérindiens.

Nombre de membres : 165.

Situation géographique : Montagne de l'Ours. 3.000 km au sud-ouest de Talanac. 700 km au nord du Thayaphayawoed. Montagne et plaine (Colorado vert).

Armes : Tomahawk, arc, couteau (armes traditionnelle), lance.

Vêtements et aspect : Cheveux longs, souvent tressés en deux nattes. Casque de tête d'ours ou coiffure emplumée. Maquillage noir, rouge ou blanc, constitué de bandes horizontales et de triangles. Ornements pectoraux en os, avec une patte d'ours en plein centre. Bracelets en os. Kilt en peau d'ours tanné. Bottes en daim.



Habitation : Cabanes en bois ou wigwams bruns et blancs dans leur village, wigwams mi-brun, mi-blanc dans les plaines.

Nom du chef : Ours Enragé.

Nom du sorcier/chaman : Nuage Blanc (Absakosaw).

Quelques noms typiques ou personnalités : Abeille qui Bourdonne, Dort Debout, Grande Couverture (Angwanat, femme de Kickaha), Herbe Haute, Le Rusé (Kickaha), Méchant Couteau (Ngashu Tangis, beau frère de Kickaha), Ours au Nez Blanc, Ours Ivrogne, Ours qui Combat (Koruks Tapuk), Pattes d'Araignée (conseiller militaire), Pattes de Loup, Source de Roche (Giushewei Awiwisha, deuxième femme de Kickaha), Trop de Femmes.

Tribus alliées : Satwikilaps.

Tribus ennemies : Chacopewachis - Enwaddits - Irennussoiks - KhingGatawrit - Shanikotsas - Shoyshatels - Tsenakwas.

Coutumes particulières : Semi-sédentaires, les Hrowakas vivent en communauté avec leurs gigantesques ours, qu'ils apprivoisent dès leur plus jeune âge, dans un village montagneux. Lorsqu'un nouveau venu est adopté, il reçoit un ourson à élever. Les Hrowakas appellent leur Ours totem Grand-Père. Pour eux, c'est lui le premier être créé sur le monde, extrait des ténèbres et de l'obscurité. Pour mieux combattre leurs innombrables et cruels ennemis (les Hommes-Chevaux et les Tsenakwas étant les plus terribles), les Hrowakas maîtrisent des techniques particulières de discipline mentale enseignées par leur chaman. Elles permettent un détachement et une grande résistance à la torture, tant physique que mentale. Le Peuple de l'Ours aime les jeux et les défis physiques. Après un salut, par exemple, les hommes ont comme coutume de lutter gentiment contre le salué, en essayant de lui faire toucher les épaules par terre (jet d'opposition de Force).

Notes : Guerriers très valeureux et courageux, les Hrowakas se montrent un peu imprudents à cause de leur trop grande fierté. Leur orgueil leur vaut d'ailleurs d'être parmi les tribus qui comptent le plus d'ennemis. Ils ne craignent personne, mais respectent les aigles de Podarge. Certains affirment avoir aperçu d'étranges femmes-oiseaux, qui volaient en direction de la chaîne de montagnes situées quelques 700 km au sud de leur village, qui borde le plateau d'Amérindia. Bons cavaliers, ils montent des étalons rouans.

Irennussoiks

Désignation : Peuple du Lion-Guépard.

Totem : Lion-Guépard.

Race : Amérindiens.

Nombre de membres : 156.

Situation géographique : En plein cœur des Grande Plaines. 1700 km sud-ouest de Talanac. 800 km au nord du Réservoir, nom d'une montagne dont le sommet en cratère contient un gigantesque réservoir d'eau. 1.000 km au sud de la Forêt des Arbres aux Ombres Nombreuses. Plaines d'herbe rase verte.

Armes : Poignard, arc (armes traditionnelle), lance.

Vêtements et aspect : Très minces, secs. Longs cheveux non attachés. Nombreuses plumes dans la chevelure. Visage peint en jaune, orbites et pommettes peintes en noir. Torse nu, pagne en peau tannée de lion-guépard. Colliers et bracelets faits de griffes de lion-guépard. Mocassins en daims.

Habitation : Tipis rayés de rouge et de noir.

Nom du chef : Foudre qui Tue.

Nom du sorcier/chaman : Faucon Futé.

Quelques noms typiques ou personnalités : Lune voilée, Pattes d'Antilope, Rattrape les Flèches, Vent du Matin.

Tribus alliées : Chacopewachis - Satwikilaps - Wakangishush - Winnebagos.

Tribus ennemies : Hrowakas - KhingGatawrit - Ojibwais - Shoyshatels - Takotitas - Wingashutahs.

Coutumes particulières : Toute la culture des Irennussoiks est axée sur la vitesse, la fougue et l'acte instinctif. Ils s'entraînent dès leur plus jeune âge à courir vite. À la chasse, ils rattrapent certains animaux à pied. Au combat, ils cherchent le coup fatal plutôt que l'épuisement de l'adversaire. S'ils se sentent surpassés, ils préfèrent fuir plutôt que de mourir à petit feu. Ils se nourrissent essentiellement de viande crue.

Notes : En plus d'être de fantastiques sprinters, les Irennussoiks sont d'excellents cavaliers, qui obtiennent le meilleur de leurs chevaux. Lorsqu'ils sont à cheval, même les tribus d'Hommes-Chevaux ne parviennent pas à les rattraper.

Khaikhovas

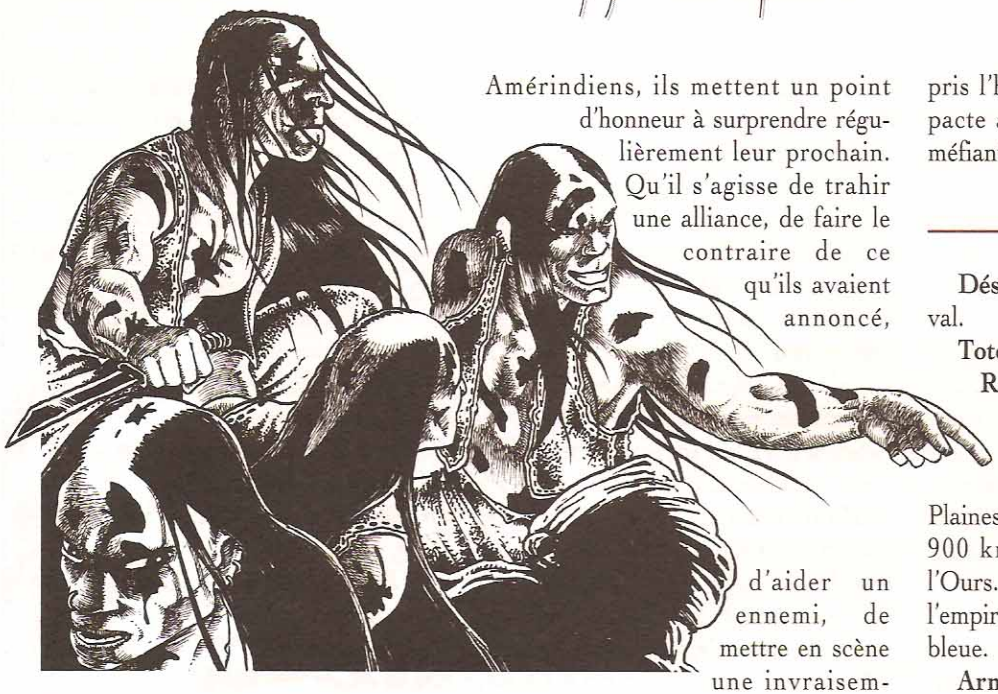
Désignation : Peuple du Coyote.

Totem : Coyote.

Race : Amérindiens.

Nombre de membres : 111.

Situation géographique : 2.800 km au sud-est de Talanac. 30 km au sud de la frontière de l'empire tishquetmoac.



80 km à l'est de la Forêt du Caoutchouc. Collines et plaines.

Armes : Tomahawk, couteau (armes traditionnelles), arc.

Vêtements et aspect : Assez petits (1,70 m de moyenne). Chevelure séparée en deux de chaque côté du crâne par une bande de peau rasée partant du front et descendant à la nuque. Multiples plumes fixées dans les cheveux. Nombreuses boucles d'oreilles et de nez en ivoire. Visage et poitrine barbouillés de peinture rouge et jaune. Veste sans manche et pantalon à franges en cuir d'antilope. Collier en dents de coyote. Bottes en daim.

Habitation : Wigwams jaunes.

Nom du chef : Sourire Trompeur.

Nom du sorcier/chaman : Feu Dansant.

Quelques noms typiques ou personnalités : Corbeau Maladroit, Coyote Nocturne, Dents de Lapin, Tête de Bison, Vieux Hibou.

Tribus alliées : -

Tribus ennemies : Ojibwais.

Coutumes particulières : S'ils peuvent se montrer très violents, voire cruels, les Khaikhovas sont plus motivés par les pièges qu'ils peuvent tendre aux autres tribus ou les tromperies qu'ils parviennent à imaginer que par le combat. Ils ont le sentiment d'être un peuple à part et adoptent donc un comportement très différent de celui des autres tribus. On ne sait d'ailleurs pas s'ils sont vraiment si étranges ou s'ils jouent un jeu. Pour conserver leur statut singulier dans l'esprit des autres Amérindiens, ils mettent un point d'honneur à surprendre régulièrement leur prochain. Qu'il s'agisse de trahir une alliance, de faire le contraire de ce qu'ils avaient annoncé, d'aider un ennemi, de mettre en scène une invraisemblable situation, l'irrationnel est toujours de mise chez le peuple du Coyote.

Notes : Considérés comme très bizarres, les Khaikhovas sont évités par la majorité des tribus d'Amérindia, qui se méfient de ce peuple un peu marginal, dont on ne peut prévoir les réactions. Le fait d'adopter le Coyote comme emblème est déjà une preuve de marginalité, le coyote étant considéré comme un totem néfaste par la majorité des tribus des plaines (on le surnomme le Tricheur ou le Trompeur). Les Khaikhovas n'ont qu'un seul ennemi reconnu, les Ojibwais, très proches géographiquement et trop spécifiques eux aussi pour leur plaire, et ils n'ont aucun allié. Pourtant, contrairement à ce qu'on pourrait croire, ils ne laissent pas indifférent. En fait, la grande majorité des tribus ne les aiment pas beaucoup et s'en méfient énormément. Elles savent qu'à n'importe quel moment, les Khaikhovas peuvent mentir, tricher, contredire leur parole ou trahir leur pacte. C'est pourquoi, elles ont pris l'habitude de ne jamais faire de pacte avec eux et de rester toujours méfiantes.

KhingGatawrit

Désignation : Peuple Homme-Cheval.

Totem : Esprit Homme-Cheval.

Race : Hommes-Chevaux.

Nombre de membres : 180.

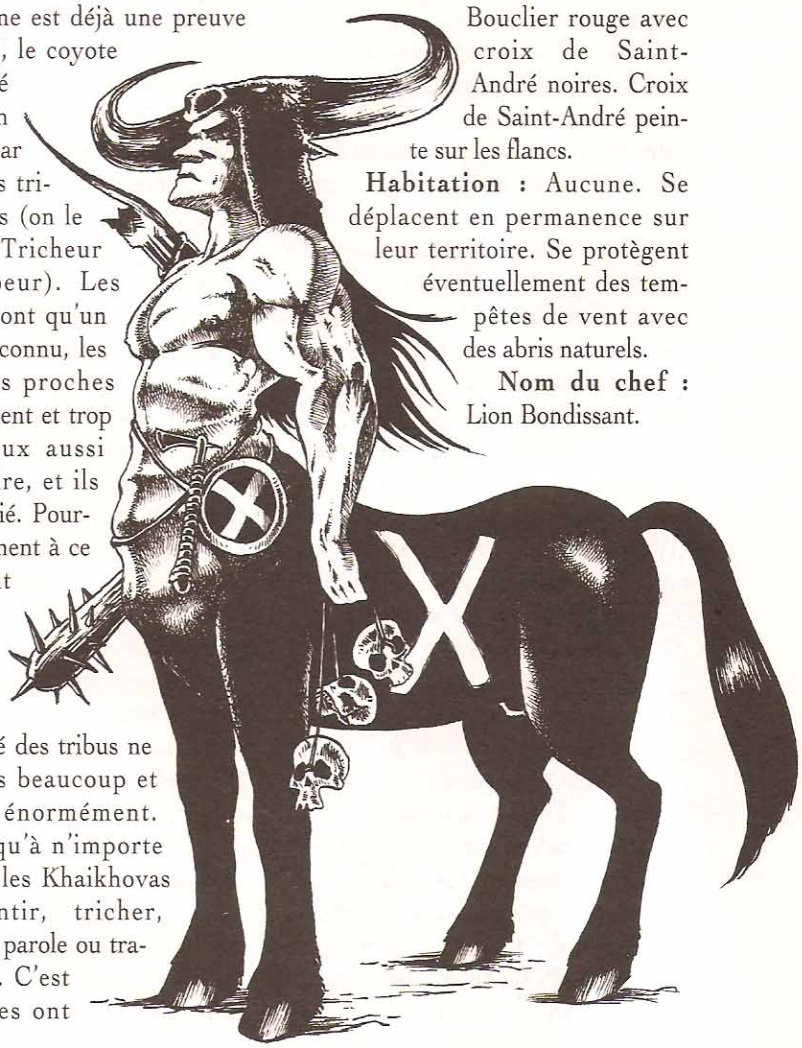
Situation géographique : Herbe rase et bleue des Grande Plaines. 2.500 km à l'ouest de Talanac. 900 km à l'est de la Montagne de l'Ours. 20 km au sud de la frontière de l'empire tishquetmoac. Prairies d'herbe bleue.

Armes : Tomahawk, bola (armes traditionnelles), massue à pointes, lance, petit bouclier rond.

Vêtements et aspect : Coiffures à plumes ou têtes de buffle aux longues cornes en guise de casque. Visage zébré de tatouages de guerre : nombreux chevrons, croix de Saint-André. Cheveux longs, flottants dans le vent. Bouclier rouge avec croix de Saint-André noires. Croix de Saint-André peinte sur les flancs.

Habitation : Aucune. Se déplacent en permanence sur leur territoire. Se protègent éventuellement des tempêtes de vent avec des abris naturels.

Nom du chef : Lion Bondissant.



Nom du sorcier/chaman : Cheval Magique.

Quelques noms typiques ou personnalités : Brise les Os, Buffle Sadique, Cœur de Tigre, Mammouth Furieux, Puma Agile.

Tribus alliées : Shoyshatels - Wingashutahs.

Tribus ennemies : Hrowakas - Irennussoiks - Satwikilaps - Takotitas - Tsenakwas - Wakangishush - Winnebagos.

Coutumes particulières : Les KhingGatawrit sont anthropophages. Ils pratiquent la torture lorsqu'ils capturent leurs ennemis, qu'ils font souffrir durant de longs jours. En revanche, ils respectent les ennemis vaillants en ne mutilant pas leur corps, même s'ils les dévorent quand même. Ils aiment lancer des défis, dont ils respectent les règles et les enjeux. Pour lancer un défi, l'Homme-Cheval sort des rangs et pointe du doigt son adversaire. Si ce dernier répond au défi singulier, les autres KhingGatawrit n'interviendront pas lors du combat et respecteront son enjeu.

Notes : Plus nomades que toutes les autres tribus, les KhingGatawrit n'ont pas d'habitations et transportent leurs biens sur des perches traînées par les femelles, qui sont escortées et protégées en permanence par les guerriers mâles. Le maniement du bola, leur arme traditionnelle de lancer, s'apprend dès le plus jeune âge. Le tomahawk est chez les Hommes-Chevaux khingGatawrit à la fois une arme de contact et de lancer. Ils n'aiment en général aucune tribu composée d'humains, à une exception près : les Wingashutahs, Peuple du Waganassit, qu'ils respectent et auxquels ils s'associent parfois dans la bataille.

Ojibwais

Désignation : Peuple du Caoutchouc.

Totem : Arbre à caoutchouc.

Race : Amérindiens.

Nombre de membres : 172.

Situation géographique : Forêt du Caoutchouc. 2400 km au sud-est de Talanac. 1.000 km au sud de la Grande Piste du Négoce. 200 km au nord du Thayaphayawoed. Forêt semi-tropicale.

Armes : Propulseurs, sarbacanes (armes traditionnelles), lances.

Vêtements et aspect : Cheveux portés mi-long, taillés droit au niveau des épaules. Pas de plumes dans la chevelure. Peintures faciales légères, composées de deux traits horizontaux orange sur chaque joue. En revanche, nombreux tatouages corporels. Uniquement vêtus d'un cache-sexe. Individus légèrement adipeux.

Habitation : Huttes en bois construites contre les arbres ou dans leurs branches.

Nom du chef : Lumière Matinale.

Nom du sorcier/chaman : Roseau Vénéneux.

Quelques noms typiques ou personnalités : Boit la Sève, Branche de Cime, Cheveux Brillants, Petite Feuille, Piège Mortel.

Tribus alliées : Satwikilaps - Takotitas.

Tribus ennemies : Irennussoiks - Khaikhovas - Wingashutahs.

Coutumes particulières : Les Ojibwais recueillent la sève de l'arbre à caoutchouc qui pousse dans leur forêt pour en faire toutes sortes d'objets : des propulseurs, bien sûr, mais aussi des protections corporelles, des lanières, des balles et toutes sortes d'outils ou de bibelots.

Notes : Tribu sédentaire, le Peuple du Caoutchouc vit dans une forêt assez étrange. Il y fait chaud et obscur, des arbres tropicaux à feuilles énormes et des fougères géantes y côtoient les exotiques arbres à caoutchouc. Réfugiés dans leur forêt, les Ojibwais ne sont pas trop importunés par les Hommes-Chevaux, d'autant plus qu'ils ont piégé leur territoire de multiples façons (trous camouflés, lanières de caoutchouc au ras du sol, lassos de caoutchouc reliés à des arbustes tendus, etc.). Ils ne sortent que très rarement de leur forêt, allant jusqu'à la Piste du Négoce pour vendre leur caoutchouc, très apprécié des Tishquetmoacs (ils en font des propulseurs). Très agiles dans les arbres, c'est là qu'on les trouve généralement quand on vient les agresser. Ils attaquent alors leurs envahisseurs à l'aide de leur arme favorite, la sarbacane, dont les fléchettes sont imprégnées d'un poison qui ressemble au curare. Leur "esprit rusé", le Vieil Homme-Coyote, est appelé Nanabozho.

Satwikilaps

Désignation : Peuple du Lion.

Totem : Felis Atrox.

Race : Amérindiens.

Nombre de membres : 158.

Situation géographique : Sud des Grandes Plaines, 3.600 km au sud-ouest de Talanac, 2.500 km au sud de la Forêt des Arbres aux Ombres Nombreuses. Plaines, herbe haute.

Armes : Arc et couteau (armes traditionnelles), tomahawk.

Vêtements et aspect : Larges d'épaules et musclés. Longs cheveux noirs noués en chignon sur le sommet de la tête. Os de lion (métacarpe) planté en travers de la cloison nasale. Colliers de dents de lion, fourrures de lion, mocassins de daim. Corps peint de bandes verticales noires et blanches de la tête aux pieds.

Habitation : Wigwams blancs, couverts de bandes verticales noires.

Nom du chef : Grand Tomahawk.

Nom du sorcier/chaman : Fleur.

Quelques noms typiques ou personnalités : Belette Gourmande, Lion Téméraire, Perle de Nuit, Trompe de Mammouth, Zèbre Ronflant.

Tribus alliées : Hrowakas - Irennussoiks - Ojibwais - Wakangishush - Winnebagos.

Tribus ennemies : KhingGatawrit - Shanikotsas - Shoyshatels - Tsenakwas - Wingashutahs.

Coutumes particulières : Les plus grands guerriers du Peuple du Lion possèdent un félis atrox, qu'ils ont réussi à apprivoiser dès leur naissance. Le terme "apprivoiser" signifie dans ce cas que le félin tolère la présence de son maître. Tout autre individu est attaqué sauvagement. Contrairement aux autres tribus, les Satwikilaps ont un sens développé de la propriété. Ce qui appartient a un individu n'appartient pas au reste de la tribu. Toutes les 100 lunes (c'est-à-dire 100 jours sur le Monde à Étages), ils organisent un événement appelé "Nuit des Défis". Au cours de cette nuit, tous les défis, tous les paris sont possibles (défi à la course, bras de fer, concours de virilité, etc.). La procédure du défi est simple : le lanceur de défi désigne ce qu'il convoite et décrit le type de défi. Le défié propose à son tour un bien en gage, appartenant à celui qui l'a défié, qu'il gagnera si le lanceur de défi perd. Si le lanceur accepte, le défi est validé. S'il trouve la contrepartie démesurée, le défié doit proposer autre chose, mais il a le droit de changer les conditions du défi par des handicaps au lanceur de défi ou un avantage de terrain, etc. Quand les deux parties tombent d'accord, le défi est validé. Ce concours permet aux Satwikilaps d'oublier les rancœurs ou les envies qu'ils ont pu accumuler, puisqu'ils ont là l'occasion d'acquérir tout ce qu'ils ont convoité depuis les cent derniers jours... à condition de gagner le défi lancé au propriétaire du bien.

Notes : Le totem Lion a beau être le symbole du pouvoir, de la sagesse et l'incarnation de la justice aux yeux de nombreux Amérindiens, cela n'empêche pas les Satwikilaps d'être une tribu très excentrique, notamment par leur rituel des défis. Ils ne sont pas vraiment agressifs, même si leurs chasseurs et leurs guerriers sont très efficaces. Lors de leur Nuit des Défis, les Satwikilaps se réunissent fréquemment autour d'un site étrange : un trou cylindrique de 6 m de diamètre qui s'enfonce à plus de 15 m dans le sol et dont les parois sont en pierre. À côté du trou se trouve une plaque circulaire métallique très lourde, d'un petit peu moins de 6 m de diamètre, au centre de laquelle est gravé une tête de lion. Au fond du trou, en plein centre, est posé un étrange croissant argenté, objet de vénération du peuple. Personne ne s'est approprié le croissant car Grand Tomahawk, le chef, a décrété qu'il n'y avait qu'un moyen de gagner le trophée : en relevant le défi du trou. Il s'agit de parvenir à sortir du trou qui contient le croissant alors que la plaque métallique l'a recouvert. La plaque, une fois mise dans le trou, descend lentement vers le fond, à la vitesse d'un mètre à la minute. Si l'individu ne parvient pas à arrêter la course de la plaque, il est écrasé. Jusqu'à ce jour, trois Satwikilaps seulement ont tenté le défi et sont morts, leurs ossements broyés tapissant le fond du trou témoignant de leur tentative infructueuse.

Shanikotsas

Désignation : Peuple de la Belette.

Totem : Belette Géante.

Race : Amérindiens.

Nombre de membres : 131.

Situation géographique : Plaines entre Montagnes Rouges et Abharploonta, sud du Petchotakl. Plaines d'herbes hautes.

Armes : Tomahawk, couteau, massue (armes traditionnelles), arc.

Vêtements et aspect : Individus très grands (1,90 m de moyenne). Cheveux rasés, exceptés sur le sommet du crâne, où ils sont longs, formant une houppe généralement attachée à la base. Visage bariolé de triangles rouges et noirs. Oreilles et narines percées par des griffes de belette géante. Colliers fait de dents de belette géante. Torse nu et tatoué. Bracelets en os. Pagne en peau de mammouth. Mocassins en daim.

Habitation : Tipis rouges à triangles noirs sur la base.

Nom du chef : Cheveux de Sang.

Nom du sorcier/chaman : Serpent Vicieux.

Quelques noms typiques ou personnalités : Belette Blessée, Corne de Bison, Dur comme un Roc, Massue d'Ivoire, Waganassit Malin.

Tribus alliées : Enwaddits - Tsenakwas - Shoyshatels - Wingashutahs.

Tribus ennemies : Chacopewachis - Hrowakas - Satwikilaps - Wakangishush - Winnebagos.

Coutumes particulières : Les Shanikotsas pratiquent la torture sur leurs prisonniers. Ils semblent aimer voir le sang couler, c'est pourquoi leurs tortures sont assez impressionnantes.

Notes : Grands et puissants, les Shanikotsas sont de redoutables guerriers, réputés pour leurs mœurs particulièrement sanguinaires. Le combat et la guerre sont à leurs yeux des "styles de vie". Ils lancent fréquemment des raids contre les Winnebagos, tribu vivant aux alentours du Lac des Castors, sans réellement revendiquer leur territoire. Les Shanikotsas se contentent de pillages, de viols et de meurtres.

Shoyshatels

Désignation : Peuple du Brontothérium.

Totem : Brontothérium.

Race : Hommes-Chevaux.

Nombre de membres : 192.

Situation géographique : Herbe rase et bleue des Grandes Plaines, entre le Petchotakl et l'empire tishquetmoac. 3.400 km à l'ouest de Talanac. 2.500 km au nord-ouest de la Montagne de l'Ours. 100 km au sud de la Forêt des Arbres aux Ombres Nombreuses, 20 km à l'est des Montagnes Rouges, 10 km au nord de la frontière de l'empire tishquetmoac. Prairies d'herbe rase et bleue.

Armes : Bola, arc, lance (armes traditionnelles), tomahawk, massue.

Vêtements et aspect : Bonnets emplumés. Front ceint de bandeaux à plumes. Longue chevelure noire, tressée en une ou deux nattes. Visage et

poitrine zébrés de peintures rouges et bleues. Bouclier bleu avec deux cercles concentriques rouges : un faisant l'extérieur du bouclier, l'autre, tout près du centre.

Habitation : Aucune. Se déplacent en permanence sur leur territoire. Se protègent éventuellement des tempêtes de vent avec des abris naturels.

Nom du chef : Brise le Crâne.

Nom du sorcier/chaman : Poulain Guérisseur.

Quelques noms typiques ou personnalités : Bola Magique, Cheval Fou, Court sur l'Air, Lion Dominant, Tueur de Mammouth.

Tribus alliées : KhingGatawrit - Shanikotsas.

Tribus ennemies : Hrowakas - Irennussoiks - Satwikilaps - Tsenakwas - Wakangishush - Winnebagos.

Coutumes particulières : Anthropophages, les Shoyshatels mangent également les chevaux en plus de leurs cavaliers, mais pas les brontothériums, chevaux qu'ils considèrent comme "supérieurs", et dont ils ont adopté le totem. Grands pratiquants de la torture, ils savent faire souffrir leurs prisonniers durant des jours, plus par sadisme que pour réellement apprendre quelque chose. Ils font des serments au grand esprit Brontothérium et au dieu unique AkjawDimis lorsqu'ils désirent âprement quelque chose (par exemple : tuer Kickaha).

Notes : Les Shoyshatels respectent le pacte de la Grande Piste du Négoce mais attaquent les imprudents qu'ils surprennent en dehors de la voire balisée. Ils estiment suffisamment les Tishquetmoacs pour ne pas les attaquer sans arrêt, profitant de moments de bonnes relations pour commercer avec eux sur la Grande Piste du Négoce. Ils chassent beaucoup dans la région de la Forêt des Arbres aux Ombres Nombreuses, bien qu'ils soient morphologiquement mieux adaptés à la chasse dans les espaces ouverts. Excellents archers, les Shoyshatels lancent également très bien les lances, les couteaux de jets et les bolas.

Takotitas

Désignation : Mangeurs de rats.

Totem : Chien de Prairie.

Race : Amérindiens.

Nombre de membres : 196.

Situation géographique : 3.700 km au sud-ouest de Talanac. 400 km au sud de la Montagne de l'Ours. 300 km à l'est des Montagnes Rouges. Bordure de la rivière Kirluis. Grandes plaines.

Armes : Long couteau, lance (armes traditionnelles), arc.

Vêtements et aspect : Légère couche de graisse superficielle, répartie uniformément. Cheveux longs non-attachés, plumes nombreuses fixées dans la chevelure. Boucles d'oreilles en dents de chien de prairie. Pas de peinture corporelle. Bracelets en os. Kilt en peau de chien de prairie. Bottes en daim tanné.

Habitation : Wigwams renforcés beiges et constructions en bois.

Nom du chef : Sommeil de Marmotte.

Nom du sorcier/chaman : Déclenche la Pluie.

Quelques noms typiques ou personnalités : Chien Fou, Cri du Canard, Oiseau Moqueur, Petit Couteau, Reflet de Lune.

Tribus alliées : Ojibwais.

Tribus ennemies : Irennussoiks - KhingGatawrit.

Coutumes particulières : Les Takotitas élèvent des chiens de prairie, gros rongeurs au pelage rayé. Les chiens de prairie d'élevage, au nombre de 500, vivent dans de grands terriers creusés par les Indiens. Les rongeurs fournissent la matière première de ces Amérindiens sédentaires : les Takotitas mangent leur chair, boivent leur lait très riche, et utilisent leur poil et leur peau pour confectionner des objets d'artisanat dont ils usent ou qu'ils vont échanger sur la Grande Piste du Négoce. Les Takotitas ne supportent pas qu'un étranger tue un de leurs animaux d'élevage. Il s'agit même d'une offense qui ne peut être réparée qu'en réalisant une tâche utile à la tribu : aller tuer un gros animal qui cause des dégâts dans les terriers, traire 30 chiens de prairie, aider les femmes à coudre des couvertures confectionnées avec des peau de chien de prairie, etc.

Notes : Tribu sédentaire, les Takotitas vivent au pied des Montagnes Rouges, sur un territoire de hautes herbes et de collines. Peu agressifs, ils ne se montrent violents que pour répondre à une agression extérieure. Ils se révèlent alors particulièrement bien organisés.

Tsenakwas

Désignation : Peuple du Faucon.

Totem : Faucon.

Race : Amérindiens.

Nombre de membres : 182.

Situation géographique : 2.500 km ouest de Talanac. 50 km au nord de la Forêt des Arbres aux Ombres Nombreuses, 100 km à l'ouest des Montagnes Mamelles. Plaines et collines.

Armes : Lance (arme traditionnelle), bouclier moyen, arc, tomahawk, couteau.

Vêtements et aspect : Cheveux longs et rouges, nombreuses plumes blanches dans la chevelure. Boucles d'oreilles soutenant des plumes blanches et des serres de faucon séchées. Traits verticaux et cercles blancs peints sur le visage. Ornements de poitrine en os. Bouclier blanc décoré de becs de faucon et orné de svastikas noires (croix gammées). Pagne et mocassins en cuir tanné de daim. Chevaux blancs avec svastikas noires peintes sur le flanc.

Habitation : Wigwams blancs.

Nom du chef : Faucon de Mort.

Nom du sorcier/chaman : Langue de Serpent.

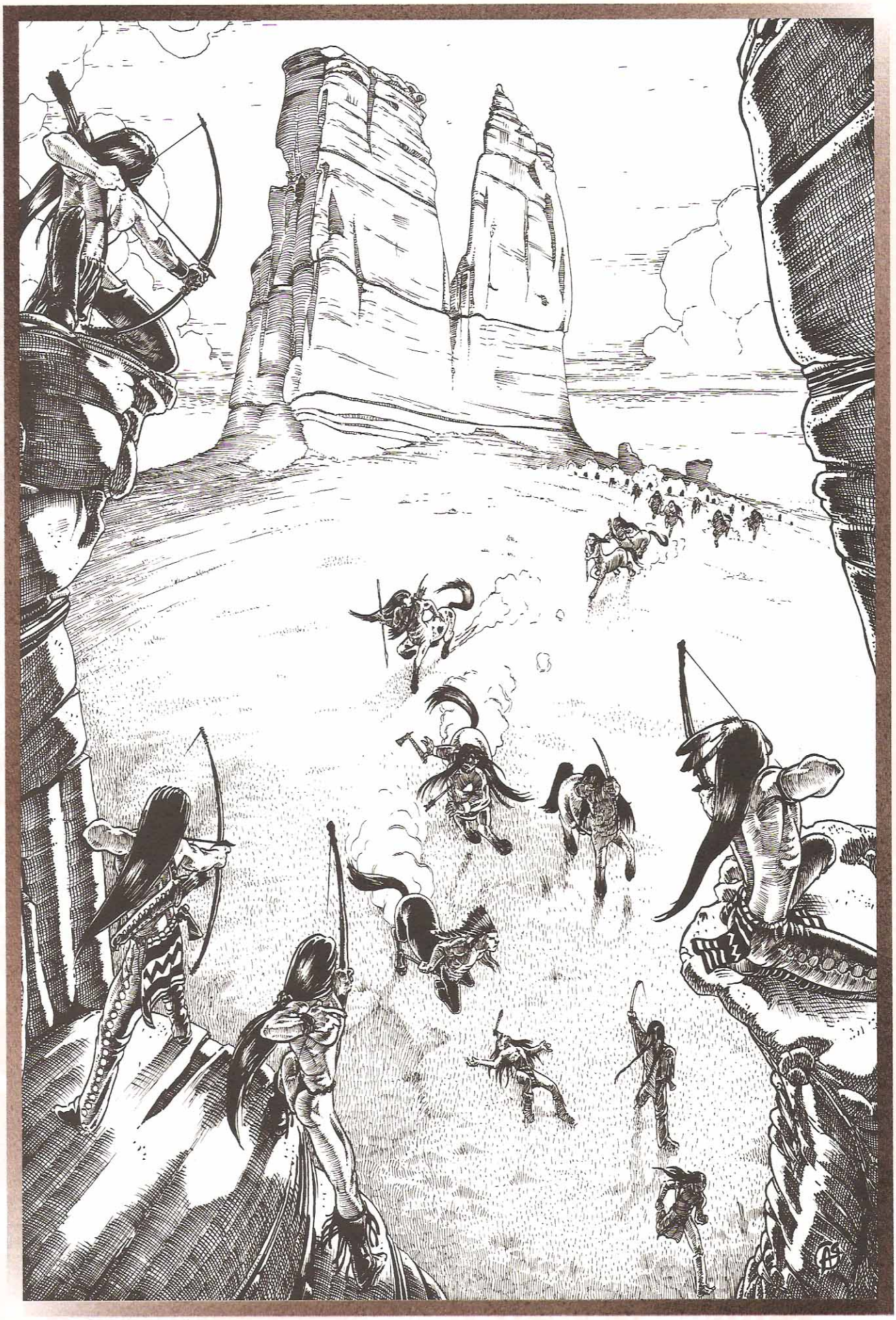
Quelques noms typiques ou personnalités : Buse Attentive, Faucon Rusé, Fou de Sang, Grand comme un Arbre, Tigre Silencieux.

Tribus alliées : Chacopewachis - Shanikotsas.

Tribus ennemies : Enwaddits - Hrowakas - KingGatawrit - Satwikilaps - Shoyshatels - Wakangishush.

Coutumes particulières : Les Tsenakwas se teignent les cheveux en rouge. Leur cri de guerre est une imitation parfaite de l'appel du faucon.

Notes : Les Tsenakwas sont de grands guerriers, qui cherchent à être redoutés par les autres tribus amérindiennes. Très cruels, voire sadiques, les Tsenakwas pratiquent des tortures très raffinées qui n'ont rien à envier à celles des Hommes-Chevaux. Faisant souffrir leurs prisonniers durant des jours, ils aiment rouvrir les vieilles blessures



Scène ordinaire d'un assaut d'Hommes-Chevaux contre les Hrowakas.

qu'ils leur ont occasionnées et y appliquer du sel. Ils confectionnent (ou achètent sur la Piste du Négoce) des engins de torture particulièrement impressionnants.

Wakangishush

Désignation : Peuple du Loup.
Totem : Loup.
Race : Amérindiens.
Nombre de membres : 110.
Situation géographique : Forêt du Silence et alentours. 1.500 km au sud-est de Talanac. 800 km à l'est du Pays des Pierres Rouges. 1.000 km au nord-ouest de la Forêt du Caoutchouc. Montagnes et forêts.
Armes : Tomahawk, arc et couteau (armes traditionnelles), lance, petit bouclier.
Vêtements et aspect : Cheveux coiffés en arrière et maintenus par une espèce de sève d'arbre qui leur donne énormément de volume. Deux ou trois plumes dans la chevelure. Visage à moitié peint en noir (partie supérieure), contour de la bouche peint en rouge. Boucles d'oreilles en ivoire, pectoraux et bracelets en os. Bouclier peint en rouge, avec un triangle noir dont la pointe est dirigée vers le bas. Pagne en fourrure de loup. Mocassins en daim.
Habitation : Tipis noirs, avec une double bordure de lignes brisées rouges sur le bas.
Nom du chef : Rapide Éclair.
Nom du sorcier/chaman : Sagesse de Lune.
Quelques noms typiques ou personnalités : Cœur de Pierre, Loup Endurci, Louvard Courageux, Regarde la Pluie, Trompe la Mort.
Tribus alliées : Irennussoiks.
Tribus ennemies : Chacopewachis - Enwaddits - KhingGatawrit - Shanikotsas - Shoyshatels - Tsenakwas.
Coutumes particulières : Les Wakangishush adoptent des louveteaux dès leur naissance et vivent en communauté avec eux, sans pour autant avoir de pied à terre permanent. Le Peuple du Loup est en effet en perpétuel déplacement, dans la Forêt du Silence et sur le territoire attenant qui est le leur. Plus que les membres de toute autre tribu, ils vénèrent et respectent la nature. Ils ne posent pas de pièges mécaniques, chassent à la loyale, avec leurs seules armes (pour être à égalité avec les animaux chassés qui en possèdent naturellement) et leurs loups. Ils préfèrent se déplacer la nuit. Si tous ne possèdent pas de chevaux, ceux qui en ont sont de remarquables cavaliers.
Notes : Les Wakangishush n'aiment pas beaucoup les civilisés de Talanac et de l'empire tishquetmoac, qui souillent la nature selon eux et pervertissent les qualités morales de l'être humain. Ils les trouvent bien trop proches géographiquement de leur territoire. Les Wakangishush ne se rendent jamais sur la Piste du Négoce et attaquent en général les civilisés qui viennent les déranger chez eux. Ils ne pratiquent pas la torture, tuant leurs ennemis proprement. S'ils font des prisonniers, ils les utilisent pour leurs tâches quotidiennes et leur laissent parfois une chance d'être adoptés par la tribu, s'ils ont montré leur bonne volonté.

Wingashutahs

Désignation : Peuple du Waganassit.
Totem : Waganassit.
Race : Amérindiens.
Nombre de membres : 125.
Situation géographique : Les Grandes plaines. 2.200 km au sud-ouest de Talanac. 500 km à l'est du Réservoir. 700 km à l'ouest du Défilé de la Belette Noire. 250 km au nord du Thayaphayawoed.
Armes : Tomahawk, massue, bouclier (armes traditionnelles), arc.
Vêtements et aspect : Individus assez grands (1,80 m de moyenne) et très larges d'épaules. Cheveux coupés courts et portés en brosse. Visage peint en noir, avec des traits en pointe orange partant du pourtour du visage et convergeant vers le nez. Anneaux en os dans le nez. Bouclier en peau de waganassit. Pagne en cuir de mammouth et bottes en cuir de bison tanné.
Habitation : Wigwams noirs à la base et orange sur la partie supérieure.
Nom du chef : Mammouth qui Charge.
Nom du sorcier/chaman : Rocher du Ciel.
Quelques noms typiques ou personnalités : Bison aux Yeux Clairs, Cornu Maladroit, Mastodonte Invincible, Voleur de Femmes, Waganassit Énervé.
Tribus alliées : Enwaddits - Khing-Gatawrit - Shanikotsas.
Tribus ennemies : Irennussoiks - Satwikilaps - Winnebagos.
Coutumes particulières : S'ils ont adopté le Waganassit comme totem, les Wingashutahs ont renoncé à l'apprivoiser. Par conséquent, ils le chasse régulièrement, en lui tendant des pièges (trous dissimulés dont le fond est tapissé de pointes rocheuses), pour se confectionner des boucliers très résistants avec sa peau. Les Wingashutahs pratiquent la torture, mais leur imagination et leur patience ont des limites, aussi les torturés succombent-ils en général après un ou deux jours de supplice.
Notes : Les Wingashutahs sont de véritables "brutes" dans le combat au corps à corps, le seul type de combat valorisant à leurs yeux. Ils se montrent d'une férocité exceptionnelle dans ce genre de situation dont ils se délectent.

Winnebagos

Désignation : Peuple du Puma.
Totem : Puma.
Race : Amérindiens.
Nombre de membres : 112.
Situation géographique : Région du Lac des Castors. 5.500 km à l'ouest de Talanac. 300 km au sud de l'Abharhploonta. 1.300 km à l'est des Montagnes Scintillantes. 600 km au nord-ouest des Montagnes Rouges. Marais et lac.
Armes : Couteau et lance (armes traditionnelles), arc petit bouclier et tomahawk.
Vêtements et aspect : Tribu constituée de métisses blancs et indiens. Yeux verts fréquents. Cheveux longs, noirs ou châtains, souvent attachés en "queue de cheval". Visage bariolé de peinture orange et bleue. Colliers en dents de puma. Bracelets en ivoire. Torse nu, souvent tatoué. Pantalon et mocassins en cuir de daim tanné.
Habitation : Wigwams bleus.
Nom du chef : Puma Rayonnant.

Nom du sorcier/chaman : Algue Odorante.

Quelques noms typiques ou personnalités : Griffe Tranchante, Lance Effilée, Loutre Puissante, Pie Aquatique, Renard Égoïste.

Tribus alliées : Chacopewachis - Irennussoiks - Satwikilaps.

Tribus ennemies : KhingGatawrit - Shanikotsas - Shoyshatels - Wingashutahs.

Coutumes particulières : Excellents pêcheurs, les Winnebagos consomment autant de poissons que de viande.

Notes : "L'Homme-Coyote" du Peuple du Puma, l'Escroc Rusé, est appelé Wakdjunkaja. Les Winnebagos vivent dans un paysage de lacs et de marécages qui contiennent beaucoup de rochers. Ils se déplacent très fréquemment sur le lac des Castors, avec leurs canots qu'ils dirigent à la perfection. Assez éloignés de la Grande Piste du Négoce, ils ne s'y rendent que rarement, d'autant que le chemin qui y mène est particulièrement dangereux, les Winnebagos pouvant rencontrer les Shanikotsas, leurs grands ennemis, mais aussi les Shoyshatels et les Tsenakwas, des tribus pas spécialement réputées pour leur savoir-vivre.

Les Amérindiens civilisés : l'empire tishquetmoac

Introduction

Sur Amérindia, l'empire tishquetmoac constitue la seule véritable civilisation. Mais elle est si influente qu'elle est connue sur tout le plateau. Sa capitale, Talanac, est certainement l'une des villes les plus déroutantes qu'il ait été permis de contempler.

Avant d'aller plus loin, lisez d'abord cette petite nouvelle qui vous permettra d'avoir un avant-goût de la culture hors du commun des "civilisés" de l'empire. Elle décrit les pensées de Totamoc, intellectuel tishquetmoac des bas quartiers de Talanac, fidèle quelque peu réformateur du dieu Toshkouni, mais également voleur d'émeraudes et assassin.

Un miracle ordinaire

"Le sol de jade et de néphrite usé depuis des siècles par les sandales des nobles était lisse et doux sous mes pieds nus comme la peau d'un ventre de femme. Nulle trace de ces éraflures que causent les travois ni des nombreuses déjections animales qui souillent les niveaux inférieurs. Ici, rien de vulgaire ni de trivial ; tout n'était que luxe et magnificence et moi, le gosse des bas quartiers né sur la face obscure de la pyramide de jade, je découvrais un monde nouveau de sensations et de couleurs. L'air même me paraissait plus propre, plus frais, lavé des remugles du fleuve et chargé d'agréables senteurs végétales.

"Nous étions parvenus au vingt-troisième niveau. Plus haut se dressaient les palais des notables avec leurs minuscules jardins et les temples ciselés dans la pierre par des générations d'esclaves. Et tout en haut, au sommet de la montagne, le palais pyramidal du ***miklosiml*** *se découpait sur la nuit constellée d'étoiles. Jamais encore je n'avais pu le contempler d'aussi près. La simplicité même de sa forme en soulignait la perfection, me laissant muet d'admiration. En cet instant, je ressentais au plus profond la poignante beauté de cet univers et dans le même temps sa fragilité tragique, la précarité de son existence suspendue au destin d'un seul être.*

"Je reportai mon regard vers les niveaux en contrebas, les quartiers commerçants ou industrieux du mitant de la pyramide et les rues bruyantes et populaires qui en ceignaient la base. À cette heure, la ville sommeillait encore mais déjà les premiers esclaves, rendus minuscules par la distance, commençaient à sortir dans les rues pour vaquer aux affaires de leurs maîtres. Sur les berges du fleuve, de l'autre côté des ponts, les ports et les faubourgs s'animeraient bientôt. Les champs se rempliraient, les pasteurs mèneraient paître leurs bêtes, les artisans ouvriraient leurs échoppes et les bateliers lèveraient l'ancre, les cales gorgées de marchandises, propageant par tout l'empire la gloire et la splendeur de Talanac. C'était ma ville, et aujourd'hui j'en étais responsable. Moi, le paria, l'assassin, le voleur ! À cette pensée, ma poitrine se gonflait d'orgueil.

"Une légère pression sur mon bras me rappela à mes devoirs. Nous approchions de la terrasse du grand temple de Quauh, qui formait saillie au centre de la face est. Les prêtres vinrent à notre rencontre pour former une haie d'honneur. Vêtus de leurs robes cérémonielles noires, le crâne rasé peint en écarlate, ils lançaient des pétales de fleurs sur notre passage en chantant l'hymne du renouveau dans la langue liturgique. Peu à peu gagné par une douce euphorie, je me tournai vers mes compagnons pour leur faire partager ma joie. Ils avaient dû la percevoir car il ne fut pas besoin de mots entre nous. Ils me retournèrent un sourire grave et bienveillant et m'escortèrent entre la double rangée des prêtres jusque sur la terrasse.

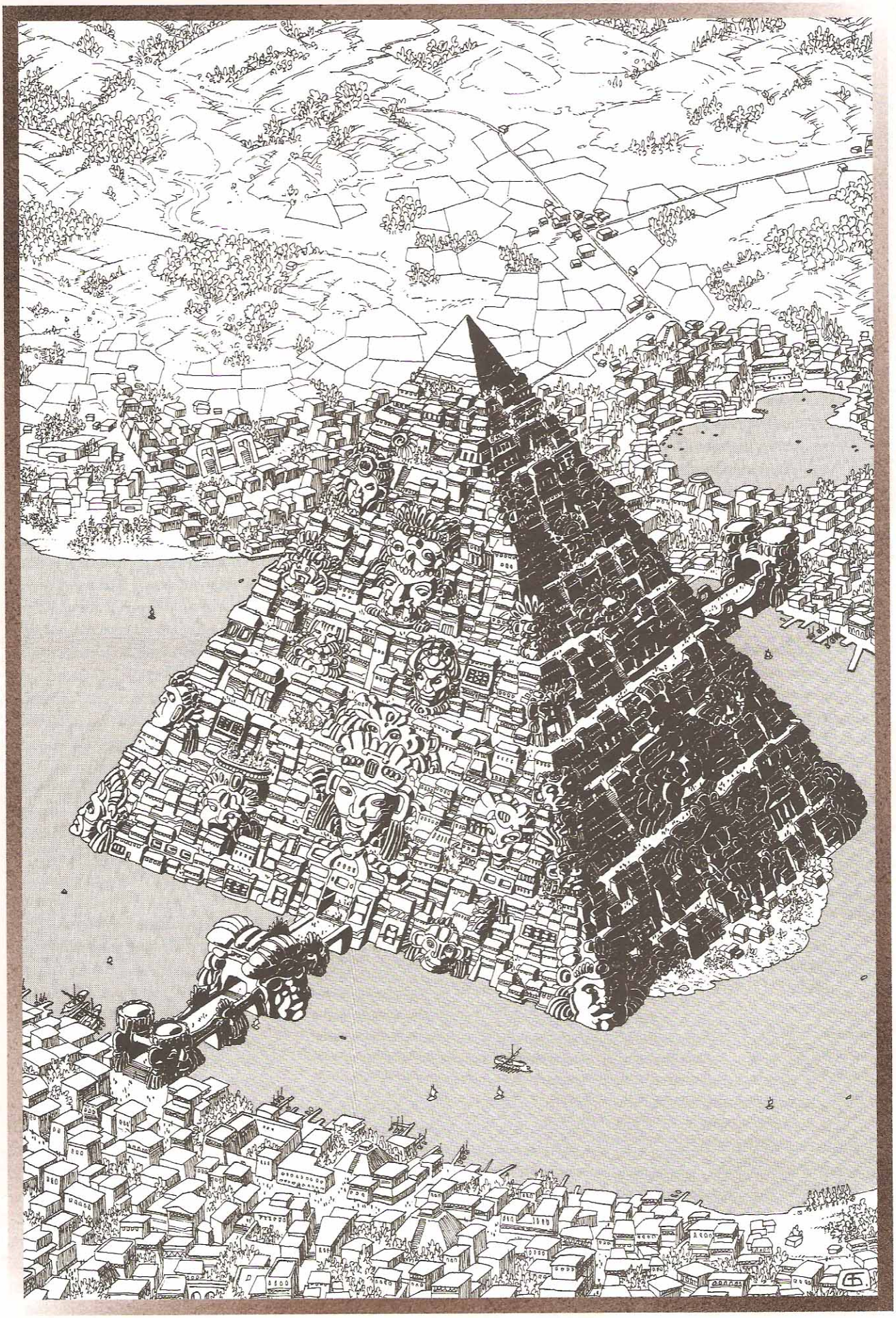
"Celui qui m'avait offert à boire avant de nous mettre en route me retira ma coiffe de plumes et m'aida à m'installer confortablement. Le contact du jade contre mon dos et mes cuisses nues me glaça mais je n'y attachai pas d'importance. Deux autres prêtres s'approchèrent de part et d'autre pour me tenir la main et le bras avec sollicitude. Le chœur des prêtres monta d'un ton et tous les visages se tendirent vers l'orient. En me redressant un peu, je vis l'amorce d'une aube dorée se dessiner sur le ciel vert au bord du monolithe.

"C'était mon réconfort, ma récompense. Le grand prêtre se dressa à mon côté, le visage empreint d'émotion, le couteau d'obsidienne entre les mains. Fermant les yeux, je renversais la tête contre l'autel en adressant une prière silencieuse à Ollimaml, louant le Seigneur du Monde de permettre une fois encore le miracle quotidien du lever du soleil..."

Propos recueillis et consignés par le prêtre-scribe de Quauh, Kiloc Founi, 47 Kankin 19 Cauac 278.

Histoire

L'origine de Talanac commence avec la création d'Alofbethmin, le Monde à Étages, il y a environ 4.000 ans. À cette époque, Jadawin créa une gigantesque masse de mille mètres de hauteur, grossièrement pyramidale, constituée de jade et de néphrite. Globalement verte en apparence, elle était striée de multiples couleurs (marron, rouge, jaune, gris, bleu, noir, etc.). On ignore les motivations qui ont poussé



Le premier symbole de la puissance de l'empire tishquetmoac est sa capitale, la resplendissante Talanac.

le Seigneur à créer une masse de silicate aussi importante. Peut-être qu'appréciant la pierre, il comptait l'utiliser à des fins personnelles ultérieurement. À moins qu'il ne s'agisse d'une expérience visant à observer les réactions des humains qui allaient la côtoyer. Toujours est-il que la masse rocheuse était alors brûlante et inutilisable. Pour qu'elle refroidisse, le Thoan la déposa sur une immense plaine du deuxième étage d'Alofbethmin et dirigea le cours d'une rivière autour de son pied.

Les premiers Amérindiens introduits dans le monde, il y a à peu près 2.000 ans, découvrirent la montagne de jade et certaines tribus en firent leur dieu. Mais de culture essentiellement nomade, ils ne s'installèrent pas à proximité.

Puis, 500 ans plus tard, des Amérindiens civilisés furent introduits à leur tour sur l'étage d'Amérindia. Il s'agissait d'un groupe d'Olmèques particuliers dont la présence sur Terre remonte à -1.500 ans avant Jésus Christ et qui disparurent sans laisser de traces en l'an 470 de notre ère. Ces individus se désignaient eux-mêmes sous le nom de "Tishquetmoacs". De culture olmèque, les Tishquetmoacs avaient, malgré tout, une identité propre et différaient quelque peu de leurs cousins.

En découvrant la montagne de jade, ils furent proprement fascinés et décidèrent de s'installer sur ses versants. Ils commencèrent par construire des maisons sur les versants est et ouest de la montagne, qu'ils baptisèrent Talanac, nom de leur dieu-jaguar, et modifièrent leur calendrier pour marquer la date de cette découverte. Leur philosophie (voir la maxime tishquetmoac, plus loin) les incita à polir la montagne, puis à la sculpter pour la transformer progressivement en une véritable ville.

La peuplade prit rapidement de l'ampleur, car à la différence des tribus amérindiennes, de nomades et de chasseurs, qu'on rencontre sur l'étage, les Tishquetmoacs cultivaient et élevaient du bétail. Ceci leur assura une certaine prospérité. Ils commencèrent petit à petit à commercer avec les chasseurs des alentours et accumulèrent progressivement d'importantes richesses. Elles ne manquèrent pas d'attirer de nombreuses peuplades des alentours qui finirent par s'installer sur Talanac.

Le chef spirituel et religieux des premiers habitants de la ville se fit alors entourer par une police religieuse très influente et fit instaurer des lois qui le consacraient dieu vivant. Il voulait être sûr, en effet, de conserver sa souveraineté et son pouvoir sur les nouveaux arrivants. La méthode fut efficace puisqu'au cours des 1400 années qui suivirent, on ne déplora que deux cas de "déicide" !

Le commerce local se développa toujours plus, tant et si bien que les Tishquetmoacs décidèrent d'aller plus loin. Le commerce fluvial s'étendit et la Grande Piste du Négoce fut créée. Ceci marqua le début de l'empire. Un empire très "économique", car fondé essentiellement sur des échanges commerciaux, mais néanmoins très puissant. La population tishquetmoac tend effectivement à devenir proportionnellement importante par rapport aux tribus amérindiennes disséminées sur le reste du plateau. De nombreuses autres villes et états inféodés furent créés le long des axes commerciaux, et continuent aujourd'hui de payer un impôt à l'empereur. Cependant, les cités les plus éloignées sont devenues relativement autonomes.

Société : Les Tishquetmoacs

Physiologie

Les Tishquetmoacs ont le type amérindien. Leur peau est sombre, cuivrée, leurs cheveux sont raides, noirs et luisants, portés plutôt courts chez les hommes, longs chez les femmes. Les yeux, bruns, sont taillés en amande. Les pommettes sont saillantes et le nez, court, peut appartenir à deux catégories : aquilin, pour la première, droit et légèrement épaté pour la seconde.

La bouche présente chez de nombreux individus une particularité inhabituelle : les commissures des lèvres, assez charnues, sont tirées vers le bas, ce qui confère au visage un air un peu sévère.

De taille moyenne (environ 1,70 m chez les hommes ; 1,60 m chez les femmes), les Tishquetmoacs ont une ossature assez forte, qui se traduit entre autres par des jambes et des hanches relativement larges, ainsi qu'un buste proportionnellement important.

La pyramide sociale

La société tishquetmoac fonctionne sur une structure hiérarchique bien établie. Des lois régissent la société et définissent des rangs auxquels adhèrent tous les citoyens. Le non-respect de ces lois est passible de sanctions, appliquées par la police à l'intérieur d'une ville et par l'armée pour toutes les affaires extérieures.

Les lois

Les lois tishquetmoacs sont fixées et définies par l'empereur (le *miklosiml*), le seul à être capable d'en créer de nouvelles et de modifier celles qui existent déjà. Elles se basent sur le principe du "précédent", c'est-à-dire que chaque situation nouvelle rencontrée est évaluée par l'empereur, qui rend un jugement qui fera jurisprudence.

Le premier dogme des lois est de consacrer Wiskatiil Quotshaml dit Wiskatiil, l'empereur actuel, dieu vivant de Talanac, qui n'a de supérieur qu'Ollimaml, le créateur du monde. Tout ce que dit ou écrit l'empereur est sacré et doit être suivi à la lettre. Il a droit de vie ou de mort sur tous les citoyens tishquetmoacs.

Les lois définissent ensuite les rangs des autres citoyens, un rang inférieur devant toujours respect aux rangs supérieurs (voir **Les rangs**, page suivante). Elles donnent notamment à certains le pouvoir de faire appliquer les lois (police, prêtres, chamans, etc.). Dans tous les cas, les citoyens ayant surpris en flagrant délit des contrevenants, criminels et autres délinquants sont autorisés à les lyncher, voire les torturer, et peuvent même parfois en être récompensés.

Les lois fixent le montant des impôts et le cadre des échanges commerciaux.

Elles précisent enfin les interdits, les crimes et les sanctions à appliquer aux criminels. Les châtiments les plus fréquents sont la mort (les condamnés étant souvent employés pour les nombreux sacrifices rituels tishquetmoacs), la torture (utilisée elle aussi lors de certains rituels religieux, notamment les cérémonies dites de "ligature des années"), l'emprisonnement, la rétrogradation (qui fait perdre un ou plusieurs rangs à un individu, la limite inférieure étant l'esclavage), l'amende (payable en *kwatlum* ou en richesses propres).

Remarque : on ne parle pas de mutilation parmi tous les châtiments prévus. En effet, la mutilation n'est pas définitive sur le Monde à Étages, puisque les membres sectionnés ou arrachés finissent par se régénérer, grâce aux composants chimiques thoans présents dans l'eau et l'air. Cependant, on remarque que cette régénération est plus lente (plusieurs mois) quand on est placé dans des conditions insalubres, comme c'est le cas, par exemple, en prison. C'est pourquoi cette punition est quand même pratiquée, sans être aussi traumatisante que chez nous, Terriens, et entre dans la catégorie torture.

Quelques exemples de crimes (et leur châtiment associé) :

- Ne pas obéir à une autorité (empereur, prêtre, police, etc.) : passible de mort ou de torture, selon les cas.
- Tuer sans autorisation : passible d'emprisonnement, de rétrogradation ou de mort.
- Dégrader la cité, casser et voler des morceaux de jade intégrés à la ville : passible de mort.
- Voler, faire de la contrebande : passible d'emprisonnement, de torture, de rétrogradation ou de mort.
- Ne pas payer l'impôt : passible d'amende, d'emprisonnement, de torture et de mort si récidive.

Les rangs

Les lois définissent une certaine hiérarchie que l'on trouve ci-dessous, par ordre décroissant d'importance.

1. L'empereur ou miklosiml

Le *miklosiml* actuel est Wiskatiil Quotshaml, dit Wiskatiil, troisième empereur de Talanac, très récemment monté sur le trône.

Incarnation vivante d'un dieu, Wiskatiil n'a de supérieur qu'Ollimaml, dont il est d'ailleurs Grand Prêtre.

L'empereur définit les nouvelles lois et modifie celles qu'il juge devoir l'être. Il est l'arbitre suprême de tout conflit, tout litige.

Procédure : Quand une loi est créée ou modifiée, le *miklosiml* réunit un *tlatocan* (conseil suprême), composé de lui-même, de ses fils, du chef de la police, du chef de l'armée, des Grands Prêtres des temples et des fonctionnaires de sa suite. Il écoute les avis de ses conseillers et prend une décision finale. La nouvelle loi est ensuite consignée par les Grands Prêtres, qui la transmettront ensuite à tous les temples et aux fidèles.

L'empereur perçoit l'impôt et définit la politique d'expansion de l'empire. Il détient, bien sûr, le pouvoir militaire et est donc à la fois chef suprême des armées et chef suprême de la police.

En plus de ses masques et ornements particuliers qui le distinguent du commun des mortels, Wiskatiil possède deux objets, qu'il ne quitte pratiquement jamais et qui sont la source des rumeurs les plus folles :

- une hache en jade, sculptée en forme de tête d'homme-jaguar, d'une très grande valeur. Beaucoup lui accordent des pouvoirs surnaturels ;
- un sceptre en jade, incrusté de pierres précieuses. Il est le symbole du pouvoir absolu de l'empereur.

La famille de l'empereur (ses frères et ses fils en particulier) est également au sommet de la pyramide sociale. Wiskatiil a deux frères. L'un occupe une fonction de conseiller-administrateur. Sa position est au moins aussi importante que celle du chef de la police. Il est marié à sa nièce (la fille de l'empereur), comme le veut la tradition. L'autre est le prêtre d'Ollimaml, deuxième prêtre le plus important après le Grand Prêtre d'Ollimaml, qui n'est autre que Wiskatiil lui-même.

La femme de l'empereur doit être traitée avec tous les égards, mais elle n'a pas de pouvoir particulier. Quand elle n'apparaît pas avec son mari, elle est confinée dans son *purdah* (ses appartements privés).

Le *miklosiml* a aussi trois enfants : un fils et deux filles, tous trois adultes. Le fils, Quotshiiml, est le prince de Talanac. Si son père décédait, par accident ou de vieillesse (ce qui est beaucoup plus rare, étant donnée la longévité exceptionnelle sur Alofbethmin), c'est lui qui deviendrait le nouveau *miklosiml*. La première fille de l'empereur, après avoir eu une aventure avec Kickaha (qui n'a pas eu de conséquences fâcheuses, Wiskatiil considérant Kickaha comme le protégé d'Ollimaml l'a simplement prié de partir quelque temps), s'est finalement mariée avec son oncle et est désormais confinée dans son *purdah*. L'autre fille ne veut pas se décider à épouser son autre oncle (le Prêtre d'Ollimaml). Elle est donc toujours célibataire.

L'empereur est constamment entouré de ses fonctionnaires et protégé par la police et les gardes du palais. Les fonctionnaires de la suite de l'empereur sont hiérarchiquement du même niveau que les guerriers ou la police (Rang 3). Appelés *calpix*, ils sont chargés de porter les messages de Wiskatiil à la population et de récolter l'impôt dans les cités inféodées. Ils se déplacent à cheval et leur costume officiel, splendide, se compose d'une robe écarlate et de jambière vertes. Le chef de la délégation porte une coiffure surmontée de longues plumes blanches ondulées.

2. Les prêtres/scribes

Ils ont une importance considérable dans la société tishquetmoac. Ils sont aux yeux de la population les représentants mortels des dieux sur le monde. Leur rôle est de célébrer les messes et offices religieux en l'honneur des dieux, mais aussi d'écrire des livres (lois du *miklosiml*, légendes, manuels pratiques, etc.) et d'apprendre à lire et à écrire aux initiés qui le souhaitent. Les Grands Prêtres (appelés aussi chamans) apprennent directement de l'empereur les changements de lois, qu'ils consignent dans leurs livres et

leurs parchemins, et les transmettent aux fidèles. Ainsi, la majorité de la population est au courant des nouvelles lois.

Les prêtres parlent la langue liturgique qui est, en fait, une version un peu déformée du Thoan.

Par respect pour Talanac, le dieu le plus important avec Ollimaml, ils ne se coupent pas les ongles. Les griffes du dieu-Jaguar sont en effet considérées comme sacrées. Les ongles des prêtres sont donc souvent jaunes et d'une longueur démesurée.

Les prêtres et les chamans (Grands Prêtres) sont vêtus de robes noires et ont le crâne rasé. Durant les cérémonies, les chamans (mais pas les prêtres) portent des masques sacrés, qui représentent la divinité qu'ils vénèrent (Talanac, Toshkouni, Quauh, etc.). Ils tiennent à la main un sceptre en pierre noire qui symbolise leur pouvoir.

3. Les guerriers et la police

L'armée : Les guerriers sont les représentants de l'armée impériale. Ils sont chargés de régler les conflits extérieurs aux villes. C'est à eux qu'on fait appel, par exemple, pour contrer une attaque ennemie sur le territoire tishquetmoac (tribus amérindiennes belliqueuses, Hommes-Chevaux, etc.). Ce sont également eux qui se chargent d'assurer l'autorité de tutelle des états inféodés et de remettre sur le droit chemin les indépendantistes trop affirmés. Ils punissent aussi les contrevenants qui refusent de payer l'impôt aux *calpix*.

En cas de problème interne particulièrement grave (soulèvement populaire), l'empereur peut décider de faire appel à l'armée, pour soutenir la police.

Il existe quatre grandes castes de guerriers : les chevaliers-jaguars, les chevaliers-alligators, les chevaliers-caïmans-noirs et les chevaliers-aigles. Ils représentent un effectif total de 50.000 hommes. 30.000 sont stationnés dans Talanac et ses faubourgs et se tiennent prêts à intervenir dans n'importe quelle région de l'empire. Les 20.000 autres sont répartis dans les différents états inféodés.

Le système hiérarchique est très simple. Au sommet, bien sûr, le *miklosiml*, Wiskatiil, chef suprême des armées. Puis, on trouve le chef des armées, qui commande et coordonne les quatre castes. Chaque caste est ensuite commandée par un *Halach Uinic*, grand chef militaire. Juste en dessous, on trouve les chevaliers, qui peuvent commander jusqu'à 100 hommes. Enfin, le plus petit grade, qui représente la majorité des hommes, est celui de soldat.

Les chevaliers-jaguars sont les spécialistes de la guerre terrestre. 15.000 sont stationnés à Talanac, et 10.000 sont répartis dans le reste de l'empire. Ce sont les plus puissants guerriers tishquetmoacs, des fantassins surentraînés à la bataille sur terre ferme. Ils portent une armure en tissu matelassé (du coton), qui ne produit pas de bruit lorsqu'ils se déplacent et qui protège bien plus qu'on pourrait l'imaginer. Leurs couleurs sont le bleu foncé et l'orange. L'armure est composée d'une tunique rembourrée et d'une jupe plissée qui couvre les guerriers de la ceinture aux genoux. Les chevaliers-jaguars portent en plus un casque rond, décoré sur l'avant d'un médaillon aux couleurs du drapeau tishquetmoac (vert, frappé d'un aigle écarlate avalant un serpent noir). Ils sont armés de haches, de longs poignards, de casse-tête (des énormes massues) et de cestes, "griffes" assez redoutables. Ils gardent toujours sur le bras un petit bouclier sur lequel est gravé une tête de jaguar.

Les chevaliers-alligators sont des combattants mixtes, pouvant aussi bien se battre sur terre que sur l'eau. Ils sont 3.000 installés à Talanac et prêts à intervenir et 2.000 disséminés dans le reste de l'empire. Guerriers assez polyvalents, ils offrent un intérêt stratégique non négligeable, pouvant être opérationnels n'importe où et n'importe quand. Leur armure en coton matelassé de couleur verte offre une protection moyenne, qui ne les gêne pas s'ils doivent nager. Ils sont armés de lances, de casse-tête et de poignards incurvés. Leur casque, ouvert, est incrusté de serpentines. Ils portent un petit bouclier rond, fixé à l'avant-bras gauche, sur lequel est gravée un glyphe d'alligator.

Les chevaliers-caïmans-noirs constituent une petite unité de 1.000 hommes sur Talanac (plus 1.000 dans le reste de l'empire) spécialisée exclusivement dans le combat naval. Ils sont légèrement vêtus : tunique rembourrée et *maxtlatl* (cache-sexe) noirs, casque en cuir de même couleur et bouclier en bois d'ébène. L'armure des chevaliers-caïmans-noirs a été étudiée pour ne pas les gêner lorsqu'ils nagent. Armés de longs poignards incurvés, de propulseurs et de lassos, ce sont d'excellents marins, aussi bien sur fleuves que sur mers (il en existe plusieurs sur Amérindia). Ils assurent la sécurité impériale le long des axes fluviaux et sont aussi capables d'opérations "choc" en mer (contre les Barbes Rouges, par exemple).

Les chevaliers-aigles représentent la force d'intervention rapide de l'empire. Forte de 11.000 hommes sur Talanac et 7.000 répartis sur les territoires inféodés, elle est composée essentiellement de cavaliers émérites capables de se déplacer rapidement sur de grandes distances terrestres. Ce sont souvent eux qui règlent les problèmes aux frontières. La couleur des chevaliers-aigles est le rouge. Leur armure, assez légère, offre une protection moyenne. Elle est en tissu matelassé. Les guerriers ont un casque en forme d'aigle ouvrant grand son bec. Ils portent des boucles d'oreilles sculptées en forme d'oiseau. Ils sont armés d'arcs, de haches et de couteaux, qu'ils peuvent aussi bien lancer que manier au contact.

Tous les guerriers sont formés à Talanac, ce qui explique que les plus grands effectifs se trouvent dans la ville. Mais l'armée est présente dans toutes les cités inféodées de l'empire.

- **La police :** composée de 2.000 hommes sur Talanac (1 % de la population dans les autres villes), elle est chargée de faire respecter les lois et l'ordre public en ville. Elle châtie, emprisonne et juge même parfois sur place les contrevenants et troubleurs de l'ordre public. Elle est directement sous les ordres de l'empereur, chef suprême de la police. Au-dessous de celui-ci, on trouve un chef de la police de Talanac (ou toute autre cité impériale), qui commande des sous-chefs. Les sous-chefs n'ont de pouvoir que sur les agents impériaux, qui représentent la grande majorité des effectifs.
  Les hommes sont protégés par une armure matelassée à leurs couleurs, vert et rouge, qui leur offre une protection moyenne. Ils portent une jupe, qui leur descend jusqu'aux genoux, et des sandales noires ornées de plumes blanches. Ils ont des bracelets sur les poignets et les chevilles, incrustés de jade. Ils sont armés d'épées, de poignards, de casse-tête et d'un petit bouclier.

4. Les marchands ; les moines ; les danseurs/musiciens sacrés

- **Les marchands :** dans cette catégorie entrent aussi bien les commerçants, épiciers, armuriers, que les vendeurs de services et les négociants extra-nationaux. Ils sont très nombreux à Talanac. Ce sont eux qui ont fait la force de l'empire, puisqu'ils ont, les premiers, vendu leur production aux tribus amérindiennes locales et commencé à attirer l'attention sur Talanac. Aujourd'hui encore, c'est sur eux que repose une grande partie de l'économie tishquetmoac. C'est pour cette raison qu'ils occupent un rang finalement assez élevé dans la hiérarchie. Les prix pratiqués varient considérablement selon les individus et les zones. Tous les marchands doivent payer un impôt à l'empereur.

- **Les moines et les musiciens/danseurs sacrés :** les moines sont des fidèles qui ont choisi de se consacrer corps et âmes à un dieu. Sachant lire et ayant accès aux bibliothèques, ils sont assez cultivés. Ils servent de relais entre les prêtres et les fidèles ordinaires (la population qui assiste aux cérémonies). Ils sont chargés lors des offices religieux de chanter en chœur les louanges des dieux, selon les directives des prêtres ou des chamans. On leur confie également souvent des tâches ingrates, comme recopier des livres, ou nettoyer le temple (quand il n'y a pas suffisamment d'esclaves pour le faire). Certains d'entre eux, les tout meilleurs, ont une chance de devenir prêtres, quand les places se seront libérées. Ils portent des robes noires, ils se rasent complètement le crâne et se le peignent en rouge écarlate. Les musiciens et danseurs sacrés jouent un double rôle. Ils dansent ou jouent de leur instrument pour certaines cérémonies religieuses, lyriques ou théâtrales, mais servent aussi de distraction à l'empereur. Non rémunérés, ils sont quand même nourris et logés par leur temple, en échange de quelques services similaires à ceux confiés aux moines.

5. Les artisans

(ciseleurs de jade, forgerons, plumassiers)

Certains d'entre eux ont joué un rôle important lors de la création de Talanac, puisque ce sont eux qui se sont chargés de sculpter et polir la ville de jade pour lui donner ses formes actuelles (après le travail de dégrossissage effectué par les esclaves).

Il existe aujourd'hui trois groupes majeurs d'artisans tishquetmoacs :

- **Les ciseleurs de jade :** ils sculptent des statues, gravent des hauts et bas-reliefs, réalisent des ornements sur toutes sortes d'objets (armes, sceptres, bijoux, etc.). Une étonnante caractéristique des statues de jade de Talanac est qu'elles sont pour la plupart "soudées", ou plutôt intégrées à la montagne. Leur caractère sacré en est d'autant plus renforcé. Les artisans ciseleurs, souvent également artistes, sont considérés comme des ouvriers bénis des dieux, chargés de révéler la nature sacrée de toute chose. Ils sont respectés pour cette noble tâche.

- **Les forgerons :** souvent très riches, ils ont joué un rôle considérable dans l'expansion de l'empire tishquetmoac. Non seulement ce sont eux qui ont fabriqué toutes ses armes, mais on pourrait presque dire qu'ils ont fourni toutes les tribus amérindiennes du plateau. En tout cas, il est rare, aujourd'hui, de rencontrer une tribu qui ne soit pas au moins en partie équipée d'une ou plusieurs armes tishquetmoacs.
  Ce ne sont bien sûr pas les forgerons qui extraient le minerai, ils se contentent de le travailler et de le transformer en armes. Leur compétence est reconnue de toute la population. Ils fournissent généralement les armuriers de la ville ainsi que le *miklosiml*, qui se charge alors d'exporter ce magnifique produit fini si universellement convoité.

- **Les plumassiers :** ils confectionnent des parures, des décorations et des coiffures élaborées à partir de plumes de toutes sortes d'oiseaux (aigles, flamants, faisans et même aigles de Podarge !). Les vêtements et parures à base de plumes sont assez populaires à Talanac, mais les clients des plumassiers se situent malgré tout essentiellement dans la classe supérieure de la population (la famille impériale, les *calpix*, les nobles, etc.). De plus, leur activité n'a pas le caractère respectable reconnu à celle des ciseleurs de jade.

- **Les autres artisans de Talanac** ne peuvent généralement pas se consacrer à plein temps à leur activité, qui n'est le plus souvent pas représentative de la culture tishquetmoac.

6. Les paysans/cultivateurs/éleveurs/pêcheurs

Dans cette catégorie se trouvent pêle-mêle tous les gros "producteurs" de la société, qu'ils s'agisse de céréales, de bétail ou de poissons. Tous de rang 6, ils n'ont pourtant pas la même importance. On peut considérer qu'il existe en effet une sorte de "sous-hiérarchie" au sein de ce rang.

On trouve par ordre décroissant d'importance :

- **Les cultivateurs de maïs :** le maïs est, de loin, la principale céréale nourricière des Tishquetmoacs, qui en font même un alcool assez fort et très populaire, la *chuentla*. Le dieu majeur après Ollimaml est Talanac, dieu du maïs et de la végétation. Le maïs est également l'une des denrées les plus exportées de l'empire.

- **Les cultivateurs de coton :** ils sont très importants parce que pratiquement tous les vêtements tishquetmoacs sont faits de cette matière (et de cuir, dans une moindre mesure). Les habits de coton tishquetmoacs sont beaucoup exportés eux aussi.

- **Les cultivateurs de céréales, de fruits et de légumes autres que le maïs (haricots, pommes de terre, courges, piments, avocats, raisin, pommes) :** leur production est très nettement inférieure en volume à celle du maïs. Elle satisfait néanmoins la demande des cités tishquetmoacs. Une très faible partie des récoltes est consacrée à l'exportation.

- **Les pêcheurs :** les habitants de Talanac sont très friands de poisson. La production locale suffit à alimenter la ville. Les pêcheurs ne sont malgré tout pas aussi riches qu'on pourrait l'imaginer.

- **Les apiculteurs :** le miel constitue le dessert et la sucrerie favorite des Tishquetmoacs. C'est pourquoi même si leur production est somme toute minime, les apiculteurs sont assez appréciés. Le miel tishquetmoac est exporté en faible quantité, mais il est vendu très cher.

- **Les éleveurs de bétail (porcs, bœufs, moutons, chèvres, et dindons) :** ils se trouvent presque au bas de la hiérarchie des paysans. Pourtant, c'est grâce à eux que l'on fabrique l'aliment le plus populaire de Talanac : le fromage. Vaches, brebis et chèvres produisent en effet le lait qui, après une forte fermentation, permet la fabrication de trois fromages à pâte molle, tous trois très odorants et le plus souvent grouillants de vers, qui sont consommés sans modération par les habitants de Talanac.
  La viande n'est pas produite en quantité suffisante pour pouvoir alimenter la ville selon ses besoins. C'est pourquoi les Tishquetmoacs doivent importer du gibier (bisons, cerfs, faisans et même mammouths !) pour compléter leur propre production.
  De nombreux éleveurs (porcs, moutons et chèvres surtout) ne gardent pas leurs bêtes dans des enclos mais les laissent évoluer dans un état semi-sauvage. C'est pourquoi il n'est pas rare de rencontrer des animaux errant en apparente liberté dans les cités tishquetmoacs (Talanac y compris).

- **Les cultivateurs de tabac :** ils cultivent une plante qui ne sert qu'aux loisirs et sont donc peu valorisés par la hiérarchie. Fumer, mâcher ou même priser (aspirer par le nez) du tabac sont pourtant des habitudes fort répandues dans l'empire.

7. Les prostituées ; les esclaves affranchis

Dans cette catégorie, on distingue les prostituées sacrées des simples prostituées et esclaves. Les premières sont en effet beaucoup plus respectées et possèdent plus de privilèges que les autres.

- **Les prostituées sacrées de Jubral :** elles ne travaillent que dans les temples de Jubral, dieu du plaisir et de la fertilité, auxquels elles reversent une grande partie (presque 50 %) de leurs revenus, par l'intermédiaire du chaman. En échange, elles sont nourries, vêtues et logées dans les multiples petites chambres que contient le temple. Elles portent de nombreux bijoux de valeur (colliers en serpentine, boucles d'oreilles en néphrite, multiples bracelets de poignets et de chevilles, etc.) qui ne leur appartiennent pas. Si elles quittent le temple, elles doivent les restituer. Leurs couleurs sont le rose et le blanc. Elles ont généralement la poitrine découverte et portent, soit une jupe de plumes roses et blanches, soit un *maxtlatl* (petit cache-sexe) rose.
  Un grand nombre de prostituées sacrées sont des esclaves affranchies qui ont pu accéder à ce statut, mais on trouve également des personnes originaires de n'importe quelle couche de la population, qui se sont trouvées une "vocation" pour ce métier. Il faut savoir cependant qu'on ne devient pas prostituée sacrée simplement en le souhaitant. Il existe en effet de nombreux critères sélectifs, notamment au niveau du physique (toutes les prostituées de Jubral sont de belles femmes). Il faut ensuite obtenir la confiance des prêtres, des prêtresses et du chaman du temple, qui se basent beaucoup sur le passé de la postulante. Il est très rare qu'une candidate au passé "louche" soit retenue. Les esclaves affranchies qui ont été acceptées, par exemple, ont toujours eu un comportement exemplaire dans la vie (ce qui leur a d'ailleurs déjà valu leur affranchissement).

- **Les prostituées ; les esclaves affranchis :** les prostituées ordinaires sont à leur compte. Elles sont au même niveau que les esclaves affranchis, c'est-à-dire qu'elles ont les droits minimum des personnes libres de l'empire. Elles ne sont généralement pas très riches, même si celles des étages supérieurs ont tendance à vivre dans de meilleures conditions que celles des niveaux inférieurs. On ne peut donner une description moyenne tant la diversité est grande dans la profession. Les esclaves affranchis ont souvent du mal à se reconvertir dans la société. Certains tentent leur chance chez les prostituées sacrées de Jubral, et en cas d'échec, se mettent à leur compte. D'autres essayent de se faire accepter dans un milieu. Ils cherchent généralement un travail d'aide chez les paysans ou les artisans. S'ils le trouvent, ils ne sont alors pas considérés comme leurs égaux, mais conservent leur rang 7. Leurs enfants pourront, eux, être du

rang qui correspond à leur occupation.

8. Les esclaves

Les personnes de ce rang ont certains droits, mais pas la liberté. Ils sont au service d'une ou plusieurs personnes, qu'ils doivent servir fidèlement. Toutes les professions des rangs 1 à 6 peuvent utiliser des esclaves. Plus le rang est élevé, plus l'esclave a d'avantages. Il va de soi que les esclaves de l'empereur sont plus privilégiés que ceux des cultivateurs de coton, ne serait-ce qu'au niveau des conditions de vie générales (alimentation, habillement, etc.). Les Tishquetmoacs, qui ont entrepris énormément de travaux longs et fastidieux, font beaucoup appel aux esclaves qui représentent, finalement, une partie très importante de la population. On compte, par exemple, environ 40.000 esclaves rien que dans Talanac.

Ce sont les esclaves qui effectuent tous les travaux fastidieux et systématiques, comme poncer le jade, creuser dans les mines de métal de l'empire, nettoyer les rues et les maisons, etc. Pour ce qui concerne leurs droits, il faut savoir simplement que les maîtres tishquetmoacs peuvent punir physiquement les esclaves récalcitrants, mais qu'ils n'ont pas le droit de mort. Seul l'empereur dispose de ce privilège. Tuer un esclave, qu'on soit son maître ou pas, constitue donc un délit, passible de châtiment. En cas de grave problème, le maître doit faire arrêter son esclave par la police, qui le mène dans les cachots de l'empereur, où il attendra d'être jugé. Une fois par semaine, chaque *chiccan* (5ème jour de la semaine, jour de la déesse Araignée de la justice), le *miklosiml* fait amener les 12 plus anciens prisonniers de son cachot dans son palais. Commence alors une longue cérémonie. L'empereur écoute la version des faits des accusés et des accusateurs. Puis il juge. Les sentences vont de l'acquittement à la mort, en passant par la torture et l'emprisonnement. L'empereur dispose toujours d'un recours s'il n'arrive pas à trancher une question : celui de sélectionner le candidat pour l'arène. Sortir vivant de cette épreuve est alors synonyme d'innocence.

9. Les criminels/voleurs/contrebandiers/assassins

C'est le rang auquel on appartient par défaut. Il ne donne strictement aucun droit à celui qui en fait partie. Être tué dans la rue par un citoyen ordinaire, quand on est un criminel notoire, ne constitue, par exemple, même pas un délit. Les personnes de rang 9 doivent être dénoncées à la police pour qu'elles soient rapidement emprisonnées, en attendant d'être sacrifiées (au dieu Quauh ou pour les fêtes religieuses). Les consignes données à la police et aux citoyens sont de tuer les criminels si on ne peut parvenir à les emprisonner.

On entre dans cette catégorie quand on a commis un grave délit, et qu'on a refusé ou évité d'être puni. On perd alors son ancien rang et tous les privilèges associés et l'on devient un hors-la-loi. Le seul moyen de survivre est alors d'entrer dans la clandestinité.

Il existe évidemment de nombreux hors-la-loi qui mènent une double vie et cachent leur activité illégale (marchand-contrebandier, policier-assassin, etc.). Ils courent toujours le risque d'être découverts. Leur sort est alors fixé (voir la nouvelle d'introduction).

Les criminels connaissent souvent des moyens clandestins de pénétrer en ville (Réseau de Conduits, tunnels secrets, policiers corrompus, etc.). Ils en font bénéficier les leurs, par solidarité. Car s'ils volent, dérobent, pillent, tuent et font du trafic, les criminels n'en possèdent pas moins un code d'honneur : ils ne "mouchardent" jamais.

Un des crimes les plus fréquents et les plus graves à Talanac est de casser des morceaux de jade de la ville et de les refaçonner avant de les vendre. Même si cette pratique demeure très rare (on tue à vue tout contrevenant), cela explique la dégradation des rues des étages inférieurs de Talanac.

Le trafic et la contrebande concernent d'une manière générale tous les objets et denrées de valeur (jade, armes, fourrures, étoffes, épices, gibier, etc.).

L'économie

L'économie tishquetmoac repose en grande partie sur son agriculture. Le maïs est la céréale la plus produite dans l'empire, qui cultive également en grande quantité des tubercules (patates), des piments, des haricots, de la calebasse, du coton, du tabac et des avocats. Il est largement autosuffisant dans ces domaines et peut même consacrer une partie de ses récoltes à l'exportation. Les autres grandes exportations tishquetmoacs sont les armes métalliques (elles sont très réputées car fort bien travaillées) et les produits transformés (vêtements en coton, bijoux). Le poisson et le bétail d'élevage sont beaucoup plus rarement exportés, car ils ne sont pas produits en quantité suffisante pour satisfaire la demande interne.

Les importations sont constitués par les denrées qui manquent à l'empire : peaux, cuirs, fourrures, ivoire, bois, caoutchouc, minerai et gibier principalement. L'empire achète aussi des animaux vivants et des prisonniers humains qui deviendront des esclaves.

Le gibier, qui constitue une part importante des importations, est classé en plusieurs catégories. En fonction du type de gibier, en effet, la viande importée a plus ou moins de valeur. La viande de mammouth est la plus recherchée et la plus chère. Suivent ensuite par ordre décroissant d'importance les viandes de cerf, singe, faisan sauvage, iguane, porc sauvage, lapin, tapir et oiseaux autres que le faisan.

Les transactions commerciales sont payées avec la monnaie de l'empire (voir ci-après) pour tout commerce interne. Pour toute négociation extra-impériale, c'est le troc qui est de mise.

L'administration de l'empire est payée par l'impôt que perçoivent les *calpix* auprès de tous les citoyens tishquetmoacs

La monnaie

Au sein de l'empire, toutes les tractations commerciales se font avec la monnaie tishquetmoac. Les pièces de monnaie sont en bronze, de taille différente, selon leur valeur. Il en existe trois différentes :

- le *tishquet* (environ 2 francs actuels)
- le *kwatluml* = 5 *tishquets* (10 francs modernes)
- le *miklosiml* = 10 *kwatluml* (100 francs)

Le *tishquet* est une pièce de 3 centimètres de diamètre environ. Plus petite valeur possible, elle constitue l'unité à laquelle tout est arrondi. Elle est frappée d'un côté d'une pyramide représentant la ville de Talanac et de l'autre, d'un glyphe du soleil.

Le *kwatluml* est la pièce la plus courante de l'empire. De 4 centimètres de diamètre, elle est frappée d'un côté d'un glyphe d'homme-jaguar (le dieu Talanac), et de l'autre, du glyphe du soleil.

Le *miklosiml* est une grosse pièce de 5 centimètres de diamètre. Beaucoup moins courante que les deux autres pièces, elle est frappée d'un côté du visage de *Wiskatiil*, l'actuel empereur (pour les pièces récentes) ou de son prédécesseur, et de l'autre, du traditionnel glyphe du soleil.

Remarque : chez les Tishquetmoacs, le jade a plus de valeur que l'or : 100 g de jade valent 10.000 *kwatluml*, alors que 100 g d'or ne valent que 7.000 *kwatluml*.

Le troc

En dehors de l'empire, le commerce fonctionne au troc. Les Tishquetmoacs fournissent céréales, tabac, armes et vêtements en coton, en échange de gibier, d'esclaves, de fourrures, de minerai de métal, de plantes, de bois et de caoutchouc (tiré de la sève de l'arbre à caoutchouc, qu'ils achètent au Peuple du Caoutchouc).

La technologie

La technologie et le savoir-faire tishquetmoacs sont réputés dans deux domaines principaux : le transport et les armes.

Le transport : l'expression la plus flagrante de la technologie tishquetmoac concerne les déplacements fluviaux. Sa grande maîtrise de la navigation fluviale a permis à l'empire de transporter d'énormes blocs de pierre très loin, construisant ainsi des cités dans tout son territoire et sculptant de gigantesques statues (dont les fameuses "têtes colossales") et autels qui témoignent de sa présence sur Amérindia. De nombreux bateaux (péniches, galères, vaisseaux) composent sa flotte. La maîtrise de l'eau et des courants se constate également dans l'incroyable Réseau de Conduits de Talanac qui, non seulement recueille les égouts de toute la ville, mais fournit aussi l'eau courante à tous les étages, grâce à un astucieux mécanisme hydraulique.
Sur terre, l'empire utilise essentiellement le cheval et, quelquefois, le traîneau.
Enfin, dans les airs, certains dignitaires impériaux (et l'empereur en personne parfois) ont le privilège rare de monter des aigles géants de Podarge, esclaves de l'empire en même temps qu'oiseaux de vénération. Le déplacement se fait, soit sur le cou de l'animal, soit sur une espèce de "siège" soulevé par deux aigles à l'aide d'un système de cordes.

Les armes : les armes tishquetmoacs sont extrêmement réputées, et des tribus amérindiennes entières font le déplacement, au moins jusqu'à la Piste du Négoce, pour s'en procurer.
Les armes typiquement tishquetmoacs sont les poignards (plus ou moins longs, droits ou recourbés, etc.), les haches, les hachettes (de lancer), les casse-tête (énormes massues lestées de plomb et parfois bardées de pointes), les propulseurs (courroie de caoutchouc permettant de lancer un javelot ou autre projectile au loin) et les arcs.

Us et coutumes

La langue

On constate que certains mots ressemblent à l'Olmèque et même au Maya et à l'Aztèque, langues pourtant beaucoup plus récentes. Voici quelques mots tishquetmoacs typiques qui vous permettront de mettre un peu de couleur dans vos parties (joueurs et meneurs s'y habitueront vite) :

Calpix = fonctionnaires de la suite de l'empereur, percepteurs des impôts.
Chichimeca = barbare.
Chuentla = alcool de maïs.
Halach Uinic = chef des guerriers (genre de centurion).
Kin = jour.
Kotchulti = temple.
Kwatluml = monnaie tishquetmoac la plus courante.
Maxtlatl = cache-sexe.
Miklosiml = empereur (et monnaie).
Mitnal = l'enfer.
Patoll = jeu de réflexion populaire.
Purdah = appartements privés qu'une jeune femme occupe après son mariage (tradition noble).
Teocentli = maïs divin, servant lors des offices religieux.
Tishquet = plus petite monnaie tishquetmoac.
Tlachtli = ballon-anneau. Sport populaire tishquetmoac.
Tlatocan = conseil suprême.
Uinal = mois.
Wishpawaml = langue liturgique des prêtres.

(Voir aussi les jours de la semaine et les mois de l'année, plus loin).

Les noms

Les noms tishquetmoacs ont des consonances olmèques et mayas, et finissent souvent en ac, oc, tl et ol.

Voici quelques exemples de noms courants qui vous aideront à créer des PNJ ou même des PJ :

Clatatol : Contrebandière, amante de Kickaha.
Clishquat : Chef de caravane.
Ishkoni : Armurier célèbre.
Kotchiatl : Grand cultivateur de maïs.
Lacoac : Esclave à la solde de Takoacol.
Mikotol : *Halach Uinic* des chevaliers-jaguars.
Peoacol : Artisan ciseleur de jade.
Petotoc : Contrebandier.

Quetsmuac : Guerrier chevalier-alligator.

Takoacol : Prêtre de Toshkouni.

Takwork : Chevalier aigle.

Totacal : Prostituée sacrée de Jubral.

Wiklotoc : Chef de la police de Talanac.

Wiskatiil : Empereur de Talanac.

L'écriture (glyphes) et – les livres tishquetmoacs –

Maîtriser l'écriture tishquetmoac (c'est-à-dire la lire couramment, à 3.3) nécessite la connaissance d'au moins 2.000 glyphes. Comme il n'y a pas de logique spéciale dans les dessins, il est pratiquement impossible de deviner leur sens en les regardant simplement. L'étude du tishquetmoac est donc longue et fastidieuse. Nous conseillons aux MJ et aux joueurs curieux de regarder les glyphes du calendrier et ceux des chiffres pour qu'ils se fassent une idée. Le MJ est fortement invité à exploiter ces dessins comme bon lui semble dans un scénario (message à découvrir, date importante, etc.).

L'architecture

Elle revêt une importance considérable dans la culture tishquetmoac. La capitale de l'empire, Talanac, en est son plus bel exemple. Fantastique création humaine, la pyramide est en effet entièrement recouverte de glyphes gravés, de hauts et bas-reliefs et de statues incrustées. Cette obstination à sculpter, graver et construire de belles choses malgré le temps et l'effort inhérents s'explique par la philosophie tishquetmoac. Pour eux, la beauté existe en toute chose, dissimulée par les dieux, et n'attend que d'être révélée. C'est le sens de la fameuse maxime *"Les dieux cachent, les hommes découvrent"*. Il convient donc de faire apparaître ces beautés cachées dans la pierre, même au prix de gros efforts.

La technique de travail du jade, plus noble pierre au monde aux yeux des habitants de l'empire, est assez compliquée. Cette pierre fine ne peut pas, en effet, être simplement sculptée ou travaillée au burin, car elle se fend très facilement. Il est impossible, par exemple, d'en obtenir des lamelles. Devant un gros bloc de jade, les Tishquetmoacs commencent donc par forer la pierre, en l'usant à l'aide d'un produit abrasif pulvérulent et des outils en acier et en bois. Ce sont le plus souvent des esclaves (et même des générations d'esclaves) qui se chargent de cette activité. Une fois le travail de dégrossissage accompli, les artisans prennent la relève pour faire les finitions. Certains sculptent des statues, d'autres réalisent des bas-reliefs. Le résultat est d'une richesse rare, car beaucoup de temps a été consacré à ces réalisations : il a fallu par exemple plusieurs siècles pour "sculpter" tout Talanac ; rien que la Grande Bibliothèque de Toshkouni a nécessité vingt ans à des équipes de cinq cents esclaves travaillant nuit et jour pour venir à bout du simple travail de ponçage élémentaire.

Le goût architectural des Tishquetmoacs est de type olmèque. On le remarque particulièrement dans les nombreuses statues qu'on trouve dans tout l'empire. Elles représentent le plus souvent les dieux ou l'empereur, mais on trouve également des hommes, des animaux et des symboles abstraits (qui évoquent souvent des dates importantes). Les statues et les gravures de jaguars ou d'hommes-jaguars sont très fréquentes. En effet, le jaguar est un animal sacré chez les Tishquetmoacs

et Talanac, le dieu-jaguar mi-homme mi-félin, étant une divinité majeure du panthéon.

Des hauts et bas-reliefs ornent les murs et les façades des temples tishquetmoacs de n'importe quelle cité de l'empire, et recouvrent, en plus, les parois intermédiaires entre tous les niveaux de Talanac.

Sur la poitrine des statues représentant les plus puissants dieux de la guerre ou les grands chefs guerriers de l'empire, il est d'usage de graver une croix de Saint-André (un "X"). Elle est le symbole de la guerre et de la force.

Enfin, la marque de la présence de l'empire sur Amérindia est visible sur de nombreuses routes ou chemins bâtis et entretenus par ce dernier, ainsi que dans chaque cité tishquetmoac. Il s'agit bien sûr des têtes colossales : d'une hauteur de trois mètres, pesant plusieurs tonnes chacune, elles ont la forme du visage de l'empereur. On en trouve donc trois types sur Amérindia : celle de Wiskatiil, l'actuel empereur, et celles de ses deux prédécesseurs, assassinés par la population après quelques siècles de règne.

Les arts

Comme on l'a vu avec l'architecture, la sculpture est un art tishquetmoac majeur. Les grands artistes ont immortalisé les dieux et les dirigeants de l'empire par leurs innombrables statues et gravures. Incroyablement bien réalisées, ces œuvres d'art forcent le respect et l'admiration de tous.

Sur les murs des habitations et des temples, les artistes réalisent principalement des hauts et des bas-reliefs. C'est une technique que les Tishquetmoacs maîtrisent à la perfection. Mais on trouve aussi parfois des peintures murales très colorées. Ces fresques se rencontrent essentiellement à l'intérieur de certains temples.

Enfin, la musique est le dernier art prépondérant de l'empire, le chant principalement. Les chants lyriques sont considérés par les Tishquetmoacs comme la voie la plus directe pour communiquer avec les dieux. Les autres instruments de musique populaires sont les instruments à vent (des espèces de flûtes) et les tambours.

L'habillement

Les Tishquetmoacs apprécient les vêtements colorés et lumineux. Les couleurs les plus répandues sont le vert, le rouge, le rose, le jaune et l'orange. Le noir et le blanc symbolisent respectivement la puissance et le pouvoir et permettent donc souvent de marquer la différence entre les hauts dignitaires et les simples citoyens.

Il existe trois types de vêtements tishquetmoacs :

Les vêtements de coton

Ce sont les plus répandus. Il sont très exportés. Des armures matelassées au *maxtlatl* (cache-sexe) en passant par les manteaux et les chapeaux, n'importe quel habit dans n'importe quelle couleur peut être fait de cette matière.

Les compositions de plumes

Coiffes ou jupes, ce sont des vêtements plus élaborés, donc plus chers, mais qui restent néanmoins populaires. Leur exportation, en revanche, est nettement moins fructueuse.

Les habits de cuir

Chers et rares, ils s'adressent à l'élite et sont, en fait, surtout importés. On trouve essentiellement des manteaux ou des sandales de cette matière.

En plus des habits, les Tishquetmoacs aiment porter bijoux et ornements de toutes sortes : bracelets de poignet et de cheville, colliers, pectoraux, ornements de nez (la cloison nasale est alors perforée pour qu'on y insère le bijou), boucles d'oreilles. Les bijoux, en jade, en obsidienne ou en ivoire, sont travaillés avec une extraordinaire virtuosité : leur minceur peut être celle d'une feuille de papier à cigarette.

À partir de ces éléments, on peut définir approximativement la tenue typique d'un Tishquetmoac des deux sexes (en n'oubliant pas que des changements importants peuvent apparaître selon le statut social de l'individu) :

- **Homme :** boucles d'oreilles en obsidienne, pectoraux en ivoire, bracelets en os, légère tunique jaune, *maxtlatl* vert ou courte jupe et sandales blanches ornées de plumes bleues. En cas de fort vent, un ample manteau de coton rouge est rajouté par-dessus. Les dignitaires portent souvent des coiffes de plumes élaborées.
- **Femme :** mitre ou chapeau vert, boucles d'oreilles en jade, collier d'obsidienne, bracelets de poignet et de cheville en ivoire, poitrine nue ou corsage en coton orange, jupe de plumes vertes, sandales blanches ornées de rubans roses. Par vent ou lors de la période de pluie, un petit manteau de coton rose est porté sur le haut.

L'alimentation

Si elle plaît beaucoup à ses habitants, la nourriture de l'empire ne fait pas l'unanimité chez les non-initiés. Forte, odorante, épicée, elle est assez particulière.

Le met qui est prisé par-dessus tout est un fromage fort, qui semble "abominable" à tout étranger. Très fermenté, très odorant, grouillant de vers, il marque tellement les esprits que c'est souvent la première chose qui vient à l'esprit quand on prononce le mot "Tishquetmoac".

Les Tishquetmoacs qui doivent avoir une importante entrevue avec des étrangers commencent par se rincer la bouche avec un mélange comportant une partie de vin pour dix parties d'eau, en ajoutant la touche d'un parfum puissant sur la langue. Cependant, tous n'ont pas ces scrupules (vous voila prévenus) !

En dehors du fromage, l'alimentation se compose :

- de poisson, de porc, de dindon, de mouton, de bœuf (parfois séché) et de gibier (pour ceux qui peuvent se l'offrir), pour ce qui concerne les viandes ;
- de maïs (en grande partie), de haricots, de tubercules (patates), de courges, d'avocats, pour les légumes.
- de fruits, de miel et de biscuits (à base d'une farine obtenue en écrasant les fruits d'une mimosée épinée, le "mezquite") pour les desserts et les friandises.

Les Tishquetmoacs épicent beaucoup leurs plats avec du piment et de l'ail. Ils boivent un vin résineux, de l'eau, de la bière et de la *chuentla* (alcool de maïs).

S'ils doivent naviguer, ils fabriquent des baguettes de viande sèche qu'ils transportent avec des biscuits et autres denrées périssables dans des boyaux de porc imperméables.

Les habitudes

Chez les nobles, la coutume veut qu'une fille, après avoir été mariée, doit être confinée derrière un *purdah*, appartement privé construit dans la demeure du mari. Les nobles évitent ainsi (en principe !) les problèmes d'adultère. Les maris craignent en effet beaucoup de ne pas être sûrs de leur descendance. La coutume de la réclusion de l'épouse dans son *purdah* concerne essentiellement les zones médiane et supérieure.

Dans les quartiers médians et inférieurs, on a pris l'habitude de se protéger des voleurs. Ainsi, la nuit, les citoyens de Talanac verrouillent leurs portes de l'intérieur au moyen d'un gros loquet et barricadent leurs fenêtres à l'aide d'épais volets de bois.

Une coutume très répandue dans l'empire est le tatouage. Les chevaliers tishquetmoacs se tatouent fréquemment une croix de Saint-André sur la poitrine, et les tatouages d'animaux représentant des dieux (jaguar, aigle, etc.) sont très populaires dans toutes les couches de la population.

Parmi les distractions les plus appréciées chez les Tishquetmoacs, fumer ou consommer du tabac joue un rôle important. Le tabac fin peut être mâché, prisé ou fumé. Les plants de tabac cultivés par les paysans ne sont pas originaires du Monde à Étages, mais auraient été directement transportés par les Olmèques lors de leur implantation sur Amérindia.

Enfin, les plaisirs de la chair ne sont pas oubliés, puisque les prostituées (sacrées comme ordinaires) sont très répandues dans l'empire.

Les jeux

Le *patoll* est un jeu de plateau très populaire. Il se joue sur 52 cases, comme le cycle du calendrier tishquetmoac (qui se remet à zéro tous les 52 ans). Le MJ peut inventer les règles de ce jeu s'il veut faire jouer réellement ses joueurs, ou déterminer plus simplement le résultat d'une partie entre deux personnes en leur faisant faire un jet d'opposition d'Intellect.

Le *tlachtli* (ballon-anneau) est le sport le plus populaire de tout l'empire. Les participants se servent d'une lourde sphère en caoutchouc, qu'ils font rebondir ou renvoient par les coudes et les genoux. La balle ne doit pas toucher le sol. Quand c'est le cas, elle est remise en jeu par l'adversaire de la dernière personne l'ayant touchée. Le terrain est en forme de double T raccordé. Un anneau de métal est placé aux extrémités de la petite barre de chaque T (il y en a donc quatre), à 2,5 m de hauteur. Deux équipes de trois hommes s'affrontent. Les joueurs sont presque nus (ne portant qu'un cache sexe, le *maxtlatl*). Ils protègent tout de même par des jambières et des brassières en cuir les articulations les plus sollicitées. Le but du jeu est de faire passer la balle dans un anneau le plus de fois possible durant une période déterminée. L'équipe gagnante obtient, outre la victoire, les habits des spectateurs partisans de l'équipe adverse.

Il existe un terrain de *tlachtli* bien particulier, installé dans l'arène de l'empereur. Il est destiné à des parties à l'issue beaucoup plus cruelle. Les participants sont des prisonniers, qui s'opposent à un contre un. Le perdant est exécuté.

Règles du jeu

Le terrain de *tlachtli* est séparé en deux zones : la zone de son propre camp, qu'il convient de défendre, et la zone du camp adverse, dans laquelle il faut tenter de marquer dans un des deux anneaux. Chaque zone peut elle-même être séparée en deux : le long couloir, c'est-à-dire la grande barre du T, et le petit couloir, perpendiculaire au grand (la petite barre du T).

Les équipes opposées doivent marquer dans le camp de leur adversaire (n'importe lequel des deux anneaux du terrain adverse). Ils doivent courir pour empêcher la balle de toucher le sol et essayent dès qu'ils en ont l'occasion de la faire passer dans un anneau. Il est interdit de frapper son adversaire, mais les contact ne sont pas rares (le plus souvent, on pousse son adversaire).

Si le MJ est amené à faire jouer ses PJ au *tlachtli*, il aura la possibilité de simuler chaque renvoi de balle individuellement par un jet d'Agilité. Chaque fois qu'un joueur est à portée de balle, il effectue donc son jet d'Agilité et a deux possibilités :

- Renvoyer simplement la balle, sans chercher à la mettre dans l'anneau (jet à 3.3). Un succès permet de rapprocher la balle vers une position de tir meilleure (exemple : d'une petite barre de son propre terrain vers la grande barre de son T ; de la grande barre de son T vers la grande barre du T adverse ; de la grande barre adverse vers la petite barre du T adverse, d'où il est le plus facile de marquer) ;
- Tenter de faire passer la balle dans l'anneau. Selon la position sur le terrain, le seuil de Difficulté est plus ou moins élevé : du centre et sur la grande barre de son propre T, le seuil est de 3.6. Dans la grande barre du T la plus proche de l'anneau (la grande barre du T adverse), le seuil est de 3.5. Dans l'une des plus petites barres du terrain dans lequel on peut marquer (la barre du petit T adverse), le seuil est de 3.4. Quand deux personnes peuvent toucher la balle en même temps, un jet de Bousculade (test d'opposition entre les Force + Masse des deux adversaires) permet de voir qui repousse l'autre et peut donc renvoyer la balle (voir **Précisions de règles**, page 84 pour connaître les effets exacts de la bousculade).

On le voit, un bon joueur de *tlachtli* doit posséder des qualités combinées d'Agilité et de Force.

Le MJ compte les points marqués de part et d'autres pendant une durée chronométrée de quinze minutes (en décomptant tout arrêt de jeu lié à des questions ou des digressions éventuelles). L'équipe qui a le plus marqué

à la fin du temps réglementaire est déclarée gagnante.

S'il veut simplifier et accélérer la procédure, le MJ a une deuxième possibilité, beaucoup plus rapide : il fait réaliser dix tests d'opposition aux deux chefs d'équipe (en désignant toujours un joueur, si c'est possible), chaque succès représentant un panier marqué. En cas d'égalité, il y a une prolongation de dix nouveau tests.

- Les animaux domestiques -

Les chiens sont les animaux domestiques typiques des Tishquetmoacs, qui évitent de les maltraiter. Les chiens sont, avant tout, citadins et ne s'aventurent guère à l'extérieur des villes. En effet, tout le monde connaît les dangers que courent les pauvres canidés face à certains redoutables prédateurs, comme le félis atrox ou la belette géante (voir **Bestiaire**, page 357).

Il n'est pas rare également de voir des citoyens faire leur propre élevage d'abeilles, pour déguster le miel dont ils sont si friands.

Enfin, même s'il s'agit d'animaux d'élevage, il est à noter que porcs, bœufs, moutons et chevaux ne sont pas forcément parqués et que certains se promènent même librement en ville.

La religion

Contrairement à bon nombre de peuplades du Monde à Étages, les Tishquetmoacs sont polythéistes. S'ils reconnaissent la supériorité du créateur du monde, Ollimaml, sur les autres divinités, ces dernières n'en demeurent pas moins très importantes dans leur panthéon.

— Panthéon olmèque —

Voici les divinités majeures, qui sont connues et vénérées dans tout l'empire, et les divinités mineures qui ont une importance variable selon les régions tishquetmoacs.

Divinités majeures

Ollimaml, le Seigneur du monde. Il a supplanté Talanac, qui était le dieu principal des Tishquetmoacs avant qu'ils ne soient implantés sur le Monde à Étages. Certains vieux Tishquetmoacs affirment avoir déjà vu Ollimaml : un homme grand, blanc, parfaitement bâti, le visage auréolé de lumière.

Talanac, le dieu-jaguar. Mi-homme, mi-jaguar, Talanac est une divinité de la Terre très vénérée. Fils de Tala, le jaguar dieu de la guerre, et de Katla, déesse de la pluie, il protège les Tishquetmoacs et fait pousser leurs récoltes. Il a donné son nom à la capitale de l'empire.

Quauh, l'aigle rouge, est le dieu du soleil et du feu. Il apparaît tous les jours sur le flanc est du monolithe et se couche tous les soirs sur le flanc ouest. Ennemi juré de Quetzal, il symbolise la suprématie du bien sur le mal, telle qu'elle est représentée sur le drapeau tishquetmoac (un aigle avalant un serpent). L'aigle rouge est donc un animal sacré, mais les seuls aigles que les Tishquetmoacs aient vu sur Amérindia sont les aigles géants de Podarge, qui n'ont de rouge que la tête. Pour eux, il s'agit donc d'aigles corrompus par la magie de Podarge. D'entièrement rouges, ils sont devenus partiellement verts. S'ils sont toujours respectés et admirés, ces aigles ne sont plus sacrés. C'est pourquoi ils peuvent être capturés sans crainte ni blasphème, surtout depuis l'avènement de Wiskatiil Quotshaml, il y a trois ans.

Toshkouni est un dieu à multiples facettes, puisqu'il est, à la fois, divinité de l'écriture, des mathématiques et de la musique. Son aspect reflète cette diversité. Il possède en effet une tête d'oiseau-jaguar et des dents de chat. Fils de Tala et d'Oshquatsmu, c'est un dieu extrêmement populaire parmi toutes les couches de la population, touchant à la fois les érudits et la basse classe.

Ishquettlammu est le dieu du commerce et des limites territoriales. Il est surtout vénéré par les marchands et les voyageurs. Son aspect est celui d'un Amérindien Tishquetmoac, paré de très nombreuses décorations. Son effigie orne les poteaux de la Piste du Négoce.

Coatl est le dieu du mensonge et du mal. Il a l'aspect d'un serpent à sonnettes noir. Clairement désigné comme un dieu malfaisant, il est l'ennemi juré de Talanac et de Quauh. Quand l'armée ou la police veulent exécuter quelqu'un ou simplement quand on veut nuire à quelqu'un, on l'accuse généralement d'être un adorateur de Coatl. En fait, s'il existe effectivement une secte de ce dieu, son influence reste encore assez marginale.

Divinités mineures

Tala, le jaguar, est le père de Talanac. C'est le principal dieu de la guerre des Tishquetmoacs, plus principalement vénéré par les chevaliers-jaguars, mais aussi par les chevaliers-alligators. Le jaguar est un animal sacré dans tout l'empire et n'est donc jamais attaqué.

Katla, la déesse de la pluie, est la mère de Talanac. D'aspect humain, toujours vêtue de bleu, c'est une déité assez importante puisqu'elle se manifeste au minimum une fois par jour (les pluies d'Amérindia sont quotidiennes).

Jubral est le dieu de la fertilité, du plaisir et du bonheur. Son aspect est celui d'un gros homme souriant et nu. Beaucoup de prostituées sacrées le vénèrent.

Men est le dieu du vent. Son aspect est celui d'un gigantesque perroquet multicolore. Le légende veut qu'il apparaisse parfois aux hommes pour des raisons qui lui sont propres et dont nul ne connaît les aboutissants.

Oshquatsmu est la déesse mère de Toshkouni. Déesse de l'agriculture, son aspect est celui d'un oiseau aquatique aux pattes membraneuses à trois doigts. La légende veut qu'Oshquatsmu ait perdu un œil, après une agression de Quauh, et qu'elle ait été sauvée par Tala. Cet œil, une gigantesque émeraude, se trouve à présent dans le temple de Toshkouni.

Chiccan, l'araignée, est la déesse de la justice. Le miklosiml dit être inspiré par Chiccan lorsqu'il délivre ses jugements envers les prisonniers ou qu'il

décide d'une nouvelle loi lors d'un *tlatocan*. Chiccan est la sœur de Coatl, le Serpent Menteur.

Cib, le lion, est le dieu de la chasse. Curieusement, cela ne confère pas au lion un caractère sacré, puisque cet animal est chassé pour sa peau.

Ix, le tigre à dents de sabre, est une déité mineure, symbole de la puissance et de la vivacité. De nombreux mercenaires tishquetmoacs se réclament fidèles d'Ix.

Ik, le dieu-poisson, est le dieu de la navigation. Les marins tishquetmoacs le vénèrent régulièrement. C'est le deuxième dieu le plus vénéré après Imix chez les chevaliers-caïmans-noirs et après Tala, chez les chevaliers-alligators. Son aspect est celui d'un homme à tête de poisson, avec une croix de Saint-André gravée sur la poitrine.

Imix, le caïman-noir, est le dieu du combat naval, presque exclusivement adoré par les chevaliers-caïmans-noirs.

Totl, le dieu de la lune, juge les âmes imparfaites et règne sur les démons du froid. Ces derniers vivent au-delà de la lune et récupèrent les âmes des damnés. À sa mort, en effet, un esprit impur part pour l'enfer, un enfer nommé *Mitnal*. Là, les démons torturent l'âme par le froid, la faim, la soif et la misère. Les démons viennent parfois sur le monde matériel et possèdent momentanément le corps des hommes pour mieux juger certains d'entre eux lorsqu'ils sont sur le point de mourir. Selon la mythologie tishquetmoac, on peut détecter la présence d'un démon ayant possédé un corps par le fait qu'il est incapable de parler et même de prononcer le *wishpawaml*, le langage liturgique des prêtres.

Potàl est un démon féminin très redouté par les Tishquetmoacs. On la dit fille illégitime de Quauh et d'une humaine. Sa forme est donc mi-aigle, mi-femme. On raconte que **Potàl** se manifeste souvent dans l'empire et enlève ou fait enlever des hommes par ses serviteurs, les aigles bâtards. Les captifs sont emmenés dans le territoire de Potàl, la lune, premier niveau du *Mitnal* (l'enfer), où ils sont torturés dans le froid éternel qui y règne. Cette légende ainsi que l'existence de Podarge expliquent l'attitude des Tishquetmoacs envers les aigles géants, qu'ils capturent parfois et ne respectent pas comme les animaux sacrés qu'ils sont censés être (Quauh, un dieu majeur, a l'aspect d'un aigle).

Le calendrier sacré

Dans un monde sans saison, peuplé d'êtres presque immortels, on pourrait penser que le calendrier n'a plus d'importance. Pourtant, ce n'est pas le cas chez les Tishquetmoacs. L'empereur a tenu à conserver un calendrier original, dont le principe datait de ses prédécesseurs olmèques, pour appuyer son autorité et imposer sa domination et ses lois. Le calendrier constitue, en effet, un moyen artificiel de célébrer une année et se base sur un renouvellement de rites, sacrifices et jeux qui affirment la culture et les traditions tishquetmoacs tout en conférant un caractère sacré à l'empereur.

Les Tishquetmoacs ont ainsi conservé leur système de datation datant d'avant leur arrivée sur le Monde à Étages. Le calendrier sacré se compose de 18 mois de 20 jours + 5 jours dits "creux" ou "néfastes", ce qui fait un total de 365 jours. Les jours néfastes (également appelés jours de Coatl) sont maudits et toutes les activités tishquetmoacs sont gelées durant cette période de chaos qui précède la nouvelle année.

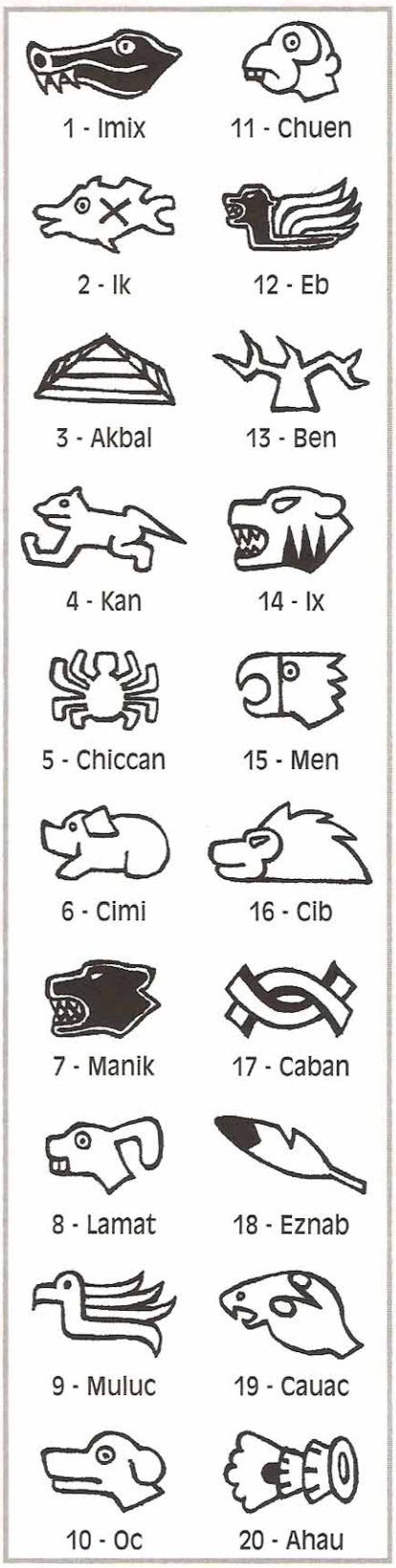
En tishquetmoac, le mois se dit *"Uinal"* et le jour se dit *"Kin"*.

Les Kin

Vingt *Kin*, équivalents de nos jours, composent un mois. À chaque *Kin* est associé un glyphe, utilisé pour écrire la date quotidienne, enregistrée par tous les prêtres de chaque ville de l'empire.

Les vingt *Kin* sont donnés ci-dessous, avec le glyphe qui leur correspond entre parenthèses :

1-Imix (Caïman-Noir), 2-Ik (Poisson), 3-Akbal (Pyramide), 4-Kan (Belette), 5-Chiccan (Araignée), 6-Cimi (Cochon), 7-Manik (Jaguar), 8-Lamat (Lapin), 9-Muluc (Aigle), 10-Oc (Chien), 11-Chuen (Singe), 12-Eb (Oiseau-Jaguar), 13-Ben (Bois), 14-Ix (Tigre à dent de sabre), 15-Men (Perroquet), 16-Cib (Lion), 17-Caban (Force), 18-Eznab (Plume), 19-Cauac (Serpent), 20-Ahau (Soleil).



Les Uinal

Dix-huit mois, ou *Uinal*, composent une année. La coutume tishquetmoac, imposée et contrôlée par le *miklosiml* (l'empereur) veut que chaque citoyen célèbre au moins une fois dans le mois la valeur symbole du *Uinal*. Ainsi, par exemple, le premier mois de l'année, Pop, il faut se rendre au moins une fois dans un temple et adresser des prières à Katla, déesse de la pluie. Les célébrations ne prennent pas nécessairement la forme de prières, certaines pouvant être de nature différente (sacrifices, jeûnes, orgies, etc.).

Les dix-huit *Uinal* et leurs glyphes symboles sont :

1-Pop (Pluie), 2-Uo (Vent), 3-Zip (Poussière), 4-Tzoz (Flamme), 5-Tzec (Eau), 6-Xul (Air), 7-Yaxkin (Terre), 8-Mol (Feu), 9-Chen (Rivière), 10-Yax (Ciel), 11-Zac (Montagne), 12-Ceh (Soleil), 13-Mac (Commerce), 14-Kankin (Science), 15-Muan (Sexe), 16-Pax (Lumière), 17-Kayab (Cultures), 18-Cumhu (Monde).

Les Uayeb

Les jours néfastes, ou jours de Coatl, durent cinq jours après le 20ème jour de Cumhu. Dans l'écriture de la date, ces cinq jours ont un *Kin* normal, mais le *Uinal* est remplacé par le glyphe de *Uayeb*.

Les 18 mois et les 5 jours supplémentaires

Systèmes de datation

Les Tishquetmoacs utilisent deux types de datation. Le premier est utilisé par les prêtres et les fonctionnaires de l'empire et sert uniquement à enregistrer le temps écoulé depuis la création de Talanac, qui marque le début de l'empire, et les événements majeurs qui se sont déroulés. Le deuxième est un calendrier religieux qui permet de réguler la vie quotidienne des Tishquetmoacs grâce aux rites qui s'y rapportent.

- La datation impériale exprime le temps écoulé depuis la création de Talanac en Baktun, Katun et Tun. Elle est enregistrée quotidiennement dans les temples de l'empire et dans la grande bibliothèque. Un rouleau est consacré à chaque nouveau jour. On y inscrit tous les événements marquants qui se sont déroulés dans la journée. Un Baktun est constitué de 144.000 jours, soit 400 ans. Un Katun correspond à 7.200 ans, soit 20 ans. Un Tun est équivalent à une année. La date actuelle de Talanac, par exemple, est 3 Baktun, 12 Katun, 14 Tun (susceptible d'être changée par le MJ selon l'époque où il veut se situer).
- La datation religieuse est la plus connue et la plus utilisée par la population. Son système est assez complexe, mais permet au *miklosiml* d'imposer des rites qui rythment la vie de son empire. Elle suit un cycle de 52 ans.

La date complète se compose de cinq éléments. L'année, le nom du mois, le jour du mois, le nom du jour et le jour de l'année.

L'année est un chiffre qui varie de 1 à 52.

Le nom du mois va de Pop à Cumhu, puis Uayeb pour les 5 jours néfastes.

Le jour du mois est un chiffre qui varie de 1 à 20, de 1 à 5 pour les jours néfastes.

Le nom du jour va d'Imix à Ahau.

Le jour de l'année va de 1 à 365.

Par exemple : *47 Kankin 19 Ahau 279 signifie que nous sommes le 279ème jour de l'année, jour d'Ahau, avant dernier jour du mois de Kankin de la 47ème année. Le lendemain de cette date s'écrit donc 47 Kankin 20*

Imix 280, et c'est le dernier jour du mois de Kankin. Le lendemain de cette date est le premier jour du nouveau mois (Muan) et s'écrit donc : 47 Muan 1 Ik 281. Et ainsi de suite.

La date s'écrit de haut en bas, en utilisant les glyphes tishquetmoacs. À l'origine, le numéro de l'année (de 1 à 52) n'était pas inscrit. Mais les Tishquetmoacs se rendirent compte qu'une même date revenait tous les 18.980 jours, soit 52 ans (par exemple Muan 1 Ik 281 se reproduira après 52 ans exactement). Le cycle de 52 ans devint donc religieux et l'on organise, depuis cette époque, les cérémonies dites de "ligature des années" tous les 52 ans, qui se traduisent surtout par d'importants sacrifices.

Les temples

Appelés *Kotchulti* (ce qui signifie littéralement en tishquetmoac "Maison du dieu"), les temples jouent des rôles multiples. Non seulement ils sont le lieu de rassemblement des fidèles, mais aussi l'endroit où l'on s'instruit civiquement (les nouvelles lois étant communiquées à la population par l'intermédiaire des prêtres, dans les temples) et où l'on se cultive (les prêtres enseigne la lecture et tiennent des ouvrages de tous genres à la disposition des fidèles). C'est également dans les temples que sont faits les sacrifices et qu'un certain nombre de fêtes et de rites religieux sont célébrés.

Les prêtres

Les prêtres, et particulièrement les grand-prêtres, ont un très grand pouvoir, puisqu'ils communiquent directement avec l'empereur et transmettent à la population les dernières lois qu'il a édictées. Ils portent des robes noires et, par respect pour Talanac, ne se coupent pas les ongles, qui sont en général jaunes et de longueur démesurée. Les grand-prêtres sont également appelés chamans. Leur crâne est rasé et ils portent des masques sacrés durant les cérémonies religieuses. Ces masques représentent la divinité vénérée lors du rite (Talanac, Toshkouni, Quauh, etc.). Le symbole de leur pouvoir est un sceptre en pierre noire polie. C'est au grand-prêtre que revient l'honneur de sacrifier les condamnés.

Les moines

Ils ont un rôle assez spécialisé. Dépendant des prêtres, ils composent et interprètent les chants religieux louant les divinités. Ils sont particulièrement actifs les six derniers mois de l'année, quand commence le temps des grandes fêtes religieuses. Ils portent des robes noires, se rasent le crâne qu'ils peignent en rouge.

Coutumes religieuses

Les célébrations des Uinal

Les Tishquetmoacs ont le devoir de respecter les célébrations des *Uinal*. L'importance de ces célébrations traditionnelles va croissante. Ainsi, les quatre premiers mois, il suffit d'adresser une prière à la divinité des quatre éléments impliqués. Le nom du *Uinal* révèle la faible manifestation de l'élément (pluie, vent, poussière, flamme). Les quatre mois qui suivent, il faut cette fois-ci rendre hommage activement et physiquement aux quatre éléments (eau, air, terre et feu). Les quatre mois suivants, l'implication est encore plus importante et concerne, cette fois, les manifestations des éléments dans la nature (rivière, ciel, montagne et soleil). Enfin, les six derniers mois sont de gigantesques fêtes en l'honneur des dieux les plus importants du panthéon tishquetmoac, l'apothéose venant avec Cumhu, fête d'Ollimaml.

Voici un exemple de célébration annuelle qu'un Tishquetmoac moyen doit respecter (par ordre chronologique) :

Temps des Prières (quatre mois) :

- **Pop :** Simple prière à Katla, dans n'importe quel temple.
- **Uo :** Idem pour Men.
- **Zip :** Idem pour Talanac.
- **Tzoz :** Idem pour Quauh.

Temps des Tâches (quatre mois) :

- **Tzec :** Accomplir (ou faire accomplir par son esclave) une tâche utile à la collectivité, en rapport avec l'eau. Exemples : déboucher une canalisation de la ville, irriguer un nouveau champ cultivé, etc.
- **Xul :** Idem pour l'air : parfumer (encens) un lieu très fréquenté (temple) ou malodorant (bas quartiers).
- **Yaxkin :** Idem pour la terre ou les constructions : cultiver un nouveau champ, construire un nouveau temple, bâtir une nouvelle maison.
- **Mol :** Idem pour le feu : brûler des mauvaises herbes, des cadavres, des terres sauvages (pour les cultiver ultérieurement).

Temps des Actes (quatre mois) :

- **Chen :** Acte personnel utile à l'empire, en rapport avec un élément naturel. Chen = rivière, donc pèlerinage vers une ville voisine en empruntant une rivière (le Watcetcotl), pour transporter des vivres ou des armes, par exemple.
- **Yax :** Idem pour le ciel : voyage aérien (transporté par des aigles géants esclaves) ou sacrifice d'une nuisance du ciel (exemple : démon/familier de Podarge).
- **Zac :** Idem pour la montagne. Gravir une montagne pour aller commercer avec des tribus amérindiennes locales, ou porter des vivres dans une ville tishquetmoac établie sur une montagne.
- **Ceh (Soleil) :** Idem pour le soleil. Percer la voûte de nouveaux temples pour permettre le passage des rayons du soleil ; immoler un criminel, etc..

Temps des Fêtes (six mois) :

- **Mac :** Fête d'Ishquettlammu, le dieu du commerce et des limites territoriales. Parades et défilés sur la Piste du Négoce ; voyages vers les comptoirs ou les avant-postes tishquetmoacs les plus récents.
- **Kankin :** Fête de Toshkouni, dieu de l'écriture, des mathématiques et de la musique. Fêtes très variées, puisque non seulement les sciences sont célébrées, mais aussi l'art. Les prêtres savants enseignent leurs dernières théories mathématiques tandis que dans la rue, les gens chantent, jouent de la musique, composent et récitent des poèmes.

- **Muan :** Fête de Jubral, dieu de la fertilité, célébré par de multiples orgies dans tout l'empire. Procréer durant ce mois est fortement encouragé, les légendes parlant d'une vie très riche promise aux enfants conçus durant cette période (qui naissent en principe à la fin du *Uinal* de Yax ou au début de celui de Zac).
- **Pax :** Fête de Quauh, le dieu du soleil et du feu. De gigantesques foyers sont allumés à l'aide de miroirs un peu partout. On fait rôtir des cochons ou des moutons que l'on déguste en l'honneur de Quauh au cours de copieux banquets.
- **Kayab :** Fête de Talanac, dieu des cultures. On plante du maïs dans les terres cultivées tishquetmoacs.
- **Cumhu :** Fête d'Ollimaml, Seigneur du monde. Des cérémonies somptueuses sont organisées dans tous les temples de tout l'empire. Les fidèles adressent des prières et chantent les louanges d'Ollimaml durant plusieurs jours d'affilée. On procède à des sacrifices d'animaux et d'humains en l'honneur du créateur de toute chose.

Temps du jeûne (cinq jours) :

- **Uayeb :** Durant les cinq jours néfastes d'Uayeb, ou jours de Coatl, toutes les activités tishquetmoacs sont gelées, à part la surveillance que continue d'assurer l'armée. On procède à un jeûne absolu de cinq jours, seule la désaltération étant autorisée (l'alcool étant bien entendu proscrit).

Les sacrifices

Ils sont rituels et offrent un double intérêt aux yeux du *miklοοiml :* éliminer la "racaille" (les criminels capturés) et honorer les dieux. Ainsi, un criminel condamné est sacrifié chaque matin en l'honneur du dieu Quauh (voir **la nouvelle d'introduction**), pour permettre le miracle du lever du soleil. Des sacrifices humains plus nombreux sont organisés pour célébrer l'apothéose du temps des fêtes au cours du mois de Cumhu, en l'honneur du dieu Ollimaml. En tout, quelque 500 sacrifices humains sont réalisés chaque année, ce qui correspond à peu près au nombre de criminels interpellés et condamnés.

Un sacrifice très particulier est célébré pour la période de "ligature des années", qui correspond à la fin du cycle de 52 ans du calendrier tishquetmoac. Le dernier jour de la 52ème année est un jour très spécial qui marque le retour à une date ayant déjà existé. On procède ce jour là, dans le temple d'Ollimaml, au palais de l'empereur, à un sacrifice majeur en l'honneur de tous les dieux, au cours duquel un homme (un criminel condamné) est exécuté selon un rite très spécifique : un grand-prêtre désigné par l'empereur grave à l'aide d'une dague d'obsidienne le glyphe d'Ollimaml sur la poitrine du condamné, attaché à l'autel. Puis, un bûcher est disposé par les prêtres sur la poitrine du condamné. C'est alors le *miklοοiml* en personne, vêtu de ses apparats de grand-prêtre d'Ollimaml (et notamment son masque miroir), qui focalise les rayons du soleil à l'aide d'un miroir sur le petit bûcher qui s'enflamme. S'est ainsi que le sacrifié est immolé par le feu.

Les offrandes massives

Les Tishquetmoacs de la classe supérieure (en particulier les prêtres) suivent une coutume en l'honneur des dieux, qui consiste à leur offrir des trésors qu'ils font enfouir dans des fosses dont l'emplacement est gardé secret. Ces énormes fosses (20 m sur 17,8 m de profondeur) sont creusées par des esclaves. On y dépose ensuite les offrandes massives, 1.000 tonnes de pierres précieuses (jade, serpentin, émeraudes) et de trésors (haches en jade, figurines, colliers, masques). Tous ces trésors sont recouverts par une couche de "dalles" qui, assemblées sur un plan, forment une sorte de mosaïque représentant la divinité (ex : tête de jaguar) à qui l'on fait l'offrande. Les fosses sont alors remplies de terre et demeurent des lieux secrets, situés quelque part autour de la ville (ou de la pyramide, pour Talanac) et ignorés de la majorité du peuple. La pègre tishquetmoac recherche régulièrement l'emplacement de ces trésors.

Les Barbes Rouges

Ethnie blanche minoritaire du plateau, les Barbes Rouges ont connu récemment un essor fabuleux, triplant leur influence territoriale en moins de cinquante ans. Ils se dénomment eux-mêmes Thyudas, ce qui signifie "le Peuple" dans leur langue et vivent sur la côte orientale de la Grande Mer ainsi qu'aux pieds des Montagnes Scintillantes, près des sources du gigantesque fleuve Petchotakl.

Morphologie

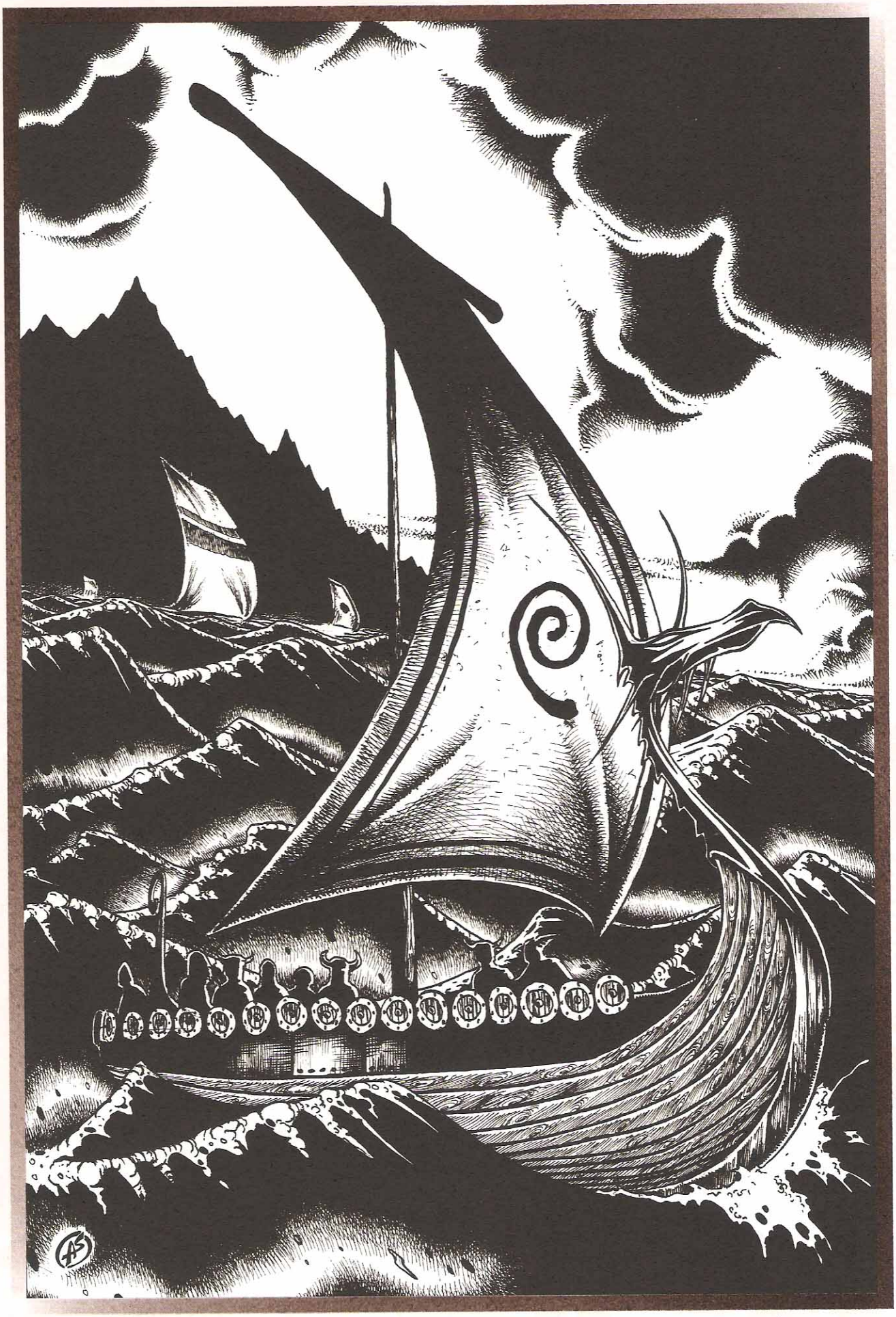
Les Barbes Rouges ont le type nordique européen. Grands (1,85 m de moyenne), lourds (90 kg) en raison d'une forte ossature et d'une musculature imposante, ils ont en majorité les cheveux blonds ou roux, les yeux bleus ou verts, la peau pâle et la barbe teinte en rouge.

Mode de vie

Les Barbes Rouges peuvent être catalogués "semi-civilisés colonisateurs". Ils ont adopté un mode de vie proche de la nature, qu'ils respectent autant que les Amérindiens. Ils ont des prêtres, mais pas de chef religieux, comme chez les autres peuplades du Monde à Étages. Ils vivent dans des villes, mais cherchent constamment à étendre leur territoire et à enrichir leur royaume par des pillages et des conquêtes. Excellents marins, ils utilisent principalement les bateaux comme moyen de déplacement et leur influence est donc plus concentrée le long des rivages des mers et des rivières.

À la suite d'un schisme, les Barbes Rouges appartiennent désormais à deux royaumes distincts : le Royaume de Brakya et le Royaume de Saurga.

Les Thyudas du Royaume de Brakya sont les plus colonisateurs. Ils effectuent des raids contre les avant-postes tishquetmoacs, pillent les caravanes en provenance de Talanac et brûlent les navires empruntant le Petchotakl. On raconte qu'ils mijotent le projet insensé d'envahir Talanac.



Bravant aussi bien les tempêtes de la Grande Mer que les courants du fleuve Petchotakl, les Barbes Rouges n'ont peur de rien.

Ceux du Royaume de Saurga sont plus citadins et leurs manières, bien que rudes, sont néanmoins plus civilisées que celles de leurs congénères. Ils vivent dans des villes fortifiées de la rive orientale de la Grande Mer. Ils lancent des offensives sur les territoires riverains, mais plus dans un esprit de conquête et d'agrandissement de leur royaume que dans le simple but de piller.

L'économie et la monnaie

Les ressources des royaumes thyudas proviennent essentiellement de l'agriculture, de la pêche et de l'élevage.

L'agriculture thyuda est très artisanale. On ne trouve pas dans le royaume de grands champs cultivés mais une multitude de petits jardins individuels. Chaque individu se doit de reverser une partie de ses récoltes au roi, qui s'en sert pour nourrir son armée et parfois pour faire du troc avec les tribus amérindiennes locales.

Si les Barbes Rouges mangent et apprécient la viande (élevage bovin et gibier), ils ont la particularité de consommer beaucoup de poissons et de crustacés, au moins autant que de viande.

Certains paysans font de l'élevage de bovins, surtout pour le lait dont ils font une grande consommation (fromages, crèmes).

Le troc est très courant au sein de la communauté thyuda, mais il existe néanmoins une monnaie, surtout employée dans les villes : le *wotan*, une pièce d'or d'environ 4 cm de diamètre. Un *wotan* est plus ou moins l'équivalent d'un *miklosiml* chez les Tishquetmoacs, soit, à titre indicatif, l'équivalent de 100 francs modernes pour ce qui concerne le pouvoir d'achat. Pour fragmenter leurs achats, les Barbes Rouges utilisent également des pièces de plus petite valeur : des pièces de bronze, qu'ils appellent tout simplement des bronzes. 20 bronzes sont équivalents à 1 *wotan*.

Matériel et articles courants

C'est, entre autres, parce que les artisans thyudas fabriquent des articles variés et d'excellente qualité que les Barbes Rouges ne dépendent pas de la civilisation tishquetmoac et du troc qu'elle a progressivement "imposé" aux tribus amérindiennes alentours. Les Barbes Rouges ne manquent pas de matériel, et s'ils font effectivement du troc avec certaines tribus des Grandes Plaines, c'est avant tout pour se procurer facilement quelques matériaux de base (fourrure, ivoire, os) ou de la nourriture facile (viande et poisson séché, fruits sauvages, etc.). Les Thyudas sont surtout réputés pour leurs forgerons et leurs armuriers, capables de fabriquer des armes et des armures dignes de celles des meilleurs artisans de Talanac.

Dans les villes thyudas, on trouve facilement toutes sortes de fourrures bien découpées, qui servent aussi bien de vêtements (pagnes, bottes, manteaux) que de couvertures, de tapis ou de décorations. Les Barbes Rouges, qui vivent dans une région plus humide et plus ventée que la moyenne du plateau, apprécient particulièrement les fourrures, qui leur tiennent chaud lors des nuits fraîches et les protègent du vent durant les longues expéditions maritimes. Pratiquement tous les lits sont faits en fourrure.

Les cordes thyudas sont connues pour leur bonne facture et leur solidité. Il en existe certaines fabriquées en lanières de cuir tanné et tressé et d'autres, plus classiques, d'origine végétale.

On trouve de nombreux ustensiles en bois (cuillères, récipients) dans les foyers thyudas, ou en corne de vache (corne creuse pour boire, décorations sur les armures, etc.). Les paysans, par exemple, portent des sabots en bois ou en corne.

Les outils des Barbes Rouges sont d'excellente facture, qu'il s'agisse des marteaux, des enclumes ou des faux.

Les artisans thyudas fabriquent également des instruments de musique, qui servent souvent à l'armée : les longues trompes sont leur spécialité. Certaines se tiennent à la main, d'autres, gigantesques, descendent jusqu'au sol. Elles permettent aux vigiles de prévenir les navires de l'approche d'un bateau ennemi, ou les villes, pour les longues trompes, d'une éventuelle invasion. Les tambours de guerre thyudas ont la même fonction, puisque le son qu'ils émettent porte très loin.

Les Barbes Rouges apprécient beaucoup les décorations et ornements divers, qu'on retrouve sur leurs bracelets et leurs ceintures métalliques.

Armes

C'est l'excellence de la facture de leurs armes (et le fait qu'ils s'en servent très bien !) qui rend les Barbes Rouges si indépendants et si redoutés. Les armes thyudas

typiques sont les grandes haches à double tranchants, les haches à une main, les sabres, les lourdes lances et les arcs longs.

Les boucliers ronds thyudas ont la particularité de posséder un "umbot" proéminent (pièce métallique située au centre du bouclier) qui permet à leur utilisateur de briser l'arme offensive de l'adversaire au combat. Pour cela, le Barbe Rouge coince l'arme de son adversaire entre l'umbot et le bouclier puis, d'un coup sec, tente de la briser. Cette technique de combat est très éprouvée et a permis à ces rudes guerriers de remporter de nombreux combats.

Les Barbes Rouges portent en général des casques ailés ou à corne et une armure en cuir. Leurs bracelets et leurs grosses ceintures métalliques peuvent parfois les protéger également contre certains coups..

Niveau technologique

Les plus grandes réussites des Barbes Rouges sont indéniablement leurs navires. Ils sont tous très beaux, rapides et maniables, qu'il s'agisse des barques, grandes et aux formes très pures, ou de leurs plus belles réalisations, les fameux *Drakkars*. Capables de traverser les mers les plus déchaînées, les *Drakkars* ont une coque très profilée et un faible tirant d'eau qui facilite également leur navigation sur les fleuves amérindiens. Signifiant dragons en thyuda, les *Drakkars* se reconnaissent à leur proue sculptée en tête de dragon. Ils peuvent transporter environ cinquante Barbes Rouges et quittent le port les cales toujours remplies de vivres (grands barils de bière, tonnelets d'alcool, viande et poisson séchés).

Pour parcourir de longues distances, s'ils ne peuvent le faire en *Drakkar*, les Barbes Rouges utilisent parfois des chevaux. Mais ce n'est pas leur spécialité.

Organisation militaire

Même s'ils n'en ont pas toujours l'air, les Barbes Rouges sont des guerriers très organisés.

À la tête du royaume se trouve le roi, également chef des armées. C'est lui qui commande les chefs de flotte (également appelés *Fils de Wotan*), eux-mêmes dirigeant les chefs de bataillon (ou *Fils de Donar*), qui donnent des ordres aux chefs de groupe (ou *Frères de Tyr*). Les *Frères de Tyr*, enfin, ont neuf hommes sous leur commandement : les *Guerriers* et les *Soldats*.

Une flotte est composée de 100 navires (ou chaloupes) et représente un effectif total de 5.000 hommes. Un chef de flotte, ou *Fils de Wotan*, a cinq chefs de bataillon (*Fils de Donar*) à ses ordres.

Chaque chef de bataillon est à la tête de 1.000 hommes et commande directement 100 chefs de groupe (les *Frères de Tyr*).

Chaque chef de groupe dirige neuf hommes : une partie composée de combattants vétérans accomplis et l'autre composée de jeunes combattants inexpérimentés. Les vétérans se reconnaissent à leur barbe rouge. Ils portent le titre honorifique de *Guerriers*. Les jeunes combattants, imberbes, sont appelés *Soldats*. Ils auront le droit de se laisser pousser la barbe et de la teindre en rouge quand ils auront tué leur premier ennemi au combat. En moyenne, un groupe est constitué, en plus du chef, de cinq *Guerriers* et quatre *Soldats*.

Le roi Brakya dispose de deux flottes, qui lui fournissent en tout dix bataillons. Son armée est donc forte de 10.000 hommes. Il est rare que pour un assaut, même d'envergure (comme le serait par exemple l'attaque de Talanac), Brakya envoie ses deux flottes. En général, une flotte est envoyée à l'attaque tandis que l'autre surveille les villes du royaume, en bordure des Montagnes Scintillantes.

Le roi Saurga, quant à lui, dispose de trois flottes, soit 15 bataillons, ce qui représente une armée de 15.000 hommes.

Les us et coutumes

La coutume la plus marquée chez les Barbes Rouges est celle qui leur a donné leur nom. En effet, même si tous s'appellent Barbes Rouges, seuls les guerriers thyudas expérimentés, qui ont déjà tué au combat, ont le droit de se laisser pousser la barbe. Dans ce cas, ils se la teignent obligatoirement en rouge. Les soldats qui n'ont pas encore tué au combat restent imberbes. La même coutume s'applique aux guerrières. Seules les Walkyries ayant déjà tué ont le droit de se laisser pousser les cheveux, qu'elles tressent en deux nattes et teignent en rouge.

La deuxième caractéristique dominante chez les Barbes Rouges est leur penchant pour la fête. Que ce soit avant ou après un combat important, pour honorer leur chef ou pour s'accorder la bienveillance de leurs dieux, ils aiment organiser de gigantesques fêtes, rarement sages. Il est ainsi fréquent qu'au lendemain de ces festivités, on ne compte pas seulement les "gueules de bois" parmi les fêtards, mais aussi les blessés et parfois, les morts ! Les fêtes des Barbes Rouges sont donc plutôt "chaudes" : on y boit de la bière ou de l'alcool pur, on mange de la viande rôtie, on rit, on crie, on chante, pas toujours juste mais très fort, on se bat et on lance des défis.

Les défis constituent une autre coutume très suivie des Thyudas. Ils sont le plus souvent lancés lors des fêtes et peuvent être de n'importe quel type : défi à la bière, lancer de haches (le plus souvent sur les nattes d'une femme, enjeu du défi !), bras de fer, combat au premier sang (qui signifie souvent au premier membre coupé), etc. Un vrai Barbe Rouge accepte toujours un défi, sinon, il perd la face et donc le respect aux yeux des autres. En revanche, celui qui perd le défi n'est nullement déshonoré et n'en veut pas à son adversaire. Il respecte au contraire sa victoire.

Les Barbes Rouges apprécient les animaux combatifs. Ils aiment particulièrement les faucons et les chiens, qu'ils dressent souvent à l'attaque.

De caractère, les Thyudas sont tenaces et déterminés, ce qui en fait de redoutables guerriers. Il sont aussi assez grivois et obscènes, surtout envers les femmes. Les Walkyries sont un cas à part, car elles sont traitées et considérées comme des hommes. Mais avec les autres femmes, les Barbes Rouges adoptent un comportement assez "macho". Même si les femmes thyudas ont un rôle

Les défis des Barbes Rouges

Voici les règles que le MJ peut appliquer s'il est amené à faire participer ses PJ à des "défis" thyudas.

Le bras de fer

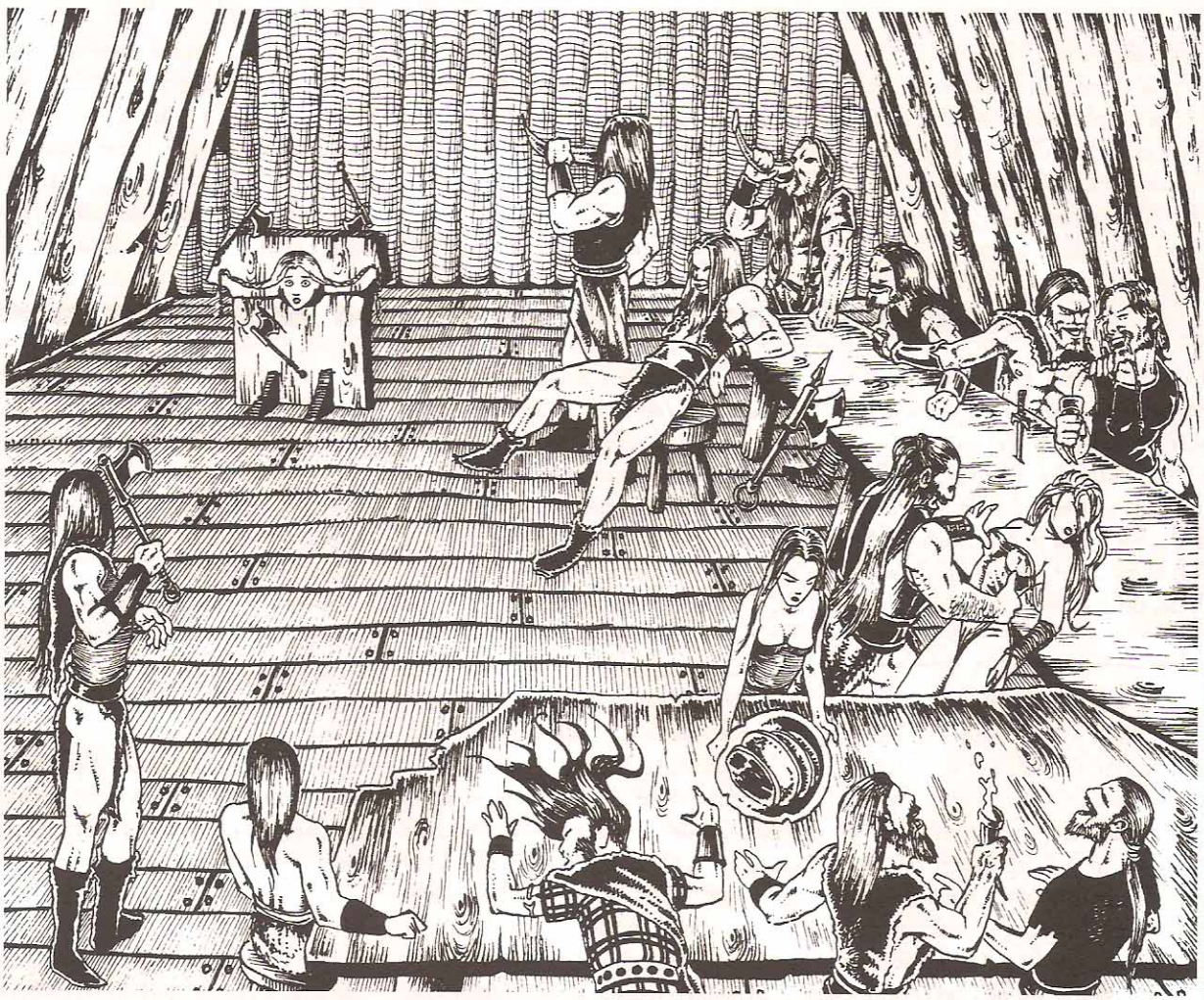
Le joueur (ou le MJ) de chaque participant doit effectuer un test d'opposition en Force. Une différence de trois succès sur le nombre total de tests est nécessaire pour l'emporter.

Exemple : *Erik Roussebarbe est défié au bras de fer par Fennria le Cruel. La Force d'Erik est de 3.5. Celle de Fennria, exceptionnelle, est de 3.6 ! Le joueur d'Erik lance cinq dés et doit faire des 6, tandis que le joueur de Fennria lance six dés et doit obtenir des 5. Au premier test, Erik est incroyablement chanceux. Il obtient deux succès alors que Fennria n'en obtient qu'un. La différence est de 1 en faveur d'Erik. Cela ne lui suffit pourtant pas pour gagner. Le bras de Fennria se rapproche légèrement de la table. Au test suivant, Fennria obtient trois succès alors qu'Erik n'en obtient qu'un. Cette fois, la différence est de deux en faveur de Fennria. Il redresse son bras et plie légèrement celui d'Erik vers la table. Mais il lui faut encore deux succès sur son adversaire pour le battre. On continue de procéder ainsi jusqu'à ce que l'un des participants ait obtenu trois succès de plus que son adversaire, sur le nombre total de succès obtenus par l'un et l'autre.*

Le défi à la bière

Le joueur de chaque participant doit effectuer un test de Résistance sur un seuil qui augmente à chaque nouvelle corne bue (environ un demi-litre). Le seuil de départ est de 3.2. Une réussite normale suffit pour résister. Une réussite partielle permet de résister, mais le seuil est augmenté de 1 pour tous les tests suivants. Le premier des participants qui rate son test tombe dans un coma éthylique et son adversaire est déclaré vainqueur.

Exemple : *Harald aux Beaux Cheveux est défié à la bière par Withrus le Fou. Harald possède un désavantage sur Withrus, puisque sa Résistance n'est que de 3.4 alors que celle de Withrus est de 3.5. Les deux participants boivent leur première corne. Le seuil de Réussite est de 3.2. Chacun obtient une réussite normale ou mieux. Pour la deuxième corne, le seuil de réussite est*



de 3.3. Là encore, Harald et Withrus obtienne tous deux au moins une réussite normale. Pour la troisième corne, les choses commencent à se corser, puisque le seuil est à présent de 3.4. Cette fois, Withrus obtient une réussite normale, mais Harald, avec deux succès, n'obtient qu'une réussite partielle. Il commence à être éméché. Pour la corne suivante, la quatrième, le seuil de réussite pour Harald est de 3.6 alors que celui de Withrus est de 3.5. Harald obtient à nouveau une réussite partielle alors que Withrus, décidément un habitué, obtient toujours une réussite normale. Pour la cinquième corne, le seuil pour Harald est de 3.8 alors que celui de Withrus est de 3.6. Les deux adversaires obtiennent tous deux une réussite partielle. À la sixième corne, le seuil est de 3.8 pour Withrus et 3.10 pour Harald. Cette fois, Harald rate son test, et s'écroule. Il a tout de même absorbé près de trois litres de bière thyuda, beaucoup plus forte que les bière brunes de la Terre !

Le défi des nattes

Ce défi, assez particulier, consiste à parier sa femme dans un défi de lancer de hache. Le défi ne peut être lancé que par le mari dont la femme va être la cible. Si le mari gagne le défi, il a le droit de passer une nuit avec la femme de son adversaire. S'il perd le pari, c'est sa femme qui devra passer la nuit avec l'adversaire, à moins bien sûr qu'elle n'ait été tué dans le défi, cas bien particulier précisé plus loin.

La femme du lanceur de défi tresse ses cheveux en deux ou plusieurs nattes (au choix du défié) et place sa tête au centre d'une cible percée en bois. Ses nattes sont ensuite tendues et clouées sur la cible. Puis, à tour de rôle, les deux participants tentent de couper les nattes en lançant des petites haches. C'est toujours le mari qui commence. Le test à effectuer est un jet de Hache (lancée), dont le seuil est 3.4. Une réussite normale est nécessaire pour trancher une natte. Une réussite partielle signifie que la natte n'est qu'à demie tranchée. Un échec signifie que la hache a raté la natte, mais qu'elle n'a pas touché le visage de la femme. Enfin, un échec catastrophique signifie que la hache s'est plantée dans la tête de la pauvre femme, qui subit des dégâts. Si elle n'est que blessée, le défi s'arrête là, il n'y a ni vainqueur ni vaincu. Si elle meurt, il y a deux cas de figure : si c'est son mari qui l'a tuée, il a perdu le défi comme sa femme. Si c'est le défié qui tue la femme, il a perdu, et doit laisser sa propre femme passer la nuit avec son adversaire. Après cette nuit, ce dernier a le droit d'exiger de prendre la femme comme nouvelle épouse.

Lorsque la femme sort indemne du défi, ce qui heureusement est le cas le plus fréquent, c'est celui qui tranche le plus de nattes qui gagne le défi. Si les deux participants ont tranché le même nombre de nattes, il y a égalité. Les deux hommes doivent être départagés par un autre défi, choisi non plus cette fois par le mari mais par le défié.

Le vainqueur du défi a le droit de passer une nuit (et une seule) avec la femme de son adversaire.

Le combat au premier sang

Il s'agit d'un simple combat, au corps à corps (armes de jet interdites) opposant deux adversaires. Chacun choisit l'arme blanche qui lui convient le mieux. À la première blessure ayant fait couler le sang (une case cochée en cumul), le combat s'arrête. Il n'est pas rare, malgré tout, que de sérieuses blessures soient occasionnées dans ces combats (bras ou jambe tranché), et on déplore même parfois des morts.

considéré par tous comme utile, les hommes ne font aucun effort pour leur cacher qu'ils les désirent quand c'est le cas, et certains vont jusqu'à proposer leur femme comme enjeu dans les défis ! Les Barbes Rouges font rarement de prisonniers, mais beaucoup plus souvent des prisonnières.

La religion

Connaître la religion des Barbes Rouges, c'est un peu comprendre leur philosophie. Rudes et violents, les dieux thyudas correspondent bien aux aspirations et aux rêves de ces marins conquérants. Téméraires mais superstitieux, ceux-ci cherchent à se ménager les bonnes grâces de nombreuses divinités des eaux.

Pour les Barbes Rouges, les dieux ne sont pourtant pas omnipotents. Ils ne sont par exemple pas apparus les premiers sur le monde. Des géants et toutes sortes de monstres les ont précédés. Les premiers dieux (Wotan, Vili et Vé) sont les enfants de deux géants : Buri et une géante. Peu après leur apparition, les dieux ont repoussé les mauvais géants et les viles créatures dans les mondes souterrains, obscurs et glacés, où ils vivent toujours.

Certains géants, bons et intelligents, n'ont pas été chassés. C'est un géant qui a bâti le palais de l'Asgard où vivent les dieux, c'est un autre, Mimir, qui garde la fontaine de la sagesse sur laquelle se penche Wotan si souvent. Mais la plupart sont de sombres brutes, qui vivent aux côtés de monstres redoutables avec lesquelles ils concluent des alliances.

Les nains évoluent dans un univers parallèle à celui des hommes et des dieux. Ces forgerons vivent exclusivement sous terre où ils façonnent des armes et des bijoux magiques. Ils possèdent des secrets de fabrication que nul ne peut leur arracher.

D'autres nains, appelés Kobolds, vivent parfois dans les maisons de Barbes Rouges chanceux. Ils aident aux tâches matérielles les plus fastidieuses, mais ne s'y activent que la nuit. Les seules marques de leur passage sont donc les travaux qu'ils ont effectués. Les hommes ne les voient que rarement. Les nains sont les amis des hommes et des dieux, mais le plus souvent, ils les évitent. Toutefois, si on leur fait du tort, ils se rebiffent, et lancent des malédictions (le plus souvent par l'intermédiaire d'objets magiques, anneaux, armes, etc.).

Enfin les Barbes Rouges craignent les elfes, qui ne sont pas de même nature que les nains. Ces êtres jeunes et beaux apparaissent les nuits où la lune est dégagée pour séduire les adolescents. Ils appartiennent au monde aérien et dansent en cercle dans les clairières. Leur beauté attire irrésistiblement les jeunes gens. Vaporeux, insaisissables, ils symbolisent les forces nocturnes et les désirs de l'adolescence. Les adultes, moins sensibles à l'imaginaire que les jeunes, ne les voient qu'exceptionnellement. Entrer dans la ronde des elfes revient à quitter le monde des hommes. Les elfes se dispersent dès les premières lueurs de l'aube.

Les dieux thyudas ont la particularité d'être mortels. Non seulement mortels, d'ailleurs, mais perpétuellement menacés. Ces dieux ne vieillissent pas, la menace vient d'ailleurs. Ils sont guettés par une coalition hétéroclite de géants et de monstres tels le Loup Fenrir ou le Serpent des Profondeurs. Ils ont de faux amis comme Loki, qui vit à leurs côtés, mais prépare en secret l'attaque d'Asgard.

Les Barbes Rouges croient en un monde vulnérable, menaçant non seulement pour eux, mais aussi pour les dieux. Pour les Thyudas, deux loups géants poursuivent quotidiennement le soleil et la lune. Si un jour, ils rattrapent ces deux astres, ce sera le signal de la fin du monde, le *Ragnarok* : tremblements de terre, tempêtes, raz-de-marée, etc. et attaque du domaine des dieux. Tous leurs ennemis, réunis en une immense armée, monteront alors à l'assaut de l'Asgard, où les dieux leur feront face sans faillir. Le monde disparaîtra en un ultime affrontement, au cours duquel chacun devra faire preuve de la qualité suprême pour les guerriers : le courage.

Panthéon thyuda

Divinités majeures

Les divinités majeures sont les plus populaires et les plus connues dans les royaumes. Ce sont elles que les Barbes Rouges invoquent le plus souvent avant une traversée périlleuse ou un combat difficile.

Allwaldands : C'est le Roi des dieux, à la fois créateur du monde et des géants, eux-mêmes pères des dieux. Allwaldands est au-dessus de quiconque : il règne sur le toit du monde, et ses pouvoirs sont immenses. Cependant, à l'instar des autres dieux, il n'est pas immortel et peut commettre des erreurs. Son aspect est celui d'un homme bien bâti, dont on ne peut jamais voir le visage, auréolé d'une lumière aveuglante.

Wotan : Appelé le Tout Puissant, il est, après Allwaldands, le plus ancien et le plus sage des dieux. Il réunit à la fois les qualités du guerrier, du poète et du sage. Wotan, le dieu borgne, est le dieu principal, après Allwaldands, des Barbes Rouges. C'est aussi le plus aristocratique. Donar, son fils, est malgré tout plus populaire auprès des marins et des paysans, qui l'invoquent plus volontiers que Wotan. Il participe à de nombreuses batailles, parfois parmi les hommes. On raconte qu'on peut le reconnaître à sa lance magique, qu'il tient dans une main et à son épée étincelante, qu'il tient de l'autre. Son casque à corne est recouvert d'or, tout comme son armure. La ceinture à grosse boucle qui lui ceint la taille peut décupler sa force si cela s'avère nécessaire. Deux redoutables loups et plusieurs Walkyries l'accompagnent dans toutes les batailles.

Chaque jour, deux corbeaux noirs, Pensée et Mémoire, survolent silencieusement la Terre. Puis, au crépuscule, ces deux oiseaux sacrés viennent se poser sur l'épaule de leur maître et lui rapportent fidèlement ce qu'ils ont vu.

Wotan a eu le courage de sacrifier définitivement, car magiquement, un de ses yeux en regardant dans la fontaine de la sagesse, gardée par le géant Mimir. Il a perdu un œil, mais a gagné la sagesse, la connaissance des runes, ainsi qu'une "autre" vision : la clairvoyance (don de voir et de prédire l'avenir).

Il ne mange pas, boit uniquement de l'hydromel, boisson divine à base de miel, et donne sa part de nourriture aux deux grands loups qui veillent toujours à ses côtés. Il ne s'exprime que par la poésie, en vers. Il a épousé Frigg, déesse du mariage et possède une lance magique, forgée par les nains. Indestructible, elle ne rate jamais sa cible et peut faire jaillir la foudre.

Donar : Fils de Wotan, il déteste tous les monstres et en particulier l'énorme serpent qui se camoufle au fond de la *Grande Mer*. Dieu du tonnerre, il gronde chaque fois que son chariot passe dans le ciel, au moins une fois par jour.

Colosse roux à la barbe généreuse, Donar cherche souvent querelle aux géants et aux monstres, rarement aux hommes. Il est bienveillant envers les femmes et les enfants, qu'il protège souvent. Sa voix tonitruante est plus forte que l'orage, et son rire est énorme également.

Il ne se méfie pas assez de Loki, qui lui a joué de nombreux mauvais tours. Marié à Sif, la déesse aux cheveux d'or, mais grand amateur néanmoins de femmes, Donar tombe volontiers amoureux d'autres déesses, comme la belle Freya.

Il affiche un penchant certain pour la boisson, surtout la bière. Il se mêle de même avec un plaisir évident aux combats les plus violents. Il attache alors sa ceinture magique, dont la grosse boucle double sa force, et surtout, empoigne une arme terrifiante : un prodigieux marteau nommé *Mjolnir*, forgé par le nain Sindri. Dans un combat, Donar lance Mjolnir de sa main droite, gantée de fer. L'arme traverse l'espace à la vitesse de l'éclair, foudroie l'adversaire, puis revient docilement dans sa main.

Heimdall : Il est le gardien de l'arc-en-ciel, le *Bifrost*, qui mène à l'Asgard. Guerrier de belle prestance, Heimdall est grand, élégant et solidement bâti. Ses dents, toutes d'or pur, donnent à son sourire un éclat particulier. Il dispose d'une épée fine et robuste, forgée par les nains. Il possède aussi une longue lance et un cor magique dont le son, plus puissant que l'orage, porte dans le monde entier. Ainsi, en cas d'attaque, il peut donner l'alarme et prévenir les autres dieux.

Heimdall est censé être le deuxième dieu à mourir lors du Ragnarok, après Balder. Mais la légende veut qu'il réussisse malgré tout à remplir sa mission avant de mourir, en réussissant à

souffler dans son cor et à donner l'alerte.

Balder : Surnommé le Brave, il est le fils de Wotan et de Frigg. Aimé de tous pour sa gentillesse et sa courtoisie, Balder est aussi un admirable bretteur. Il possède une épée indestructible, forgée par les nains.

À la suite d'un rêve prémonitoire, au cours duquel il crut que sa vie était menacée, Frigg le rendit invulnérable, en faisant jurer à toutes les forces de la nature de ne jamais attenter à la vie de Balder. En fait presque toutes, car Frigg avait oublié de le demander au gui. Profitant de cette faille, Loki fera tuer Balder par son frère aveugle Holder, après l'avoir abusé, avec une flèche de gui. C'est après la mort de Balder que Loki lancera son offensive sur Asgard.

Tyr : Sage et vaillant dieu de la guerre et du courage, Tyr est réputé pour avoir réussi à enchaîner le terrible loup Fenrir. Mordu par le monstre géant, il perdit une main. La morsure, magique, le rendra manchot jusqu'à la fin de ses jours.

Divinités mineures

Leur vénération est variable selon les régions et selon le royaume.

Loki : Surnommé le Menteur, il est le prince du feu. Ce grand magicien, demi-frère de Donar, est réputé pour sa fourberie. Il joue de mauvais tours à tous les dieux, et principalement à Donar et Heimdall. Pactisant avec les géants et les monstres, c'est lui qui mènera l'assaut final du *Ragnarok*, à la tête d'une gigantesque armée de monstres. Il envahira l'Asgard, mais le fabuleux combat entre les dieux entraînera la destruction du monde.

Loki est généralement considéré comme un dieu maléfique, mais certains groupuscules clandestins, hostiles aux rois en place, lui vouent secrètement un culte.

Freya : Déesse de la fertilité, Freya possède un collier forgé par les nains qui rend enceinte toute femme qui le porte, même un instant. Elle est plutôt vénérée dans le royaume de Brakya.

Holder : Aveugle, suite au souffle empoisonné d'un dragon, Holder est le dieu de la paix. Trompé par Loki, il tuera Balder, son propre frère. Il est plutôt vénéré dans le royaume de Brakya.

Frigg : Déesse du mariage et du destin, Frigg est la femme de Wotan. Son influence est grande sur les forces de la nature, qu'elle peut influencer. Frigg est plutôt vénérée dans le royaume de Saurga.

Sif : Incroyable beauté à la chevelure d'or, Sif est la déesse de la loyauté et du blé. Femme de Donar, elle essaye, souvent en vain, de tempérer son fougueux mari. Elle est surtout vénérée dans le royaume de Saurga.

Njord : Symbole de fécondité et de fertilité, Njord est un vieux sage qui surveille les rivages proches des côtes, là où l'on pêche. C'est lui qui assure la nourriture quotidienne des pêcheurs. Il est surtout vénéré par les pêcheurs du royaume de Saurga.

Aegir : Aegir est un dieu marin qui vit sous les mers, dans un mystérieux palais, en compagnie de sa femme Ranla-Ravisseuse et de ses neuf filles. Les neuf sortes de vagues que les Barbes Rouges parviennent à distinguer quand il voyagent sur les mers sont pour eux provoquées une des neuf filles de Ran, des "sirènes" qui séduisent les marins pour mieux les attirer au fond des océans. Aegir est essentiellement vénéré dans le royaume de Brakya.

Serpent des Profondeurs : Pas à proprement parler un dieu mais plutôt une créature d'essence magique, ce gigantesque reptile est redouté par tous les Barbes Rouges. Donar le combat régulièrement. Il est si long qu'il fait vraisemblablement le tour complet du plateau d'Amérindia par les fonds sous-marins.

Les prêtres

Les prêtres ou *alkhogumas* sont les seuls représentants religieux chez les Barbes Rouges. Ils connaissent parfaitement la mythologie et interprètent les signes des dieux pour leurs oracles. Ce sont eux qui sont chargés d'organiser les sacrifices aux dieux avant une grande bataille. Il s'agit toujours de sacrifices animaux (bœufs, cochons, moutons, etc.), le sacrifice humain n'étant pas compatible avec la mentalité des Barbes Rouges, pour lesquels un brave a toujours le droit de mourir au combat. Les *alkhogumas* sont très érudits. Ils font partie des rares Barbes Rouges à savoir lire et écrire. Leur écriture est composée de différents signes gravés, chargés de symboles qu'on appelle les *runes*. Pour certains offices, les *alkhogumas* parlent une langue liturgique très proche du thoan.

Il n'y a pas de chef religieux chez les Thyudas. Les *alkhogumas* obéissent donc à leur supérieur militaire, les *Fils de Donar*. Ils sont donc hiérarchiquement supérieurs aux *Frères de Tyr*, aux *Guerriers* et aux *Soldats*, même s'ils ne leur donnent pas d'ordre. Simplement, ils n'en reçoivent pas de leur part. Seul un *Fils de Donar* ou son supérieur (*Fils de Wotan* ou roi) peut donc donner des ordres à un *alkhogumas*.

Il n'existe pas de grands édifices religieux spécifiquement bâtis pour les prêtres thyudas. Lorsqu'ils ne sont pas sur un *drakkar* et qu'ils doivent jouer un rôle religieux, comme raconter les légendes de leurs dieux à des auditeurs, ou sacrifier un animal aux dieux, les *alkhogumas* le font au pied d'un arbre sacré : un gigantesque frêne de 50 m de haut, appelé *Yggdrasil*. On trouve toujours un *Yggdrasil* près d'une ville thyuda.

S'ils sont dans un bateau, les prêtres officient derrière un autel métallique, spécialement embarqué pour eux, sur lequel sont gravées de nombreuses scènes représentant des exploits divins. Les sacrifices d'animaux se font sur ces autels.

Le langage

Le langage thyuda, à l'origine une langue scandinave, a dégénéré pour devenir une sorte de pidgin comportant de nombreux mots amérindiens.

Les Barbes Rouges écrivent peu. Seuls les prêtres, les *alkhogumas* connaissent l'écriture, une écriture cursive mais droite, raide, presque

rectiligne, car destinée à être gravée plutôt que tracée avec une plume ou un pinceau.

Les textes importants (histoire du roi, exploits des dieux) sont gravés sur des pierres commémoratives ou sur divers objets en bois, en os ou en métal. Ces signes particuliers s'appellent des *runes*.

Les prêtres, en plus du thyuda, connaissent une langue liturgique dont la similitude avec le thoan est troublante.

Quelques mots thyudas

Alkhøguma : Prêtre
Arø : Fruit
Bifrøst : Arc-en-ciel
Brakya : (nom d'un roi) Lutte
Drakkar : Dragon/Navire de guerre
Fridar : Paix
Froor : Fertile, bourgeonnant.
Heim : Monde (Amérindia)
Iqtunn : Géant
Ragnarok : Fin du monde
Saurga : (nom d'un roi) Tristesse
Seider : Magie
Wallhalla : Paradis

Les noms propres

Les Barbes Rouges ont un nom composé d'un prénom à consonance scandinave, suivi d'un qualificatif souvent représentatif de la personne qui le porte. Voici quelques exemples :

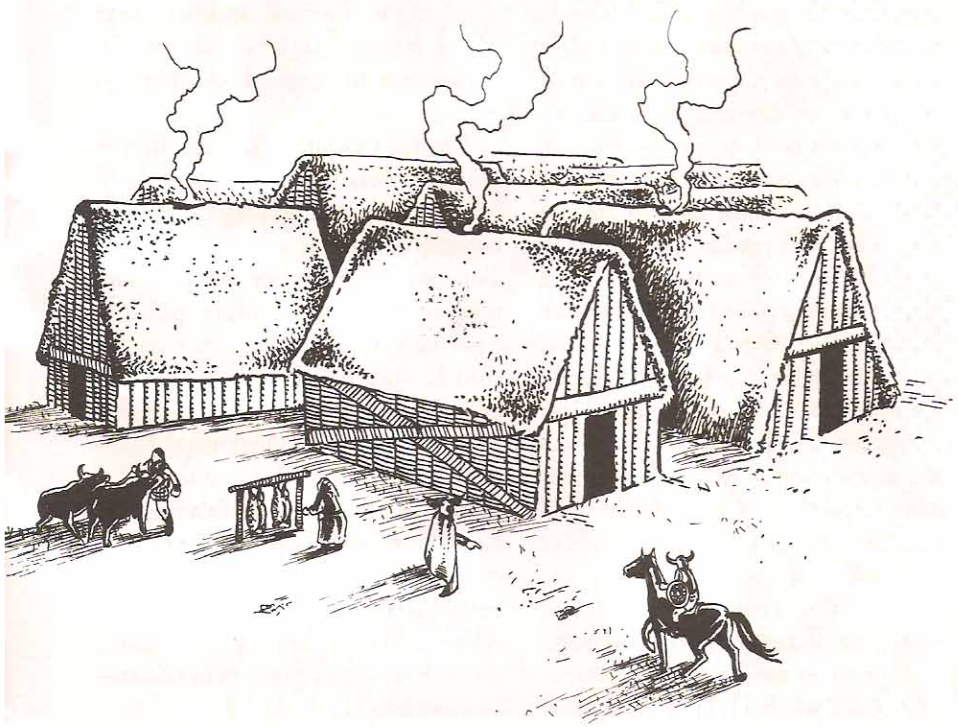
Barbes Rouges
- Baldrik le Brave
- Erik Roussebarbe
- Fennria le Cruel
- Harald aux Beaux Cheveux
- Heidmark le Désossé
- Oldric à la Barbe Fleurie
- Ragnar aux Dents Longues
- Withrus le Fou
- Wotyar Œil d'Acier

Walkyries
- Erika à la Hache Sanglante
- Heimskringla la Téméraire
- Hilderia la Forte
- Olga la Grande

Les arts

L'art n'est pas la spécialité des Barbes Rouges. Néanmoins, on trouve des représentations artistiques, comme des peintures, sur certains objets courants, tels les paniers, les bols. Ces dessins se retrouvent également brodés sur les nappes ou les couvertures.

Les Barbes Rouges sont assez doués pour la sculpture et réalisent de jolies statues et statuettes représentant, le plus souvent, des créatures mythologiques (gnomes, trolls, elfes, etc.). Les prêtres possèdent souvent des plaques de bois ou des pierres sur lesquelles sont gravées des images représentants les exploits des dieux.



L'architecture des villes thyudas

Bien qu'on trouve aussi de petits villages dans les terres, les plus grandes villes thyudas sont essentiellement des ports fortifiés. Elles sont entourées de palissades en bois et surveillées jour et nuit. De nombreux jardins individuels, jouxtant les maisons, sont cultivés dans les villes.

Les maison sont fabriquées dans un mélange de bois, de pierre et de torchis. La construction, astucieuse et élégante, est assez sommaire. La toiture est pointue, avec une forte pente, et les portes en bois sont très hautes, atteignant plus de 2,50 m de haut. Très solides, elles sont constituées d'épaisses planches clouées par d'énormes clous apparents.

Il n'existe pas de grands édifices religieux dans les villes. Les cultes sont célébrés près de grands arbres, en particuliers des frênes, qui servent de point de repère et de lieu de réunion religieux. Un immense frêne, appelé *Yggdrasil* par les Barbes Rouges, est considéré comme le point vital du monde.

Les tombeaux thyudas sont entourés de grandes pierres gravées de dessins religieux et de runes.

L'habillement

Les Barbes Rouges sont, d'une manière générale, plus habillés que les autres populations d'Amérindia. Cela s'explique par leur condition de guerriers et l'endroit où ils vivent, sensiblement plus humide et plus venté que tout le reste du plateau. Leurs vêtements sont assez fonctionnels et varient, bien entendu, selon l'activité pratiquée. Voici les tenues typiques que l'on peut rencontrer dans les royaume thyudas :

Paysan : Tunique sans manche en lin, pantalons larges serrés aux chevilles par des cordes végétales.

Bourgeois : Pantalons assez larges en cuir tanné ou en coton, serrés à la base par des lanières croisées, souvent rouges ou marrons.

Prêtre : Longue robe blanche à col rouge, ceinture rouge en fibre végétale.

Guerrier Barbe Rouge : Barbe toujours teinte en rouge pour le guerrier qui a déjà tué ; imberbe sinon. Casque ailé ou à cornes. Culotte en peau de bêtes (ours, loup, voire mammouth). Bottes en peau de loup serré par des lanières de cuir.

Walkyrie : Longs cheveux tressés en deux nattes, teintes en rouge. Casque ou serre-tête métallique orné de deux ailes. Plastron féminin métallique, pagne en peau de bêtes ou coquille métallique.

La nourriture

Les Barbes Rouges sont de gros mangeurs. Ils ont la particularité de se nourrir autant de poissons et de fruits de mer que de viande. Ils apprécient particulièrement les crèmes et les laitages, qu'on retrouve souvent dans leurs plats.

La viande se mange rôtie. Les préférées sont le daim, le bison, le porc et le cheval sauvage.

Ils font griller le poisson et bouillir les crustacés, poulpes et fruits de mer.

Les boissons les plus appréciées sont de loin la bière thyuda, une bière brune très alcoolisée (environ 15°), et l'alcool pur. Il est très rare que les Barbes Rouges boivent de l'eau.

LIEUX PARTICULIERS

Voici à présent quelques lieux particuliers d'Amérindia, que les PJ seront vraisemblablement amenés à visiter un jour ou l'autre. À commencer par l'incroyable cité de jade...

Talanac : La-ville-qui-est-une-montagne

"Les dieux cachent, les hommes découvrent."

Maxime tishquetmoac, Cosmos Privé

Description

Talanac, "La-Ville-Qui-Est-Une-Montagne", comme la surnomment les indigènes, est un lieu unique en son genre. Située dans les Grandes Plaines d'Amérindia, à environ 800 km du monolithe Abharhploonta (la falaise de 30.000 m qui donne sur Dracheland, le niveau supérieur), c'est en fait une île pyramidale entièrement constituée de jade, orientée nord, qui partage en deux la rivière Watcetcotl. D'une hauteur de 1.000 m sur une base de 1.500 m, ses dimensions sont prodigieuses. Toute sa surface extérieure a été sculptée, ou plus exactement polie (voir **Histoire de Talanac**, page 238) durant des siècles, pour faire apparaître dans la pierre les multiples habitations et temples qui constituent la ville d'aujourd'hui. Talanac n'est donc pas composée d'habitations construites SUR les flancs de la montagne, mais d'habitations taillées DANS la montagne !

L'aération et le renouvellement d'oxygène de ces "maisons" sculptées, dont certaines s'enfoncent très profondément à l'intérieur de la montagne, sont assurés pour la plupart par des bouches d'aération, reliées entre elles. Elles forment ce qu'on a appelé le Réseau de Conduits, véritable labyrinthe au cœur de la pyramide de jade.

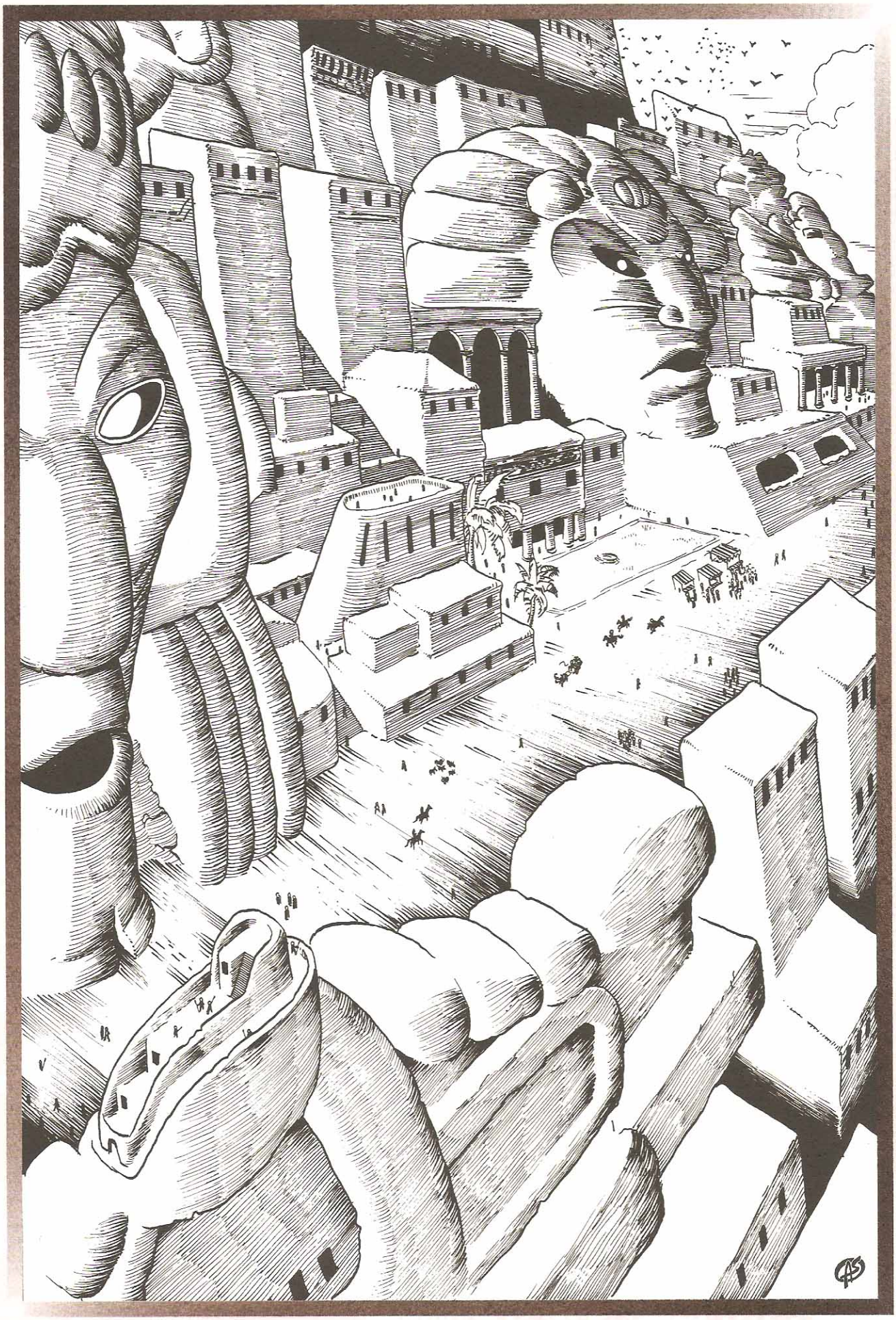
De grands bacs vides ont été creusés régulièrement dans les rues avant d'être comblés de terre. On y a planté des arbres qui ajoutent un peu de végétation dans les rues rocheuses de la cité de jade.

On distingue, verticalement, trois grandes zones principales : la zone supérieure, qui correspond plus ou moins aux quartiers riches, la zone médiane (quartiers bourgeois) et la zone inférieure (quartiers pauvres). Chaque zone est divisée en trois secteurs (inférieur, médian et supérieur), eux-mêmes divisés en trois niveaux. Il y a donc en tout 3 x 3 x 3 niveaux, soit 27 niveaux.

Chacun de ces niveaux, d'une hauteur d'environ 40 m, est parcouru par des rues. Ces rues ont deux côtés qu'il convient de distinguer :

- le côté extérieur, qui ne comporte que quelques maisons sculptées, beaucoup plus petites et plus isolées que les autres (ces petites maisons ne sont d'ailleurs pas reliées au gigantesque Réseau de Conduits) ;
- le côté intérieur, qui touche la pyramide, où les maisons sont en général bien plus vastes, puisqu'ayant pu être agrandies en creusant dans la montagne. Ce sont essentiellement ces maisons qui bénéficient de l'aération du Réseau de Conduits.

Une rue typique de Talanac effectue plusieurs fois le tour complet de la pyramide, en montant légèrement en colimaçon, dans le sens des aiguilles d'une montre. Elle reste tout de même plus ou moins horizontale, puisque c'est dans les angles que les montées sont le plus significatives. Une rue compte donc plusieurs étages, quatre en moyenne, ce qui correspond à peu près à deux rues par niveau. Le nombre total des rues de Talanac n'est donc pas très élevé, puisqu'il n'est que de 52. Entre deux étages, et même entre deux niveaux, fresques et bas-reliefs saillent à flanc de montagne : dieux, hommes, animaux et motifs abstraits sont représentés.



Talanac n'est pas construite sur la montagne... c'est la montagne !

Pour communiquer d'un étage à l'autre d'une même rue, il est possible de suivre simplement la rue (parfois sur plusieurs kilomètres, puisqu'elle tourne autour de la pyramide). Il faut alors passer successivement d'un flanc à l'autre : en montant, on suit le sens des aiguilles d'une montre, et l'on passe donc du flanc nord au flanc est, puis sud, puis ouest, puis à nouveau nord, etc.

On peut aussi emprunter les rampes d'accès : plusieurs escaliers étroits et escarpés, taillés dans le jade, permettent de passer d'un niveau à l'autre. Ces escaliers sont faciles à emprunter pour des hommes et des petits animaux, comme des porcs ou des moutons, mais impossibles pour des chevaux ou autres animaux de grande taille.

Il existe un autre moyen pour passer d'un étage à un autre (mais uniquement en descente !), qui consiste à se laisser pendre à un rempart et à sauter sur le toit de l'habitation inférieure. Mais attention, c'est un moyen relativement casse-cou, qui n'est pas vraiment conseillé pour aller faire son marché quotidien !

Si les rues de Talanac ne sont pas nombreuses, elles sont en revanche très longues, surtout celles situées à la base de la pyramide. La Rue des Sacrifices Rejetés, par exemple, qui s'échelonne sur quatre étages au premier niveau (le plus bas), est la plus longue de Talanac, avec ses 20 km. La plus petite rue, au contraire, se situe au 26ème niveau, juste en dessous du palais de l'empereur Ollimaml (qui constitue à lui tout seul le 27ème et dernier niveau) : elle mesure 800 m.

Tout compris, les rues de Talanac représentent environ 500 km linéaires d'habitations.

Remarque : Dans Talanac, on ne peut pas vraiment dire que telle ou telle rue est mal fréquentée, étant donnée la longueur et la diversité de chacune d'entre elles. On se base surtout sur deux critères :

- **La zone :** la zone inférieure est d'une manière générale assez mal famée, tandis que la zone supérieure n'est habitée que par les riches ou proches de l'empereur. La zone médiane est intermédiaire, peuplée de bourgeois.

- **La face, c'est-à-dire le côté de la pyramide :** les quartiers de la face nord, peu ou pas éclairés par le soleil, sont mal considérés, et donc plutôt habités par les pauvres et les délinquants. On le voit d'ailleurs à l'aspect des rues dont les sculptures sont souvent abîmées, saccagés ou dégradées à cause du trafic des contrebandiers de jade, qui, malgré la vigilance de la police, a beaucoup "grignoté" le quartier. Au contraire, les quartiers de la face sud, toujours éclairés par le soleil sont très recherchés et très cotés. Les quartiers des faces est et ouest, éclairés chacun une demi-journée, sont intermédiaires.

La combinaison des deux critères fournit une idée assez fidèle de la réalité : ainsi, les quartiers nord de la zone inférieure sont vraiment les plus mal famés ; au contraire, les quartiers sud de la zone supérieure sont ce qui ce fait de plus rupin.

Les portes thoannes

Elles sont au nombre de trois. À l'origine, elles ne sont connues que par Jadawin et Kickaha. Mais étant répertoriées dans le palais du Monde à Étages, on peut supposer que le Seigneur qui se trouve actuellement dans le palais, quel qu'il soit, connaît l'existence et l'emplacement de ces portes. Deux d'entre elles se trouvent dans le palais de l'empereur (voir palais, niveau 27) et la troisième, dans un petit sanctuaire (voir sanctuaire, niveau 2).

Quelques chiffres

Dimensions : Pyramide de 1.500 m de base pour une hauteur de 1.000 m.

Superficie : 2,5 km², soit 250 hectares.

Si on compte en plus les surfaces creusées dans la pyramide (habitations, Réseau de Conduits, etc.), il faut pratiquement doubler cette superficie.

Population
Pyramide : 200.000 habitants
Pyramide + faubourgs : 1.000.000 habitants.

Proportion

Marchands	30 %
Paysans (cultivateurs, éleveurs, pêcheurs)	25 %
Esclaves	20 %
Artisans	10 %
Criminels	8 %
Guerriers	3 %
Police	1 %
Prêtres - Moines	1 %
Autre (fonctionnaires, famille impériale, visiteurs, etc.)	2 %

Nombre d'habitations : 49.897
Nombre de rues : 52
Nombre de temples : 50
Nombre de "portes" thoannes : 3

Histoire de Talanac

Quand les premiers Amérindiens civilisés du Monde à Étages découvrirent le gigantesque bloc de jade au milieu de la rivière qu'ils baptisèrent Watcetcotl, ils n'avaient aucun doute quant à la nature divine de leur découverte. Leur chef, celui qui deviendra le premier empereur, entreprit de gigantesques travaux sur la montagne, pour en révéler la forme cachée par les dieux, selon la célèbre maxime tishquetmoac *(Les dieux cachent, les hommes découvrent)*. Pour les Tishquetmoacs en effet, la forme, belle et sacrée de la pyramide avait été dissimulée par les dieux à l'intérieur de la monumentale masse de jade. Il suffisait d'enlever les impuretés volontairement déposées par les divinités omnipotentes pour en faire apparaître la beauté et c'était le devoir des hommes de révéler la ville qui attendait de naître.

Une génération d'esclaves fit le gros du travail, sculptant grossièrement les formes de la villes selon les directives des architectes sacrés. Puis, les artistes s'attaquèrent aux finitions. Près de 50.000 habitations furent ainsi sculptées, 50 temples et l'incroyable palais de l'empereur.

Matériel et services courants disponibles à Talanac

Les prix sont donnés en *kwatluml*. Il y a trois catégories de prix pour chaque article ou service, qui correspondent respectivement au prix dans la zone supérieure, la zone médiane et la zone inférieure. On peut considérer d'une manière générale que la qualité du matériel ou de la prestation varie selon la zone (la meilleure qualité se trouvant dans la zone supérieure, alors que la zone inférieure propose une qualité beaucoup plus douteuse).

Animaux domestiques

Chat : 50/30/10
Cheval : 3.000/2.000/1.000
Chèvre : 300/150/100
Chien : 70/40/20
Cochon : 200/150/100
Dindon : 5/4/3
Mouton : 250/150/100
Vache : 1.000/800/600

Armes

Arc : 70/60/50
Bouclier (petit) : 100/80/60
Bouclier (grand) : 300/250/200
Casse-tête : 150/130/100
Ceste "griffe" : 40/30/20
Épée : 700/600/500
Hache : 400/300/200
Hachette : 300/200/100
Lance : 80/60/50
Lasso : 30/20/10
Poignard : 20/25/10
Propulseur : 50/40/30

Armures

Armure matelassée complète : 900/800/700
Casque rond : 70/60/50
Casque ouvert : 80/60/50
Jupe plissée : 200/150/100
Tunique rembourrée : 300/200/150

Articles courants

Baume de guérison (la dose) : 40/30/20*
Bougie : 3/2/1
Corde (10 m) : 30/25/20
Couverture (fourrure) : 50/40/30
Gourde : 20/15/10
Lampe à huile : 50/40/30
Torche normale : 15/13/10
Torche sans fumée : 60/40/30

** Une dose de baume de guérison appliquée sur une blessure permet de diminuer de 1 le seuil de Difficulté du test de Résistance qui s'y rapporte.*

Auberge

Nuit : 60/30/10
Semaine : 400/200/50

Esclaves

Enfant : 2.000/1.500/1.000
Femme : 5.000/3.000/2.000
Homme : 7.000/5.000/3.000

Loisirs

Partie de *patoll* : 5/3/1
Prostituée ordinaire (la passe) : 50/30/10
Prostituée sacrée (la passe) : 200/150/100
Tabac
Cigare : 20/15/10
Barre (à mâcher) : 10/7/5
Poudre (50 g, à priser) : 8/5/3

Nourriture

Boissons (prix pour 1 litre) :
Alcool de maïs (*chuentla*) : 20/15/10
Bière : 3/2/1
Jus de fruit : 1/1/1
Vin résineux : 8/6/3
Ration hebdomadaire (7 repas) : 30/20/15
Repas copieux : 20/10/6
Repas frugal : 10/5/3

Vêtements

Bijoux (petit) : 200/100/50
(gros) : 1.000/600/400
Chapeau : 40/30/20
Coiffure à plumes : 60/40/20
Jupe de plumes (homme ou femme) : 60/40/30
Manteau de coton : 100/80/60
***Maxtlatl* (cache-sexe, pagne) :** 30/20/10
Sandales : 70/50/30

Gouvernement

Le gouvernement fonctionne comme pour n'importe quelle ville de l'empire (voir **La pyramide sociale**, page 213), au détail près qu'il s'agit de la capitale qui héberge le chef juridique et spirituel, le *miklosiml*, dont l'actuel se nomme Wiskatiil. Ses *calpix* récoltent l'impôt et la police veille au maintien de l'ordre.

Économie

La production exportée propre à Talanac est constituée de productions agricoles (essentiellement du maïs, mais également toutes sortes de récoltes), d'armes métalliques (les longs poignards et les haches de Talanac sont réputées dans tout le plateau) et d'objets typiques de la ville (torches sans fumée, lampes à huile, médicaments, etc.).

La ville importe des produits naturels comme les fourrures, le bois, les ossements et le gibier.

Les niveaux

Remarques :

- À Talanac, une adresse suffisamment précise pour ne pas nécessiter une marche de plusieurs heures ne doit pas se contenter du nom de la rue. Il faut en général préciser en plus la face (nord, sud, est ou ouest) et le niveau. C'est pourquoi les descriptions des lieux qui suivent précisent toujours ces deux informations.
- Étant donnée la taille immense de la ville, détailler toutes les boutiques, toutes les habitations, etc. serait

inutile. Les lieux fournis ci-dessous sont des exemples de ce qu'on peut trouver, mais il va de soi qu'il y a d'autres temples, d'autres boutiques, d'autres tavernes... En observant l'illustration, on arrive assez facilement à découvrir de nouveaux temples, des escaliers, des bâtisses mystérieuses, etc. Faites travailler votre imagination. Si, par exemple, les joueurs demandent au MJ s'il y a une écurie dans la ville, la réponse est plus que vraisemblablement oui. Le MJ devra donc en inventer une et la localiser où il le souhaite. S'il ne s'agit pas d'une rue déjà existante, il s'inspirera des noms de rues fournis ci-dessous.

Selon le type d'établissement qu'il souhaite créer, le MJ choisit la localisation :

- la zone = très riche, moyenne et pauvre ;
- puis la face : est et ouest = moyen, nord = pauvre, sud = riche ;
- puis le niveau ;
- puis la rue.

Il n'oubliera pas de noter les coordonnées de sa création pour pouvoir la réutiliser dans des parties ultérieures, et conserver un certain réalisme à la ville.

Les descriptions qui suivent vont du niveau le plus haut (27) au plus bas (1).

Le palais (niveau 27)

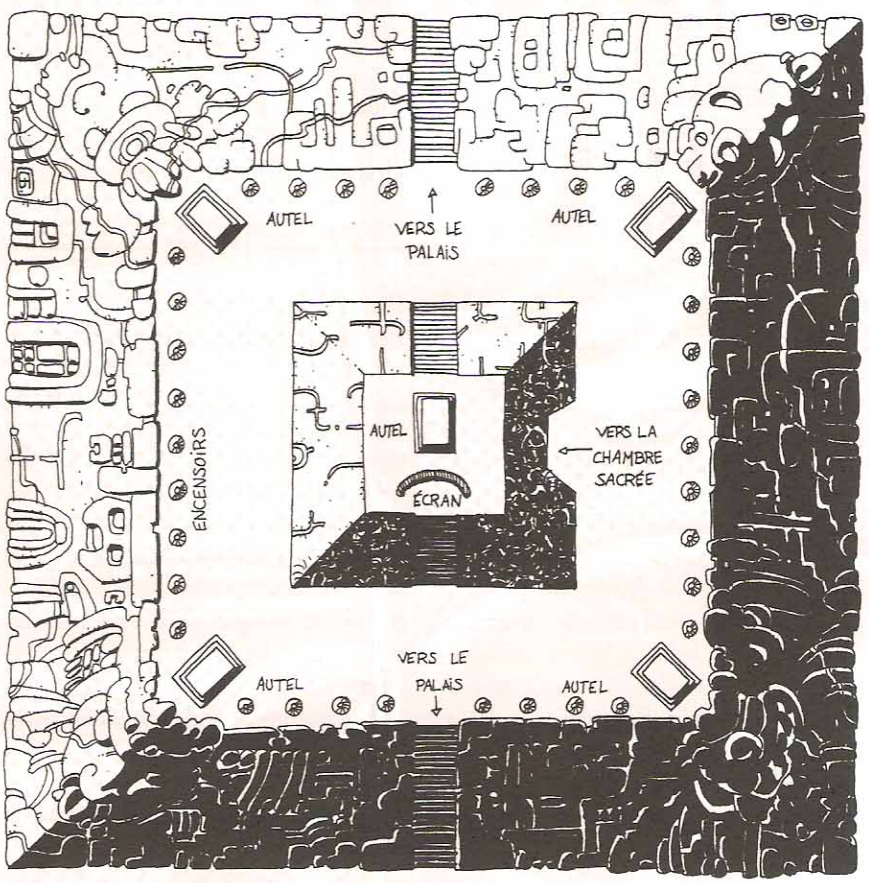
Le temple d'Ollimaml

Au sommet absolu de la pyramide, au-dessus du palais de l'empereur, le temple d'Ollimaml culmine à 1.000 m. La vue y est imprenable : toute la ville grouille d'activité, les champs cultivés des alentours forment une nappe multicolore et les villes des faubourgs ressemblent à des jouets miniatures. Par beau temps, on peut voir jusqu'à 500 km.

On accède au temple par le palais, en montant des escaliers qui mènent à une première plate-forme carrée, à 990 m de hauteur, entourée d'une bordure. La bordure est une sécurité qui permet de ne pas tomber, car sous la bordure et jusqu'au niveau inférieur (le 26ème), sur 30 m environ, la paroi est absolument LISSE ! Les esclaves qui ont poncé la montagne ont effectué un travail remarquable, car on ne peut déceler la moindre imperfection. La paroi recouvre, en fait, tout le palais d'Ollimaml. La plate-forme est large d'un peu plus de 2 m. En son centre se trouve un tronc de pyramide d'une base de 10 m pour un sommet de 5 m qui sert d'autel au temple.

Dans les quatre angles de la plate-forme se dressent de superbes statues intégrées au sol. Elles ont en effet été sculptées après qu'on a creusé dans la montagne, en leur laissant de la matière. Elles représentent les quatre dieux tishquetmoacs majeurs : Ollimaml, bien sûr, qui est représenté comme un homme bien bâti sans visage ; Talanac, un être mi-homme, mi-jaguar ; Quauh, un aigle gigantesque et Toshkouni, un hybride mi-jaguar, mi-oiseau. De petits autels jouxtent les statues. On y pose pêle-mêle les parchemins utilisés lors des services religieux, le *teocentli*, maïs divin qui est servi aux fidèles lors de certaines cérémonies (comme celles qui célèbrent Talanac) et les objets sacrés du temple (miroirs, masques, etc.). Des torches et des encensoirs bordent le muret extérieur de la plate-forme.

On accède au sommet du grand autel central (le tronc de pyramide), sommet absolu de Talanac, par deux escaliers sculptés dans le jade. Les quatre parois de l'autel sont couvertes de hauts-reliefs magnifiques. De l'une émerge un homme, apparemment le *miklosiml*, tenant un bébé-jaguar dans ses bras (symbole de l'hérédité impériale). Sur une autre face, un guerrier en conquête serre entre ses mains une corde à laquelle sont attachés des prisonniers représentés en relief sur deux côtés. Sur la dernière face est gravé un immense portrait de Talanac entouré de rayons solaires. En appuyant sur les deux yeux de Talanac (avec ses doigts, par exemple), on ouvre une porte qui donne sur une chambre secrète de deux mètres sur trois. Deux disques accolés sont incrustés dans le sol de cette chambre secrète. Il s'agit bien sûr



TEMPLE D'OLLIMAML

d'une "porte" thoanne. Elle est à sens unique et sa destination est au choix du MJ. Sur la face opposée de l'autel se trouve une autre chambre, non secrète, dont l'entrée est constamment surveillée par au moins deux gardes (des chevaliers-jaguars). La chambre contient de nombreux objets "sacrés" servant pour le culte :

- un masque de Jaguar, pour les offices célébrant Talanac, lorsque le chaman de Talanac est convié au temple d'Ollimaml ;
- un masque d'Ollimaml qui sert à Wiskatiil et qui est recouvert d'une matière réfléchissante, genre miroir, qui reflète les rayons du soleil et donne un éclat étincelant au visage de son porteur ;
- des miroirs sacrés, dont certains, convergents, concentrent les rayons solaires et servent à allumer les bûchers de sacrifice (notamment pour la cérémonie de ligature des années) ;
- une dague sacrée, servant à tuer les sacrifiés.

On remarque par terre quatre croissants d'argent, sertis dans les dalles du sol, ainsi que quatre croissants suspendus à des crochets scellés dans le mur. Les croissants mobiles, couplés avec ceux sertis dans le sol, ouvrent des "portes" à double sens (destination choisie par le MJ).

Le sommet de l'autel, sur lequel se réunissent les fidèles, ne comporte qu'un grand écran de jade, derrière lequel chantent les moines, et un petit autel sur lequel sont perpétrés les sacrifices.

Les appartements privés

Un immense escalier permet d'accéder au palais impérial très protégé, de jour comme de nuit, par une dizaine de chevaliers-jaguars. À part cet escalier, toute la surface extérieure de la somptueuse résidence est parfaitement lisse. On trouve de merveilleux bas-reliefs à l'intérieur, qui représentent de nombreuses scènes de la mythologie tishquetmoac. Certaines racontent l'histoire de Talanac. Tout l'intérieur du palais est dallé de diorite. Un chemin extérieur fait le tour du palais. Ses dalles sont serties de petites pierres précieuses. Le palais contient une multitude de pièces, plus gigantesques les unes que les autres. Des serviteurs s'y affairent et côtoient des soldats, plus ou moins nombreux selon la volonté de l'empereur. La salle de séjour, où le *miklosiml* prend ses repas avec ses convives est somptueuse, de même que l'immense salle de réunion où se tiennent les *tlatocan*. Wiskatiil possède sa bibliothèque personnelle, riche de plus de 10.000 ouvrages traitant de choses diverses et multiples (religion, géographie, histoire de l'empire, techniques de guerre, architecture, culture et techniques d'irrigation, etc.).

Les appartements privés de l'empereur (chambre, piscine, sanctuaire privé) constituent une partie séparée du palais. Wiskatiil est la seule personne, hormis les gardes, à pouvoir y circuler librement. Même la famille de l'empereur ne peut s'y rendre sans son autorisation. La femme de l'empereur est confinée dans son *purdah*, une chambre couplée à une salle de bain. L'empereur n'y dort pas systématiquement.

Les appartements privés de la famille de l'empereur se trouvent dans une autre partie du palais. Ils logent les frères, la mère, les fils et les filles de Wiskatiil, ainsi que tous les parents plus ou moins éloignés, ceux que le *miklosiml* reconnaît de sang sacré. L'accès à ces appartements est très confidentiel et très protégé.

Les geôles

Une section du palais est réservée aux cages et autres geôles. Les cages, énormes, contiennent certains animaux exotiques que l'empereur aime venir contempler ou dont il compte se servir à l'occasion (chevauchées, voyage aérien, arène). Il n'est pas rare d'y trouver des aigles de Podarge.

Les geôles servent à enfermer les criminels ou les délinquants, qui y croupissent en attendant d'être exécutés ou jugés.

L'arène sacrée

En plein cœur du palais se trouve la fameuse (et redoutée) arène sacrée. Elle joue un double rôle : distraire l'empereur, par les parties de *tlachtli* qui s'y déroulent et déterminer la culpabilité ou l'innocence des personnes jugées pour lesquelles l'empereur n'a pas pu se prononcer définitivement. Ces dernières s'affrontent dans l'arène. Les vainqueurs sont déclarés innocents et sont donc libérés, les vaincus sont coupables et sont exécutés.

L'arène est un terrain de *tlachtli* (un double T accolé). Il ne s'y déroule pas que des parties de ce jeu, puisque des duels y sont également organisés. Des gradins en jade bordent les côtés du terrain. L'empereur y convie sa famille et certains hôtes privilégiés.

Le zoo royal

Très protégé, avec son toit d'argent et ses barreaux de fer gris, le zoo royal jouxte les jardins du palais. Il y règne une forte odeur d'animaux, de paille, de viande corrompue et de purin. Une variété incroyable d'animaux d'Amérindia (et même d'ailleurs) peut y être observée. Plusieurs spécimen d'aigles de Podarge s'y trouvent et sont remplacés régulièrement (ne supportant pas la captivité, ils finissent par s'entre-tuer ou se laissent mourir). Un mur pas très élevé entoure le zoo. Un entrepôt d'armes se trouve à proximité.

La zone supérieure (secteurs 7 à 9, niveaux 19 à 26)

C'est la zone la plus huppée. Elle contient les quartiers riches, les temples et les résidences princières. Les quartiers les plus chics sont ceux du versant sud, dont les maisons sont éclairées par le soleil toute la journée.

Maison chic (secteur 8, niveau 24) Rue du Nouveau Miracle (longueur : 3 km), face sud

Constamment éclairée la journée par la lumière du soleil, ce type de maisons est très apprécié et très recherché. Une maison vraiment chic est située côté intérieure de la pyramide, ce qui lui permet d'être plus grande. Elle comporte au moins huit salles, de 50 m² chacune en moyenne, sur deux ou trois étages. Les pièces du dernier étage sont les plus vastes, leur voûte est percée de multiples ouvertures pour laisser passer la lumière du soleil. Les salles de

réception et séjour se trouvent côté sud, seul côté qui dispose de fenêtres sur l'extérieur. Les habitants de ces maisons sont de riches familles, qui possèdent au moins cinq esclaves leur servant de domestiques. La femme du chef de famille vit de manière assez retirée dans une partie de la maison, constituée de deux pièces au dernier étage, qu'on appelle le *purdah*. Deux femmes esclaves sont à sa disposition en permanence. Son mari lui rend de fréquentes visites et l'autorise à l'accompagner lors de certaines réunions importantes ou à l'occasion des cérémonies religieuses.

Temple de Quauh (secteur 8, niveau 23)
Rue du Nouveau Miracle (longueur : 3 km), face est

C'est le lieu de sacrifice du personnage de la nouvelle (voir **Un miracle ordinaire**, page 211). Dans ce temple ont lieu des offrandes rituelles quotidiennes en l'honneur de Quauh, dieu aigle du soleil, qui ont pour objet d'aider le soleil à se lever ! Jusqu'à présent, les Tishquetmoacs n'ont jamais eu à déplorer la mauvaise volonté du dieu, qui apparemment a toujours accepté les sacrifices et daigné éclairer les mortels de sa lumière divine. Le temple est une grande terrasse de 20 m sur 10, qui fait saillie au milieu de la rue, face est. Un autel de 2 m sur 1 se dresse en plein centre de la terrasse. La vue est superbe, puisqu'on voit tout le côté est de la ville, puis les faubourgs de Talanac, les plaines et même les collines derrière lesquelles apparaît le soleil chaque matin. En levant la tête, on aperçoit le palais de l'empereur et, tout autour du temple, les maisons luxueuses et leurs petits jardins. La terrasse est entourée d'une petite bordure de protection, sur laquelle sont entreposés des masques d'oiseau et plusieurs miroirs "sacrés". Ils sont utilisés lors de la cérémonie quotidienne du sacrifice. Ils permettent d'immoler le corps du sacrifié avec les premiers rayons du soleil dont il a permis le lever. Le condamné aura préalablement été tué à l'aide d'un long poignard, puis placé sur un bûcher à même l'autel. Le bûcher est soigneusement nettoyé après la fin de la cérémonie.

Auberge de luxe (secteur 7, niveau 21)
Rue des Splendeurs Cachées (longueur : 5 km), face sud

"Le matin des mille lumières" est une auberge luxueuse située dans un très beau quartier. On n'y entre pas comme dans un moulin. Une tenue révélatrice de son bon statut social (rang minimum : 5) est indispensable pour passer le barrage des deux videurs (deux esclaves, vêtus d'un simple *maxtlatl*, mais très musclés). L'auberge est une immense salle, aux lumières tamisées produites par les dizaines de torches sans fumée qui se reflètent dans les nombreux miroirs colorés fixés aux murs. Le comptoir, en jade, est incrusté dans le sol. L'auberge comporte une trentaine de tables en bois ciré au rez-de-chaussée. Les chambres se trouvent dans les deux étages du dessus. Elles sont au nombre de 20. Une nuit coûte de 50 à 70 *kwatluml*, selon la taille et l'emplacement de la chambre. À la semaine, il faut bien compter 400 *kwatluml*. La cuisine de l'établissement est réputée. La *Chuentla* est savoureuse (4 *kwatluml* le verre), deux types de bière sont proposés (1 *kwatluml* le verre) ainsi qu'un très bon vin résineux jaune pâle (2 *kwatluml* le verre). On peut trouver des plats principaux à base de viande d'animaux domestiques (bœuf, mouton, porc, dindon) et de maïs pour environ 5 *kwatluml*, mais également du gibier (antilope, daim et même bison et mammouth) pour environ 10 *kwatluml* le plat. La spécialité de la maison est le sauté d'iguane au miel, accompagné de maïs bouilli. Elle est servie pour 10 *kwatluml*. Certains habitués de l'auberge jouent au *patoll* durant la journée. Attablés, ils parient des sommes élevées et semblent ne pas créer de problèmes dans l'établissement, les perdants payant leur dette sans rechigner. Les PJ peuvent participer : les paris vont de 10 *kwatluml*, face à des débutants, à 500 *kwatluml*, face aux joueurs confirmés. La partie se simule par un jet d'opposition entre l'Intellect du PJ et la compétence "Jouer au *patoll*" des Tishquetmoacs. Les débutants ont une compétence de 3.2, tandis que les joueurs confirmés atteignent 3.5, voire 3.6 pour le champion.

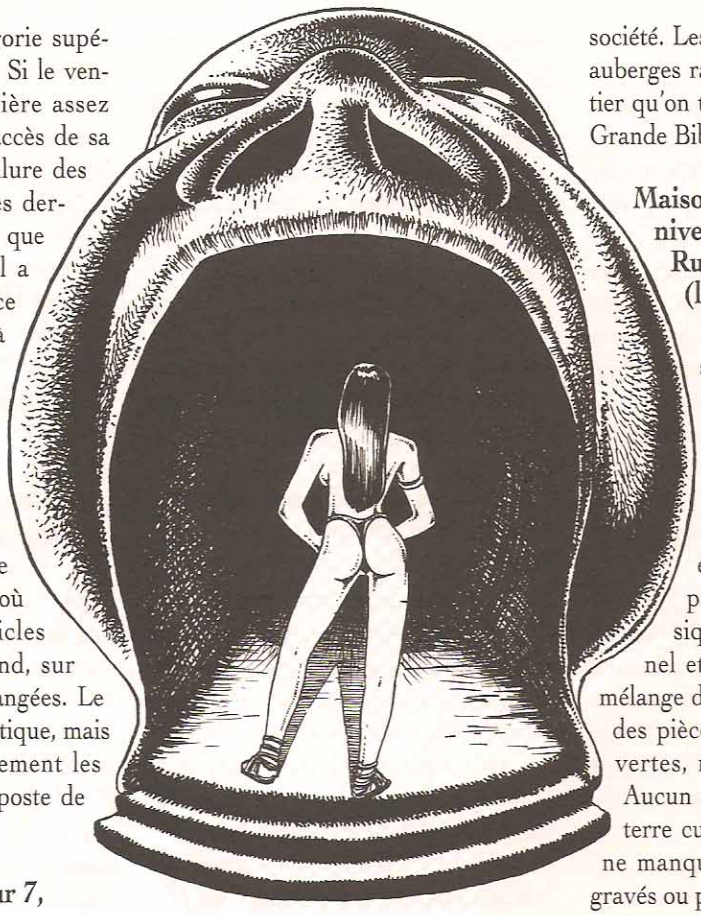
Armurerie princière (secteur 7, niveau 20)
Rue des Splendeurs Cachées (longueur : 5 km), face sud

C'est dans cet établissement que la famille de l'empereur et les plus grands officiers de l'armée impériale se fournissent en armes et armures. Autant dire que la qualité du matériel vendu est ce qui se fait de mieux dans Talanac. L'armurerie se présente sous l'aspect d'une salle de 10 m sur 6, séparée dans sa largeur par un comptoir. Quelques armes et armures sont accrochées au mur, mais le marchand a accès à une deuxième salle, au fond de la première, dans laquelle est entreposé tout son matériel. Le choix est énorme. Toutes les armes tishquetmoacs, les armures, les boucliers et les casques des chevaliers des quatre castes sont disponibles. On trouve même parfois des offres spéciales, telles que des armes un peu exotiques, des potions ou des poisons venant d'un lointain pays. Pour le choix et le prix, reportez-vous à la liste des matériel et services disponibles à Talanac : tous les articles des armes et armures sont à vendre, au prix élevé. Les articles sont neufs et n'ont pas le moindre défaut. Il faut être d'un certain "standing" pour entrer dans l'armurerie, qui est tenue par un colosse et ses trois serviteurs esclaves. Tous savent redoutablement bien manier les armes qu'ils vendent. Le colosse, chef de l'établissement, s'appelle Ishkoni. Il est très connu. Il est également marchand d'esclaves. Ses prix sont toujours de première catégorie, car, dit-il, les esclaves qu'il vend sont de qualité très supérieure.

Boutique de luxe (secteur 7, niveau 20)
Rue des Splendeurs Cachées (longueur : 5 km), face ouest

Cette belle boutique appelée "L'Obsidienne" vend tous les articles courants disponibles en ville, du baume de guérison à la torche sans fumée en passant par les bougies, les couvertures ou les cordes (voir tableau des **Matériel et services courants disponibles à Talanac**, page 239). On vend même du tabac et des vêtements chics. Seul le gratin de la société peut s'offrir ces articles de qualité, car les

prix sont très élevés (catégorie supérieure des prix du tableau). Si le vendeur s'exprime d'une manière assez pédante, il n'interdit pas l'accès de sa boutique en fonction de l'allure des clients. Du moment que ces derniers payent, il les sert, quel que soit leur accoutrement (il a même tendance, en présence d'individus un peu rustres, à en rajouter dans les expressions précieuses, comme pour accentuer encore plus la différence). Sa boutique, de 20 m sur 15, est très bien éclairée, par de multiples lampes à huile dorées. Elle est si remplie qu'on ne sait où donner de la tête. Les articles s'entassent du sol au plafond, sur des étagères parfaitement rangées. Le vendeur est seul dans sa boutique, mais il ne craint pas particulièrement les vols ou les agressions : un poste de police jouxte son magasin…



Temple de Jubral (secteur 7, niveau 19)
Rue des Éternels Délices (longueur : 7 km), face nord

Le temple de Jubral, le dieu de la fertilité, est en fait une gigantesque maison close huppée. De son entrée caractéristique, une énorme bouche humaine ouverte, s'échappe une légère fumée violette très parfumée. En entrant, on accède à la pièce principale, immense et carrée, de 20 m de côté. Elle est assez enfumée, mais l'odeur y est très agréable. Les trous percés dans la voûte laissent s'échapper la fumée des encens. Au centre de la pièce se dresse la statue en jade de Jubral : un gros homme souriant et nu. Le fond de la salle est un lieu de prière. Une dizaine de prostituées sacrées sont agenouillées devant une fresque murale du dieu, éclairée par une centaine de bougies parfumées. Elles lui adressent des prières et des louanges par des chants mélodieux. Le chaman du temple se trouve souvent à leurs côtés. Il veille au respect des cérémonies religieuses et fait tourner les effectifs. Les prostituées sacrées doivent à tour de rôle prier, nettoyer le temple et se reposer en attendant un client. Le reste de la pièce est rempli de canapés couverts de draps roses. De superbes prostituées y sont allongées et fument de très longs et fins cigares. Leur poitrine est nue, et elles sont vêtues de jupes en plumes roses et blanches ou de *maxtlatl* (cache-sexe) rose. Elles sont couvertes de bijoux : bracelets, colliers, boucles d'oreilles, bagues, etc. Lorsqu'un client les aborde, elles l'emmènent dans l'une des 20 petites chambres situées à droite et à gauche de la pièce principale, jouxtant les salles de bain et la salle d'eau, une piscine dans laquelle il est possible d'aller se relaxer. Minuscules, les chambres ne contiennent qu'un lit, une lampe à huile et un encensoir. Les prostituées sacrées sont de très belles femmes, mais leurs prestations sont très chères : il faut compter un minimum de 200 *kwatluml* pour une folle nuit d'amour. La plus convoitée des prostituées sacrées s'appelle Totacal. D'une beauté incroyable, Totacal pratique les tarifs les plus élevés de la ville : 500 *kwatluml* la nuit !

La zone médiane (secteurs 4 à 6, niveaux 10 à 18)

C'est le quartier bourgeois, qui abrite la classe moyenne supérieure de la société. Les maisons y sont belles et les auberges raffinées. C'est dans ce quartier qu'on trouve la fameuse et réputée Grande Bibliothèque de Toshkouni.

Maison bourgeoise (secteur 6, niveau 17)
Rue du Bonheur Tranquille (longueur : 9 km), face est

La maison dite "bourgeoise" est de taille moyenne. Sa surface est de presque 100 m², répartie en trois étages de 8 m sur 4, dont le rez-de-chaussée. Les portes et les volets sont en bois épais. La maison est éclairée par des lampes à huile classiques. Le mobilier, fonctionnel et élégant, est composé d'un mélange de bois et de jade. La plupart des pièces sont décorées de plantes vertes, régulièrement entretenues. Aucun ustensile pratique (vases en terre cuite, bols, écuelles, couverts) ne manque. Tous sont superbement gravés ou peints.

La maison bourgeoise est généralement habitée par des familles de marchands, de rang 4. Ils sont servis par un ou deux esclaves.

Auberge sélect (secteur 6, niveau 17)
Rue du Bonheur Tranquille (longueur : 9 km), face sud

" Le Sommeil du juste" est une auberge de trente chambres d'une certaine tenue, mais accessible à toute personne capable de payer d'avance sa chambre ou son service. En plus de l'entrée, assez vaste, l'auberge comporte deux étages, dont le deuxième est très particulier. Les chambres de l'établissement sont divisées en deux catégories.

La première, la moins chère, concerne les vingt premières chambres, situées au premier étage. La moitié de ces chambres donnent sur la rue et sont éclairées par une grande fenêtre. Elles coûtent 30 *kwatluml* la nuit, et il faut compter 200 *kwatluml* pour une semaine. L'autre moitié est située du côté intérieur, vers le centre de la montagne. Elles ne comportent pas de fenêtres, et sont éclairées par des lampes à huile. Ces dernières coûtent 25 *kwatluml* la nuit, 160 *kwatluml* la semaine.

La deuxième catégorie concerne les chambres du second étage, les plus prisées. Au nombre de dix, elles sont beaucoup plus spacieuses que les autres. Elles sont de plus très hautes et ont été spécialement aménagées pour offrir une vue panoramique à leurs occupants. Tout le deuxième étage, en effet, est une haute construction en bois, érigée bien après le bâtiment principal. Les architectes ont ainsi pu s'en donner à cœur joie, ce qui explique la grande fonctionnalité des chambres et leur vue extraordinaire. Ces chambres coûtent 40 *kwatluml* la nuit, 260 la semaine, toujours payables d'avance.

La cuisine de l'établissement est excellente, la spécialité de la maison étant le dindon aux haricots, qui coûte 10 *kwatluml*. Les boissons disponibles sont la bière (1 *kwatluml* le verre) et la *chuentla* (3 *kwatluml* le verre). Le prix moyen d'un repas au "Sommeil du juste" est de 8 *kwatluml*.

Armurerie (secteur 5, niveau 15) Rue des Regrets Inavoués (longueur : 10 km), face nord

Cette armurerie, où se fournissent la plupart des soldats de l'empire, offre un choix relativement conséquent pour des prix abordables. Elle n'est pas très grande, avec une pièce principale de seulement 6 m sur 7, mais dispose d'un entrepôt annexe de 10 m sur 10.

Certains articles sont toujours disponibles. C'est le cas des arcs, des casse-tête, des épées, des haches des lances et des poignards. Au niveau des armures et des protections, on peut toujours acheter des petits boucliers, des tuniques rembourrées (**Pr** = 3.2) et des casques ronds (**Pr** = 3.2). Les autres articles sont parfois disponibles, mais pas systématiquement. Si un PJ recherche une arme courante chez les Tishquetmoacs (lasso, propulseur, ceste "griffe", etc.), le MJ fera un **test Standard** pour déterminer si l'armurerie dispose de l'article. S'il s'agit d'un objet moins courant, le MJ lancera un dé et considérera qu'il est disponible sur un résultat de 5 ou 6.

Les prix sont de 2ème catégorie (voir tableau **Matériel et services courants disponibles à Talanac**, page 239) pour les articles neufs. L'armurerie vend également des articles d'occasion. Le prix est de 25 % inférieur, mais la solidité de l'objet est diminuée de 1 point.

L'établissement est chaleureux, les torches et les nombreuses lampes à huiles mettant en valeur les étoffes pourpres et dorées qui décorent les lieux.

Le patron, Tahualpac, est un homme droit et franc. Ses muscles saillants témoignent d'un passé militaire intense. Il est secondé par ses deux fils, Acla et Neheloc.

Épicerie (secteur 5, niveau 14) Rue des Regrets Inavoués (longueur : 10 km), face est

Cet établissement vend toutes sortes d'articles et d'aliments aux habitants de la rue et, parfois, aux visiteurs. De taille moyenne, environ 7 m sur 5, l'épicerie est très clinquante. Le sol est recouvert de tapis multicolores, des étagères en bois tapissent deux pans de murs, un comptoir en frêne massif sépare l'arrière-boutique de l'entrée. Une dizaine de lampes à huiles sont pendues au plafond. Le patron de l'établissement s'appelle Atahuolpoc. Élégamment vêtu d'habits de plumes, il porte de longs cheveux maintenus par un bandeau richement brodé. Deux esclaves bien bâtis, vêtus d'un simple maxtlatl, l'aident à servir les clients et à maintenir l'ordre, dans tous les sens du terme. Un gros casse-tête est toujours à portée de leurs mains. Les articles suivants sont presque toujours disponibles. Leur prix est de deuxième catégorie (voir tableau des **Matériel et services courants disponibles à Talanac**, page 239) :

- Baume de guérison
- Bière
- Biscuits secs (rations quotidiennes)
- Bœuf séché (rations hebdomadaires)
- Bougie
- Chuentla
- Chapeau
- Corde
- Gourde (1 litre)
- Jus de fruit
- *Maxtlatl*
- Sandales
- Vin résineux

Pour tout autre article recherché, le MJ estimera son caractère plus ou moins courant et fixera un seuil : 3.3 pour un objet courant ; 3.4 pour un objet peu courant ; 3.5 pour un objet rare et 3.6 pour un objet très rare. Puis, il lancera un dé pour déterminer si l'article est disponible ou pas.

Temple de Toshkouni (secteur 4, niveau 10) Rue des Bienfaits Mélangés (longueur : 12 km), face ouest

Le *kotchulti* (= temple) de Toshkouni se trouve du côté intérieur de la Rue des Bienfaits Mélangés. Vu de l'extérieur, il ne semble pas immense, puisque tout ce que l'on en voit est une protubérance sur le flanc de la montagne en forme de grande tête d'oiseau-jaguar (la tête de Toshkouni). La bouche, ornée de dents pointues de chat sculptées, est grande ouverte. Elle constitue la porte du *kotchulti*, si bien qu'en entrant dans le temple, on a un peu l'impression d'être "avalé" par le dieu. On se retrouve alors dans une immense caverne, creusée dans la montagne. De forme octogonale, la pièce est relativement bien éclairée, à la fois par le soleil, grâce aux nombreuses ouvertures percées dans la voûte qui laissent passer ses rayons, et par la centaine de torches qui brûlent sans dégager de fumée. Cette bonne luminosité permet d'admirer les magnifiques bas et hauts-reliefs, obtenus par ponçage et forage des parois de jade de la salle. Ils représentent les légendes de Toshkouni et d'Ollimaml. Vers le fond de la pièce, un grand écran de jade blanc et rouge, large d'environ 5 m, monte du sol jusqu'à une hauteur de 80 m. Lui aussi à été sculpté au moment du forage de la caverne. Il est totalement intégré à la pièce. Un chœur de moines se réunit derrière lors des fêtes religieuses et y chante les louanges d'Ollimaml, Seigneur du monde, et de Toshkouni. Le grand prêtre, quant à lui, se tient de l'autre côté de l'écran, juste devant les fidèles, qui occupent le reste de la salle (et prononcent des répons au cours des services religieux).

Dans chacun des huit angles de la pièce, on trouve deux autels, appariés, sculptés en forme d'animaux, d'oiseaux et de jeunes femmes, sur lesquels sont amoncelés d'innombrables parchemins. Ces parchemins sont recouverts de

représentations de petits animaux et de symboles abstraits, qui décrivent certaines légendes et fournissent des dates importantes pour les Tishquetmoacs. Le grand prêtre les consulte fréquemment lors des messes et cérémonies religieuses. Les autels sont utilisés occasionnellement pour sacrifier des petits animaux et, beaucoup plus rarement, des humains.

Sur un des autels se trouve une émeraude grosse comme la tête d'un homme. Il s'agit d'un joyau inestimable, l'Œil d'Oshquatsmu, qui fut jadis dérobé par des voleurs du niveau inférieur (niveau 9), puis restitué au temple par Kickaha qui l'avait repris aux voleurs. C'est depuis cette époque que Kickaha a le droit d'entrer armé dans n'importe quel temple (privilège qu'il partage avec l'empereur, et lui seul).

Tout au fond de la pièce se trouve une porte en forme d'ogive qui donne sur un large corridor. Long de 30 m, il est éclairé par des torches et donne sur une pièce rectangulaire aux dimensions gigantesques : la bibliothèque du temple.

La Grande bibliothèque de Toshkouni (secteur 4 ; niveau 10) Rue des Bienfaits Mélangés (longueur : 12 km), face ouest

Toshkouni étant, entre autres, le dieu de l'écriture et des mathématiques, la plus grande bibliothèque de Talanac lui est dédiée. Attenante au temple du même nom, on ne peut y accéder qu'en le traversant.

Avec plus de 70.000 livres et parchemins stockés, la Grande Bibliothèque est sans doute la plus importante du Monde à Étages, même s'il en existe aussi sur Dracheland, et que celles d'Atlantis étaient encore plus gigantesques. Il a fallu vingt ans à une équipe de 500 esclaves se relayant nuit et jour pour réaliser le travail de ponçage élémentaire, les artistes ayant ensuite effectué les finitions en un peu plus d'une année.

Considérée comme sacro-sainte par les Tishquetmoacs, elle n'est pas facilement accessible. Seuls les prêtres et les personnes autorisées par l'empereur peuvent y pénétrer.

L'éclairage est identique à celui de la salle du temple (orifices dans la voûte et torches), mais on peut remarquer également plusieurs grosses lampes à huiles. La bibliothèque est longue de 160 m et large de 90 m. Le plafond est assez élevé puisqu'il atteint les 6 m. Les livres sont rangés le long des deux murs les plus longs qui ont été usés et poncés du sol au plafond pour former des milliers de niches, dont chacune sert de logement à UN (!) livre tishquetmoac.

Les ouvrages traitent d'une multitude de sujets : cosmogonie et légendes tishquetmoacs, religion, divinités, bien sûr, mais aussi lois sacrées, techniques de culture, de pêche, d'élevage, art de la guerre et du combat, etc. On trouve même des livres décrivant la structure du Monde à Étages, citant nommément les autres étages et émettant des hypothèses sur les habitants qui peuvent y vivre. De nombreux ouvrages mentionnent fréquemment les apparitions d'Ollimaml en personne à Talanac, mais l'existence des "portes" reste apparemment ignorée.

Au fond de la salle, une porte en ogive permet d'accéder à une salle voisine. Celle-ci est remplie de bureaux légèrement inclinés et de chaises. Assis, appuyés sur les bureaux, plusieurs prêtres peignent les glyphes des futurs volumes de la bibliothèque. D'autres lisent, en déroulant sur des cadres en jade les bandes de peau d'agneau cousues qui constituent les livres.

Au fond de cette pièce, une autre porte en ogive donne sur une issue qui mène à un corridor s'enfonçant dans la montagne. Juste avant le corridor, à droite et à gauche, se trouvent deux ouvertures. Celle de droite communique avec un petit entrepôt qui contient toutes sortes d'objets manufacturés, entassés par les prêtres. On y trouve également des échelles télescopiques. L'ouverture de droite mène aux toilettes du temple, plusieurs trous creusés dans le jade, au-dessus desquels se trouvent des réservoirs d'eau. Les immondices sont directement évacuées vers les égouts.

Le corridor s'enfonce sur quelques dizaines de mètres dans la montagne. Sur ce qu'on pourrait appeler la voûte de ce passage, à intervalles réguliers, de petits boyaux ont été percés. Chacun d'entre eux est relié au Réseau de Conduits de la ville. Ils amènent de l'air frais dans le corridor, permettant ainsi l'aération de la bibliothèque. Mais les trous sont si hauts (6 m) qu'il est impossible de les atteindre sans une aide quelconque, comme une échelle (qui a dit télescopique ?). Si on réussit à atteindre une bouche d'aération, il est possible de pénétrer dans une ouverture circulaire, d'un peu plus d'un mètre de diamètre : un conduit d'aération, relié aux milliers de conduits cylindriques semblables qui percent la montagne tout entière et qui forment le labyrinthe portant le nom de Réseau de Conduits.

La zone inférieure (secteurs 1 à 3, niveaux 1 à 9)

C'est le quartier des pauvres, des esclaves qui ont récemment acheté leur liberté aux petits paysans, en passant par les prostituées de bas étage. On y trouve toutes sortes d'ateliers, de maisons closes plus ou moins minables, de cercles de jeu et de tavernes fréquentées par les marins et les contrebandiers. La présence de la pègre se fait beaucoup plus sentir dans cette zone que dans les autres. Les quartiers de la face nord et des niveaux 1 à 6 sont les plus délabrés et les plus mal famés de la ville.

Boutique (secteur 3, niveau 7) Rue du Juste Labeur (longueur : 15 km), face est

Cette boutique assez étriquée (5 m sur 4), qui porte le nom de "Bazar émeraude", est tenue par une ancienne esclave, cultivatrice de tabac, récemment affranchie : Mahualtol. Elle s'occupe seule de son établissement, dont la propreté reste malgré tout correcte, et ne dispose de personne pour assurer la sécurité des lieux. Mais la plupart des autochtones savent qu'elle fréquente beaucoup d'esclaves affranchis, dont certains guerriers, et qu'on risque donc de sévères représailles à cambrioler ou saccager son magasin.

Seules deux torches éclairent la boutique, qui de ce fait est assez obscure. Mahualtol ne dispose pas d'un stock important d'articles. Elle est considérée comme une spécialiste dans

la vente de tabac, sous toutes ses formes. Mais en dehors de cela, sa liste d'articles disponibles est assez restreinte :

- Barre de tabac à mâcher
- Biscuits secs (rations hebdomadaires)
- Bougie
- Chuentla (d'assez mauvaise qualité)
- Cigare
- Corde
- Couverture
- Fromage tishquetmoac (rations quotidiennes)
- *Maxtlatl*
- Poudre de tabac à priser
- Sandales
- Torche (ordinaire)

En dehors de cela, chaque objet recherché n'a qu'une chance sur 6 d'être disponible (seuil de 6 sur un dé).

Les prix sont de troisième catégorie (prix les moins élevés) dans le tableau des **matériel et services courants disponibles à Talanac**, page 239. À part le tabac, les articles vendus ne sont pas d'une très grande qualité.

Cercle de Jeu (secteur 2, niveau 4) Rue des Oiseaux Verts (longueur : 17 km), face nord

"L'Enfer du Jeu" est une sorte de casino des pauvres. On y sert de la bière et on y vend des cigares, mais sa vocation première est le jeu et les paris. Sale et mal fréquenté, l'établissement, extraordinairement enfumé par les cigares, comporte plus de trente tables et un bar. Son patron, Wikoloc, est un homme peu distingué et redouté. Ses relations parmi la pègre sont plus que des rumeurs. Sa fille Aklatol tient le bar, et trois colosses de plus de deux mètres assurent le service d'ordre. Il est assez fréquent de les voir jeter dehors quelques ivrognes ou de mauvais perdants. Les clients de "L'Enfer du Jeu" sont pour la plupart des habitués. D'un aspect peu engageant, ils semblent tous se connaître, ce qui n'empêche visiblement pas les bagarres.

Parmi les jeux pratiqués, on trouve bien entendu le *patoll*, mais également toutes sortes de jeux de hasard, de paris sur des courses ou des combats. Si les PJ veulent miser de l'argent dans cet établissement, le MJ appliquera les règles suivantes :

Le *patoll* : la mise dépend de l'adversaire du PJ. S'il s'agit d'un débutant, elle est de 5 *kwatluml*. S'il s'agit d'un joueur confirmé, elle est de 10 à 20 *kwatluml*. Pour le champion de la maison, elle est de 50 *kwatluml*. La partie se simule par un jet d'opposition entre l'Intellect du PJ et la compétence Jouer au *Patoll* des Tishquetmoacs. Les débutants de "L'Enfer du Jeu" possèdent la compétence à 3.2, les joueurs confirmés la possèdent à 3.3 ou 3.4, et le champion de la maison à 3.5.

Le cube : un cube de jade est lancé. Sur chacune de ses faces est peint un symbole. Un parieur peut miser de l'argent sur un symbole. S'il apparaît au-dessus du cube, le parieur gagne 5 fois sa mise (et non pas 6 fois, comme on pourrait le croire ; il faut bien que l'établissement fasse sa marge...). Le jeu se simule pour un joueur en pariant sur un chiffre de 1 à 6 et en lançant un dé.

La course de cafards : les PJ parient sur l'un des 9 cafards spécialement entraînés à la course. Chacun est coté en fonction de ses résultats antérieurs. Si le cafard du PJ gagne la course, le PJ obtient autant de fois sa mise initiale que la cote de l'insecte (mise minimale : 10 *kwatluml*). Les neuf cafards sur lesquels on peut miser sont :

- **Cafards 1 et 2 :** cote 5/1, compétence Courir (2.5) ;
- **Cafards 3, 4 et 5 :** cote 10/1, compétence Courir (2.4) ;
- **Cafards 6, 7 et 8 :** cote 16/1, compétence Courir (2.3) ;
- **Cafard 9 :** cote 50/1, compétence Courir (2.2).

La course se simule par une série de jets de dés, lancés par le MJ, pour chaque cafard, en fonction de sa compétence Courir (Exemple : *pour le cafard 3, le MJ lance 4 dés, puisque le cafard possède la compétence Courir à 2.4*). Le seuil de réussite de ces jets est de 2.3. Pour chaque tour, le MJ comptabilise le nombre de succès obtenus par chaque cafard (n'oubliez pas la règle des 6). Le premier cafard à obtenir au moins 10 succès gagne la course. En cas d'égalité, on départage les cafards concernés par une nouvelle course.

Le combat de rats : le principe est un peu le même que pour la course de cafards, si ce n'est que les rats ne s'affrontent qu'à un contre un. De plus, la mise minimale est de 50 *kwatluml*. Les six rats sur lesquels on peut miser sont :

- **Rat 1 et 2 :** Cote 3/1, compétence Morsure (3.4)
- **Rat 3 et 4 :** Cote 10/1, compétence Morsure (3.3)
- **Rat 5 et 6 :** Cote 20/1, compétence Morsure (3.2)

Le combat se simule par un test d'opposition entre la compétence Morsure des deux rats (Exemple : *si le rat 2 est opposé au rat 4, le MJ lance quatre dés pour lui et comptabilise le nombre de dés ayant fait 3 ou plus, alors qu'il lance trois dés pour le rat 4 et comptabilise le nombre de dés ayant fait 4 ou plus*). Le rat qui obtient le plus de succès est le vainqueur. En cas d'égalité, on refait un test d'opposition, jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Si, à l'un de ces jets, un rat obtient un échec catastrophique, cela signifie qu'il est tué dans le combat.

Remarque : Il est possible d'acheter son propre cafard ou son propre rat, spécialement entraîné par un éleveur. L'avantage est que la cote de ce nouveau venu est automatiquement de 5/1. L'inconvénient est qu'on ne sait pas à l'avance si son acquisition sera douée ou pas. Acheter un cafard entraîné coûte 30 *kwatluml* ; acheter un rat entraîné coûte 200 *kwatluml*. On détermine la compétence Courir du cafard ou Morsure pour le rat, en lançant cinq dés sur un seuil de 3. Chaque succès obtenu donne un point d'indice dans la compétence appropriée. (Exemple : *si, en lançant cinq dés, le joueur obtient quatre succès, son cafard possède la compétence Courir à 2.4. S'il s'agit d'un rat, ce dernier possède la compétence Morsure à 3.4*).

Plusieurs spectacles animent l'établissement. Les plus populaires sont les

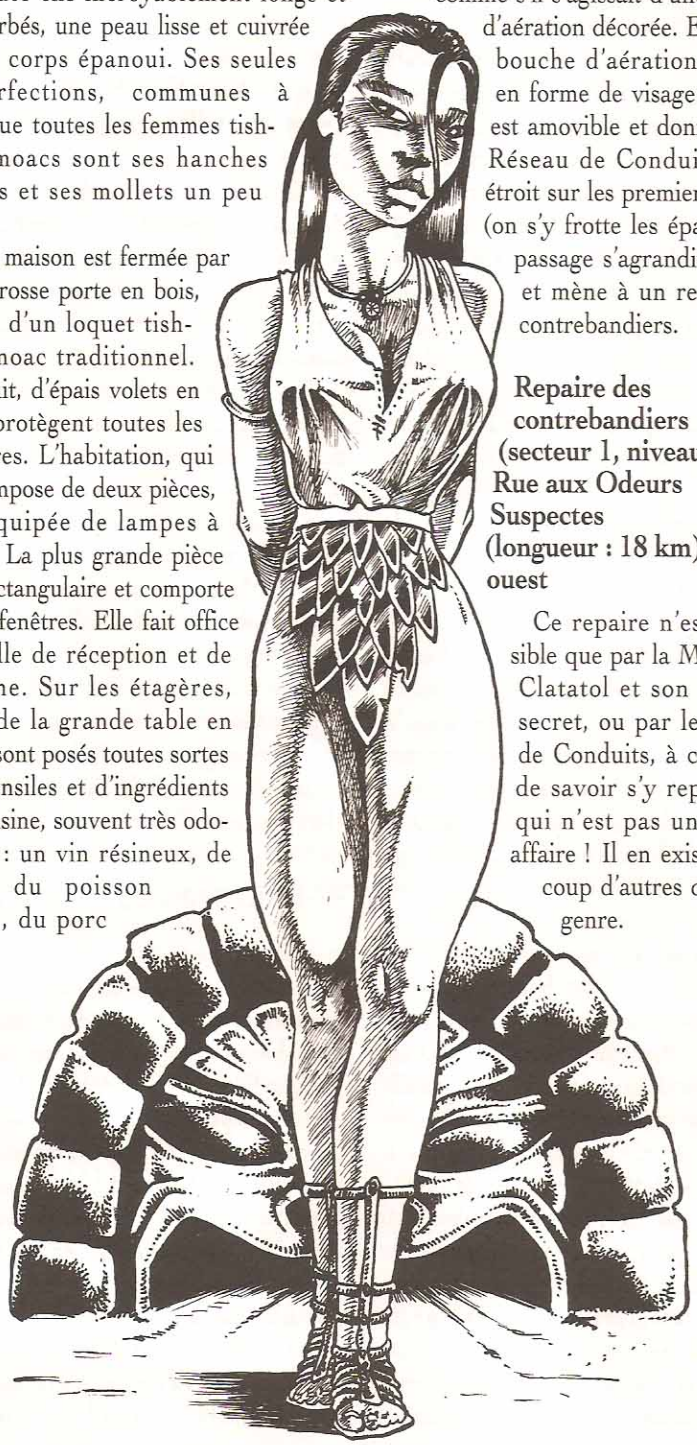
danses et les strip-teases, réalisés par des prostituées, qui ramassent ainsi un peu d'argent parmi les spectateurs et en profitent pour se chercher une clientèle.

Maison de Clatatol (secteur 1, niveau 3) Rue aux Odeurs Suspectes (longueur : 18 km), face ouest

Clatatol, la contrebandière, est l'amie et l'amante de Kickaha. Très belle femme, elle a de longs cheveux noirs, plats et brillants, de grands yeux marron, des cils incroyablement longs et recourbés, une peau lisse et cuivrée et un corps épanoui. Ses seules imperfections, communes à presque toutes les femmes tishquetmoacs sont ses hanches larges et ses mollets un peu forts.

Sa maison est fermée par une grosse porte en bois, dotée d'un loquet tishquetmoac traditionnel. La nuit, d'épais volets en bois protègent toutes les fenêtres. L'habitation, qui se compose de deux pièces, est équipée de lampes à huile. La plus grande pièce est rectangulaire et comporte deux fenêtres. Elle fait office de salle de réception et de cuisine. Sur les étagères, près de la grande table en bois, sont posés toutes sortes d'ustensiles et d'ingrédients de cuisine, souvent très odorants : un vin résineux, de l'ail, du poisson séché, du porc séché, du bœuf séché et du fromage, grouillant de vers, comme il se doit. La deuxième pièce, plus petite et carrée, ne comporte aucune fenêtre et sert de chambre, de bureau et de magasin en même temps. Son plafond a la forme d'un dôme. Des marchandises diverses de contrebande sont entreposées un peu partout. Le mobilier est un simple lit, fait de peaux de lions et de daims et une armoire, contenant des jupes en plumes et des manteaux de coton.

Cette petite pièce carrée contient un passage secret, dissimulé dans la pierre comme s'il s'agissait d'une bouche d'aération décorée. En fait, la bouche d'aération, gravée en forme de visage humain, est amovible et donne sur le Réseau de Conduits. Très étroit sur les premiers mètres (on s'y frotte les épaules), le passage s'agrandit ensuite et mène à un repaire de contrebandiers.



Repaire des contrebandiers (secteur 1, niveau 3) Rue aux Odeurs Suspectes (longueur : 18 km), face ouest

Ce repaire n'est accessible que par la Maison de Clatatol et son passage secret, ou par le Réseau de Conduits, à condition de savoir s'y repérer, ce qui n'est pas une mince affaire ! Il en existe beaucoup d'autres du même genre.

Il s'agit d'une salle circulaire aux parois de jade strié de noir et de vert foncé. Son diamètre est de 12 m. Sa voûte est percée d'une large bouche d'aération. Aux murailles sont fixées des torches sans fumée. Le mobilier est des plus simples : des sièges de jade et de bois, et des coffres, remplis d'articles de contrebande (coupons d'étoffe, piles de fourrures, barils d'épices, etc.). Un tonnelet d'eau et une table supportent un plat de viande, des biscuits et un fromage qui empeste, comme d'habitude à Talanac. Clatatol et d'autres contrebandiers entreposent ici les articles volés, destinés à être revendus au noir. Le repaire sert aussi de lieu de réunion ou de planque.

En sortant du repaire, on se retrouve dans le Réseau de Conduits. On peut facilement accéder à une petite salle attenante au repaire. Elle est vide, si ce ne sont quelques échelles coulissantes que les contrebandiers ont déposées là et dont ils se servent occasionnellement pour accéder à des boyaux élevés. La salle ne contient aucune issue mis à part un trou d'un mètre de diamètre au ras de la cloison opposée. En se rapprochant du trou, on entend un grondement. De plus, le trou exhale une humidité fétide : il donne sur les égouts. Il possible pour un individu de corpulence humaine de sauter dans le trou et de se retrouver dans les égouts, quelques quinze mètres plus bas, sans grands dégâts : en se laissant glisser dans le conduit, il tombera dans un canal rempli de l'eau des égouts, qui lui-même aboutit verticalement dans la rivière, bien en dessous du niveau de l'eau. Ce peut être un moyen pratique de quitter la ville.

Taverne (secteur 1, niveau 3) Rue aux Odeurs Suspectes (longueur : 18 km), face nord

"La Taverne du *Chichimeca*" propose toutes sortes de plats et de boissons à bas prix, mais dans un décor à l'hygiène douteuse. L'établissement comporte vingt tables et ses prix sont de troisième catégorie (voir tableau des **Matériel et services courants disponibles à Talanac**, page 239). La taverne offre un grand choix d'alcools de bonne qualité : on trouve plusieurs types de vins résineux (blanc, rouge, pétillants), des

bières blondes et brunes, de la *chuentla*, etc. Au niveau des plats, la qualité n'est pas la même. Seule la spécialité de la maison est vraiment bonne, bien que très épicée et surprenante pour un non initié. Il s'agit du porc à l'ail grillé, accompagné de haricots pimentés et servi avec une *chuentla* assez forte (prix : 5 *kwatluml*). Les clients de l'établissement sont surtout des habitués. L'ambiance, souvent assez chaude, ne dégénère pourtant que rarement.

Sanctuaire de Talanac (secteur 1, niveau 2)
Rue des Sacrifices Rejetés (longueur : 20 km), face sud

La Rue des Sacrifices Rejetés est la troisième rue la plus basse de la capitale. Elle abrite un sanctuaire dédié à Talanac, le dieu-jaguar qui a donné son nom à la ville. L'entrée de l'édifice représente la tête du dieu, mi-homme, mi-jaguar, la bouche ouverte. Elle ouvre sur une pièce carrée, de taille réduite : 5 m sur 5. Contrairement à celles de la plupart des autres temples, sa voûte n'est pas percée. La salle n'est éclairée que par quelques torches sans fumée, et reste donc assez obscure, même la journée. En son centre se dresse un autel de 2 m sur 1. Aux quatre coins de la pièce, des coupoles incrustés dans les murs contiennent du *Teocentli*, maïs divin, en hommage à la divinité de la Terre qu'est Talanac. Avant chaque cérémonie religieuse, les prêtres prennent une poignée de ce maïs et la dépose sur l'autel. Lorsqu'un animal est sacrifié, le *Teocentli* est aussi déposé sur la blessure.

Une grande statue de Talanac, entre homme et félin, de plus de deux mètres de haut, semble surveiller l'autel. C'est en fait bien le cas, puisque deux caméras thoannes ont été dissimulées par le Seigneur dans les yeux de la statue.

La raison en est toute simple : une "porte" thoanne est cachée dans le sanctuaire, le Seigneur ayant estimé qu'il lui fallait pouvoir quitter facilement la ville si jamais il s'y retrouvait coincé. Et comme il n'aurait pas forcément accès au palais de l'empereur (où se trouvent deux autres "portes" thoannes), il a pensé à en cacher une dans un endroit beaucoup plus facilement accessible. Un observateur averti se rendra compte de deux choses en étudiant l'autel. D'abord, s'il y prête particulièrement attention, que l'autel sonne légèrement creux si on tape dessus, même s'il paraît manifestement sculpté en jade massif. Ensuite, en observant minutieusement la plaque supérieure de l'autel, qu'un petit interstice de quelques dixièmes de millimètres sépare la plaque du corps de l'autel. En fait, celle-ci n'est pas scellée. Il est donc possible de la déplacer, bien qu'elle soit assez lourde puisqu'elle pèse près de 150 kg (Test de Force sur un seuil égal à la Masse de la plaque de jade, soit 3.4). Si l'individu réussit, la plaque pivote sur un axe et révèle l'intérieur de l'autel, effectivement creux. Au fond se trouvent deux croissants thoans, incrustés. Qui pose le pied dessus est instantanément transporté vers une autre destination, choisie par le MJ ! Un mécanisme remet alors automatiquement la plaque en place. Seuls Kickaha, Jadawin Chryséis et l'actuel Seigneur du Mondes à Étages (celui qu'a choisi le MJ) connaissent pour l'instant l'existence de cette "porte".

Maison close (secteur 1, niveau 1)
Rue des Sacrifices Rejetés (longueur : 20 km), face nord

"L'Ange Vert" est un lieu très fréquenté mais, contrairement à certains temples dédiés au dieu de l'amour, il s'agit simplement d'une maison close "à son propre compte", tenue par une certaine *Donatol*, ancienne prostituée sacrée de Jubral. Véritable industrie du sexe, L'Ange Vert fait travailler des filles parfois très jeunes, beaucoup d'esclaves en fuite, des prostituées de basse classe et d'autres jeunes femmes de catégories souvent défavorisées.

Les filles sont toutes assises sur une chaise ou dans un fauteuil et tiennent une peau d'agneau sur laquelle est peint un glyphe représentant leur numéro. Le client aborde les prostituées qui l'intéressent, leur demande leurs spécialités, puis fait son choix. Il communique alors le numéro de la fille qu'il a choisie au bar et paye immédiatement. Puis il monte dans une petite chambre, peu luxueuse et assez sale. N'ayant pas de fenêtre, elle est éclairée par une simple torche et son mobilier se limite à un lit en coton, d'une propreté douteuse.

Les prix pour une nuit varient de 8 *kwatluml* pour les prostituées les moins expérimentées, à 20 *kwatluml* pour les plus appréciées. Les spécialités particulièrement originales entraînent un petit supplément qui peut aller de 3 *kwatluml* à 10 *kwatluml* (nous laissons l'interprétation du caractère original de ce type de prestations à l'imagination débridée du MJ et de ses joueurs !).

L'Ange Vert est surtout fréquenté par les populations de la zone inférieure.

Rempart de Jade
Rue des Sacrifices Rejetés (longueur : 20 km), quatre faces

Un mur de jade hérissé de pointes borde tout l'étage bas de la Rue des Sacrifices Rejetés. Il est destiné à prévenir les intrusions clandestines dans la ville, voire à en interdire l'accès en cas d'attaque (on pense bien sûr aux Barbes Rouges).

Il est donc très dangereux de l'escalader : cela nécessite un test de Grimper dans un premier temps, puis un test d'Agilité ensuite, tous deux contre un seuil de 3.4. Un échec signifie que l'escaladeur encaisse des dégâts de valeur 3.4 dans une localisation aléatoire, le seuil étant égal à la Résistance du grimpeur. En cas d'échec catastrophique dans le test de Grimper, les dégâts sont encaissés dans une sous-localisation aléatoire. Il faut effectuer un test de valeur 3.4 contre un seuil de (Résistance - 2).

— Le Réseau de Conduits —

Pratiquement toutes les maisons de Talanac sont aérées par des conduits qui traversent la montagne, formant un véritable labyrinthe. Il y en a des milliers, cylindriques, d'un peu plus d'un mètre de diamètre. S'ils sont si larges, c'est parce qu'il fallait qu'ils puissent laisser passer les esclaves qui les ont creusés à l'origine. Les canalisations qui relient les conduits entre eux sont perpendiculaires à ces derniers. En général, une canalisation relie plusieurs groupes de trois conduits horizontaux, avant de rejoindre un puits vertical, qui débouche le plus souvent sur les égouts.

Certains conduits mènent à l'extérieur de la montagne. Ce sont les "prises d'air". On trouve également des conduits de plus de trois mètres de diamètre. Ce sont les conduits principaux d'aération. Ils se séparent en centaines de petits conduits individuels, d'un mètre de diamètre, qui aèrent chacun une bâtisse particulière. On trouve aussi des collecteurs d'eau, un peu partout dans la pyramide. Un système hydraulique complexe les alimente régulièrement en eau. Les collecteurs fournissent ainsi l'eau courante à presque toute la ville.

Il n'est pas facile pour un homme de progresser dans le Réseau de Conduits, à supposer déjà qu'il sache s'y repérer. Il est en effet contraint de ramper la plupart du temps. À titre d'indication, monter de 30 m à partir du niveau 0 et se retrouver au-dessus de la Rue des Bienfaits Mélangés (niveau 10) prend au minimum 80 minutes.

Il existe une dérivation dans les égouts, inconnue des autorités, creusée par des générations de criminels. La pègre, qui sait se déplacer dans le Réseau, connaît bien entendu son existence. Cette dérivation permet à la canaille de quitter la ville en catastrophe à tout moment. Il existe aussi un collecteur d'eau à sec. Au prix de nombreux efforts et de la perte de plusieurs vies, il a été obturé en amont par une équipe de criminels, il y a environ trente ans, les flux qui l'alimentaient ayant été canalisés vers d'autres collecteurs. On y accède par un tunnel horizontal, le collecteur faisant un angle d'environ cinquante degrés avec l'horizontale. Ce collecteur à sec est une planque inégalable dans Talanac, fort utile aux malfaiteurs. Le conduit asséché du collecteur mène directement à un port sous-marin, aménagé sous la rivière, en face des quais où sont amarrées les péniches de l'empire. On le voit bien, il peut être tentant pour des PJ aux abois de s'attirer les faveurs de la classe criminelle pour qu'en échange, elle leur permette de se repérer dans le labyrinthe du Réseau de Conduits, voire qu'elle leur révèle l'existence de la dérivation et du collecteur à sec. Grâce à ces connaissances en effet, les PJ pourraient non seulement quitter la ville par les égouts, mais aussi atteindre le palais de l'empereur, de manière beaucoup plus discrète... et moins dangereuse, même s'il faut savoir que des esclaves sont chargés de nettoyer régulièrement les conduits aérant le palais, et de les surveiller.

Mais s'attirer les faveurs de la pègre signifie lui rendre un gros service (voler une émeraude de temple, collecter une grande quantité de jade, trouver l'emplacement d'une Offrande Massive, etc.).

Si le MJ doit faire évoluer les PJ dans le Réseau de Conduits, il lui faudra, au préalable, préparer un labyrinthe assez compliqué, menant entre autres à la destination que les PJ recherchent. S'ils sont guidés par des experts, le MJ se contentera de décrire le parcours emprunté et les différents carrefours, en suivant bien son plan. Si les PJ évoluent seuls dans le Réseau, au contraire, le MJ devra leur demander leur route à chaque croisement. Très vite, les PJ risquent d'être découragés et de se perdre (à moins qu'ils soient particulièrement chanceux ou méthodiques !). S'ils se perdent, le MJ leur tendra alors la main, en leur faisant rencontrer des membres de la pègre, qui se proposeront de les guider, moyennant un petit service, évidemment...

Il existe un plan de ce Réseau de Conduits si incroyablement complexe dans la bibliothèque personnelle de l'empereur. Inutile de dire qu'il est forcément très protégé.

Les deux portes d'entrée et les ponts

Il n'existe que deux portes d'entrée à Talanac. Une à l'est, l'autre à l'ouest. Toutes deux sont d'égale importance et sont surveillées nuit et jour par cinquante sentinelles chevaliers-jaguars. Talanac étant une île, on ne peut accéder aux portes que par les deux ponts de la ville, qui portent les noms évocateurs de Pont de l'Étoile du Matin, pour le pont est, et Pont de la Roue du Crépuscule, pour le pont ouest. Les ponts sont surveillés par vingt chevaliers-alligators, qui peuvent être assistés en cas de problème par les chevaliers-jaguars qui surveillent la ville et qui n'ont donc que le pont à traverser.

Les ports

À la sortie de la ville, en remontant ou en descendant sur 10 km la rivière Watcetcotl, large à cet endroit de 1,5 km, on rencontre de nombreux ports tishquetmoacs. Des navires de guerre, de pêche ou de commerce s'y trouvent à quai, le long des docks. Mais beaucoup également sont à ancre. Pour la plupart, ces navires sont des galères à deux ponts avec de hautes dunettes et un ou deux mâts gréés en carré. On trouve aussi des péniches. Certains navires comportent des cachettes secrètes sous la coque, qui prennent le plus souvent la forme de puits aménagés sous la quille. Sur une corniche d'environ 1,8 m de large, les contrebandiers qui s'y cachent entreposent toutes sortes de fourrures, couvertures, tonnelets de vin, ainsi que des coffrets de bois sertis de métal contenant de la nourriture. Les aliments typiques ainsi transportés sont des baguettes de viande sèche et des biscuits de farine de maïs enveloppés dans des boyaux de porc imperméables). Des trous percés dans le plafond permettent l'aération de la cachette et laissent s'échapper la fumée des lampes à huile utilisées pour l'éclairage. Parfois, les capitaines connaissent l'existence de ces locaux secrets, parfois ils l'ignorent.

Les ports comportent des entrepôts dans lesquels sont stockés les denrées et marchandises qui doivent être exportées ou importées.

Les faubourgs

À l'ouest de Talanac se trouve un lac, le *Titakac*, centré sur le faubourg chic de la ville. Les maisons qu'on y rencontre sont plutôt résidentielles et habitées par des citoyens relativement aisés (rangs 2 à 5). Au-delà de ces maisons apparaissent les champs cultivés des paysans les plus riches de l'empire, avec leurs fermes individuelles très confortables.

Le faubourg est de la ville est plus industriel : on y trouve des ports de commerce, des foires, des marchés, des armureries et des camps d'entraînement militaires. Sur les terres plus éloignées, des pasteurs élèvent leurs bêtes.

L'empire

Le drapeau

Le drapeau tishquetmoac, symbole de l'empire que l'on retrouve dans toutes les villes, est vert, frappé d'un aigle écarlate avalant un serpent noir.

Quelques chiffres

Superficie : Environ 2.400.000 km²
Population : 5.000.000 habitants

Proportion

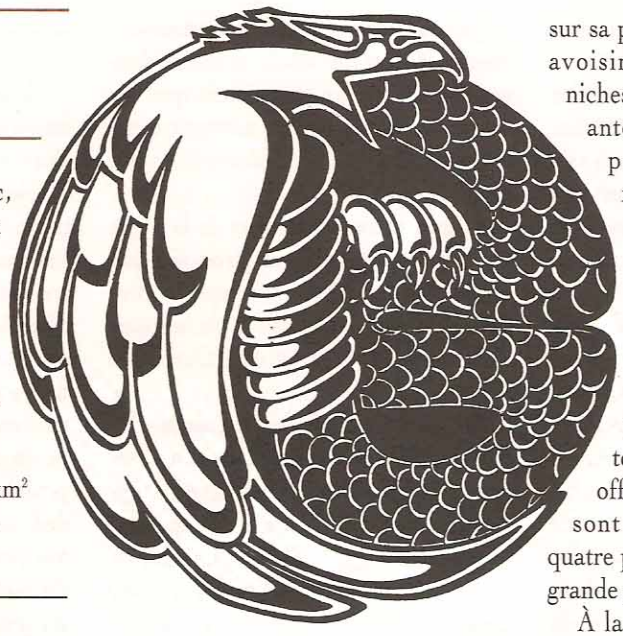
Paysans (cultivateurs, éleveurs, pêcheurs) : .....40 %
Marchands : .....25 %
Esclaves : .....15 %
Artisans : .....10 %
Criminels : .....3 %
Guerriers : .....1 %
Police : .....1 %
Prêtres - Moines : .....1 %
Autre (fonctionnaires, famille impériale, visiteurs, etc.) : ..4 %

Les petits royaumes inféodés

Il existe de nombreuses autres cités impériales, plus petites que Talanac certes, mais néanmoins des villes. Nous ne pouvons évidemment pas toutes les décrire, mais chaque MJ est invité à créer et développer ses propres villes et à en faire des lieux qui deviendront familiers aux joueurs, qui y auront des contacts, des souvenirs, des problèmes...

Voici quelques points de repère qui aideront le MJ. S'il se plie à ce petit travail de préparation, il sera très satisfait lorsque ses joueurs y évolueront.

S'il cherche à créer une assez grande ville, le MJ doit savoir qu'il existe une ville frontière assez importante à six jours (et six nuits) de navigation de Talanac. Elle est repérable de loin par la grande bâtisse en rondins devant laquelle brûle un gigantesque feu. Un peu comme un phare, il sert de point de repère aux navigateurs et aux visiteurs lorsqu'ils voyagent de nuit. La ville est fortifiée et marque la frontière avec les



territoires du nord de l'empire. C'est le point de destination d'un grand nombre de navires fluviaux en provenance de la capitale, qui y débarquent leurs marchandises. Ces produits sont alors chargés dans un grand chariot, puis transportées en direction de la Grande Piste du Négoce. Des dizaines de navires sont toujours amarrés aux docks de cette ville portuaire. À l'extérieur des fortifications, le paysage est vallonné. Des fermiers cultivent la terre avoisinante et le bois abonde grâce à la forêt particulièrement dense qui pousse près d'un lac, au sommet d'une colline.

S'il cherche à créer une ville plus modeste, le MJ pourra la placer dans ce qu'on appelle le "Pays des Quatshlets", qui se composent d'une multitude de petites villes spécialisées dans un domaine particulier : ville minière, ville carrière, ville grenier à maïs, ville marché aux bestiaux et, bien entendu, comptoirs et avant-postes militaires.

Il existe quelques points communs à toutes les cités tishquetmoacs. Ainsi, on trouve une tête colossale dans chaque ville inféodée. Ces statues de visages à l'effigie de l'empereur sont hautes de trois mètres et pèsent plusieurs tonnes. Chaque ville est bâtie autour d'un centre fortifié, où logent les officiels de l'empire et autres responsables, dans lequel se dresse un immense édifice pyramidal dédié aux dieux et à l'empereur. C'est devant cet édifice, côté sud, que se trouve le grand autel de la ville. Cet énorme monolithe de pierre, plat sur sa partie supérieure, a un poids qui avoisine les quarante tonnes. Des niches ont été aménagées sur la face antérieure, d'où se détachent des personnages sculptés en haut-relief, des dieux ou des animaux.

Au niveau de l'architecture, on retrouve en général beaucoup de terrassements, de plates-formes, mais le trait le plus typique sont les sculptures de stèles, d'autels et décoratives qui abondent dans toutes les villes de l'empire. Les offrandes massives et les tombes sont toujours orientées selon les quatre points cardinaux, tout comme la grande pyramide de Talanac.

À la périphérie des villes, on rencontre en général beaucoup de villages, hameaux et habitations isolées parmi les champs de maïs.

Les populations tishquetmoacs sont arrivées à une sorte de symbiose entre la classe inférieure, composée de paysans et de cultivateurs, fournisseurs de subsistance et de main d'œuvre, et l'élite de la ville, constituée des dirigeants, prêtres, guerriers, négociants, artisans et artistes ciseleurs. La pègre est plutôt moins implantée dans les petites villes de l'empire qu'à Talanac et dans les grandes villes.

La Grande Piste du Négoce

La Grande Piste du Négoce n'est pas vraiment une piste, puisque l'herbe y est aussi dense qu'aux alentours. Ce qui la rend reconnaissable, ce sont les deux poteaux de bois, espacés de 10 m, plantés régulièrement tous les 1,5 km. Au sommet de ces poteaux se trouve une statuette d'ébène, sculptée à l'effigie d'Ishquettlammu, le dieu du Commerce.

La piste s'étire sur plus de 1.500 km de part et d'autre des limites de l'empire. Elle traverse les grandes plaines, longe de nombreuses forêts mais n'y pénètre jamais. Elle est considérée comme sacro-sainte par toutes les populations d'Amérindia, même les belliqueux Hommes-Chevaux. Ainsi, quiconque emprunte la Grande Piste du Négoce n'a pas à redouter les attaques des tribus amérindiennes qui,

Description d'une caravane

La taille moyenne d'une caravane de marchands tishquetmoacs empruntant la Grande Piste du Négoce pour aller troquer leurs marchandises avec les Indiens est de quarante grands équipages. Les plus gros chariots sont à doubles étages et se révèlent particulièrement impressionnants. Montés sur dix roues, ils permettent le transport d'une quantité faramineuse de marchandises. Chacun d'eux est remorqué par quarante mules, toutes plus grosses que des percherons ! Des chariots plus petits servent de dortoirs et de dépôts de vivres aux marchands et à l'escorte de cavaliers qui protègent le convoi. Cette escorte comprend une cinquantaine d'hommes. Les soldats d'escorte portent des casques en bois ornés de longues plumes (Pr = 2), une cuirasse d'étoffe capitonnée écarlate (Pr = 2), des kilts de plumes vertes et des jambières jaunes. Le convoi est suivi par une troupe importante de chevaux et de mules de rechange. Femmes et enfants compris, le nombre de personnes accompagnant le convoi avoisine les 350.

Une caravane parcoure entre 300 et 1.000 km en moyenne, avant de revenir dans sa ville d'origine. Tous les jours, des chasseurs vont traquer le gibier (daims, antilopes, bisons, etc.) pour nourrir les équipages. Le soir, les caravaniers et les soldats dégustent une viande grillée, plat le plus typique, copieusement arrosé de *chuentla*, de gin et de vodka. On veille toujours à laisser néanmoins des sentinelles sobres, postées de part et d'autre du convoi, à intervalles réguliers (tous les 40 m environ). Ils font la garde toute la nuit, redoutant surtout les attaques d'animaux sauvages, puisqu'en principe, ils n'ont pas à craindre les attaques des tribus des plaines, qui respectent le pacte de non agression de la Grande Piste du Négoce. Les prédateurs les plus dangereux sont les Felis Atrox ou, pire encore, les belettes géantes (voir **Bestiaire,** page 357).

conscientes de l'importance du commerce tishquetmoac pour leur propre survie, respectent le pacte. La seule exception à cette règle concerne un certain Kickaha : sa tête est mise à prix par les Hommes-Chevaux, qu'il se trouve ou pas sur la Piste !

Les Tishquetmoacs l'empruntent pour aller vendre ou troquer leurs biens aux différentes tribus et villes frontalières amérindiennes. Régulièrement, on y rencontre des avant-postes permanents, des comptoirs commerciaux, des zones d'influence. Les chariots qui s'y déplacent sont énormes et transportent les marchandises tishquetmoacs les plus recherchées par les tribus amérindiennes : armes d'acier (longs poignards en particulier), couvertures, bijoux, chocolat, tabac fin, torches tishquetmoacs (qui brûlent sans dégager de fumée), lampes à huile, autres denrées. Ces marchandises seront échangées contre des fourrures, des peaux de bêtes, des plantes, de l'ivoire, des os, des animaux capturés, des prisonniers humains (qui deviendront des esclaves à Talanac), etc.

Avant-poste tishquetmoac

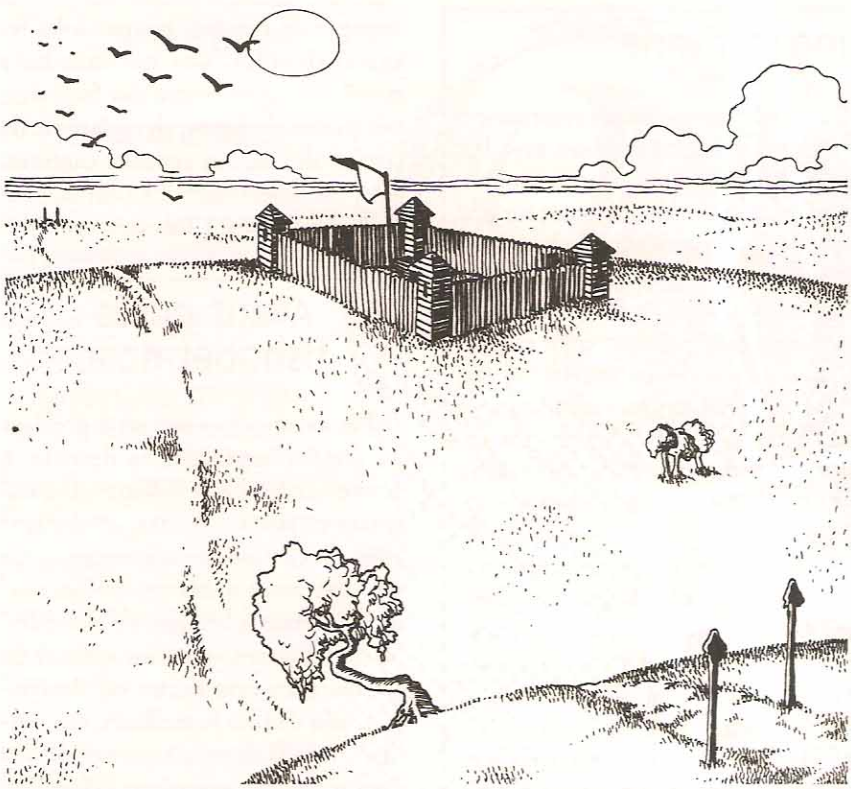
Les avant-postes servent à protéger les armées impériales en déroute, à donner un gîte aux soldats tishquetmoacs et aux caravanes, et abritent aussi de comptoirs commerciaux. Ce sont des bases militaires qui permettront à terme à l'empire de s'étendre. Ils sont souvent situés au sommet de collines (rarement hautes sur Amérindia), afin d'offrir la meilleure vue possible et de faciliter le repérage de loin des éventuelles agressions (Hommes-Chevaux ou Barbes Rouges principalement).

De forme quadrangulaire, un avant-poste possède une enceinte constituée de rondins taillés en pointes et enfoncés profondément dans le sol. Des tourelles renforcées dépassent aux quatre angles. La construction principale se trouve au centre du poste. Il s'agit des quartiers du commandant. Sur son toit est planté un mât sur lequel flotte le drapeau tishquetmoac. Les quartiers des hommes sont situés près des quatre tourelles. Il y a toujours une sentinelle dans chaque tourelle, ainsi qu'une autre derrière la palissade, au-dessus de la porte. Les sentinelles utilisent de longues trompes effilées pour prévenir les occupants en cas de danger. L'écurie de l'avant-poste, particulièrement bien entretenue, abrite de nombreux chevaux.

Enfin, la réserve de nourriture, très surveillée, est constamment renouvelée. Elle est conçue pour permettre aux hommes du fort de tenir un siège de plus d'un mois.

Le Pays des Pierres Rouges

Situé à environ 500 km au sud de Talanac, le Pays des Pierres Rouges est tout proche de la zone granitique où le



vénéré fleuve Watcetcotl est censé disparaître, d'après les légendes amérindiennes, "avalé" par une caverne qui le mène dans le "monde des esprits". En fait, le fleuve disparaît bel et bien dans une caverne, dont peu de personnes connaissent l'emplacement exact, parcourt ensuite tout un réseau de tunnels qui lui font traverser l'épaisseur du plateau, avant de réapparaître sur Okéanos, quelques trente mille mètres plus bas.

Entourée de légendes, cette région est déjà très dangereuse de par les nombreux prédateurs qui rôdent dans ses alentours (belettes géantes, Felis Atrox, voire... Waganassits !). Plus aride que la moyenne, très rocailleux, le Pays des Pierres Rouges tire son nom de la présence d'oxydes de fer dans les roches qui lui donnent une coloration rouille. Le paysage est constitué de pierres et de pitons rocheux, dont certains culminent à plusieurs centaines de mètres.

De nombreux totems indiens ont été érigés au pied d'un bloc rocheux qui marque le début de la zone dite "damnée". Les tribus indiennes qui les ont placés là sont souvent locales (Wakangishush, Wingashutahs, etc.) mais sont parfois venues de très loin pour sculpter leur totem sur ce lieu. Les totems sont destinés à mettre en garde les voyageurs et éloigner les mauvais esprits. Les légendes amérindiennes racontent, en effet, que le lieu est maudit et hanté par les esprits qui parviennent à s'échapper de leur monde en remontant le fleuve Watcetcotl. Les Amérindiens évitent donc ce lieu qu'ils redoutent énormément.

Le village des Hrowakas

Situé sur la Montagne de l'Ours, à moins de 700 km au nord de la chaîne montagneuse qui borde le plateau d'Amérindia, le village des Hrowakas est typique de ceux qu'on rencontre chez les tribus semi-sédentaires d'Amérindia. Les Hrowakas y construisent à la fois des cabanes, en bois, et des *wigwams*, bruns et blancs. Mais lorsqu'ils sont dans les plaines, les Hrowakas ne construisent que des *wigwams*, mi-brun, mi-blanc.

Passant la moitié de leur temps dans leur village, l'autre moitié dans les Grandes Plaines, les Hrowakas ont appris à vivre en communauté avec de gigantesques ours (voir **Bestiaire**, page 377), qu'ils apprivoisent dès leur plus jeune âge. Ils appellent leur Ours totem Grand-Père. Sculpté sur un tronc d'arbre de plus de cinq mètres, il trône en plein milieu des habitations.

Le village, entouré d'un mur de rondins taillés en pointe, est composé pour un quart de constructions "en dur", les cabanes en bois, et pour les trois-quarts d'habitations amovibles, les *wigwams*.

Parmi les cabanes, on trouve la salle du conseil, bâtie en V, où sont réunis les *pow-wow* ; l'entrepôt des céréales, où l'on stocke la moitié des réserves de nourriture de la tribu ; le fumoir à viande, où l'on stocke l'autre moitié des réserves de nourriture ; et le séchoir à tabac, qui satisfait les besoins de tous les Hrowakas, et dont les surplus sont troqués sur la Grande Piste du Négoce. L'enclos à ours, également en "dur", est entouré de rondins de bois et dispose d'une porte aménagée qui peut permettre aux ours d'aller dans la nature à leur gré.

Les *wigwams* sont séparés en deux quartiers : le quartier des guerriers célibataires, reconnaissable à ses *wigwams* blancs ; et le quartier des familles, dont les *wigwams* sont bruns.

Les Hrowakas laissent les chiens sauvages, des sortes de dingos, entrer dans leur village, certains devenant des chiens de compagnie.

Les Montagnes Scintillantes

Gigantesque chaîne de montagnes longue de 3.700 km, soit presque toute la largeur du plateau d'Amérindia, les Montagnes Scintillantes marquent la frontière qui sépare les Grandes Plaines des régions occidentales, où vivent notamment les Barbes Rouges. Sur le flanc est des montagnes se sont installés les Barbes Rouges du royaume de Brakya. Les Barbes Rouges du royaume de Saurga sont restés à l'ouest de la chaîne de montagnes, aux abords de la Grande Mer.

Les Montagnes Scintillantes tirent leur nom des très nombreux lacs et rizières naturelles qui parsèment leurs sommets et brillent de loin sous les reflets du soleil.

Les animaux qu'on y rencontre le plus fréquemment sont les mégathériums, puissants mais inoffensifs, et les groupes de cochons sauvages (voir **Bestiaire**, page 364), bien plus dangereux

qu'on ne l'imagine (deux mètres à l'épaule, trois tonnes !).

Le Petchotakl prend sa source dans ces montagnes. Les Barbes Rouges, qui ne se sont pas installés là par hasard, savent bien que le fleuve descend jusqu'à la ville qu'ils convoitent, Talanac, quelques 6.000 km plus à l'est à vol d'oiseau, mais tout de même plus de 10.000 km plus bas en empruntant le Petchotakl !

La Forêt des Arbres aux Ombres Nombreuses

Cette immense forêt, large de 150 km et longue de plus de 2.000 km, est située à 500 km au sud du monolithe Abharhploonta. Plusieurs tribus amérindiennes la côtoient : les Tsenakwas qui vivent au nord de la forêt, entre elle et le monolithe ; les Chacopewachis qui se trouvent à l'est, dans la région des Huit Lacs ; et surtout les Shoyshatels, tribu d'Hommes-Chevaux, qui vivent au sud de la forêt et vont régulièrement y chasser. Les Shoyshatels font d'ailleurs partie des rares Amérindiens à oser pénétrer dans la Forêt des Arbres aux Ombres Nombreuses, entourée d'une sinistre réputation. On raconte en effet que des êtres magiques et dangereux y vivent, et que toutes sortes de champignons aux propriétés étranges y poussent. Mais peu de personnes ont osé aller vérifier ces rumeurs.

Si elle est particulièrement giboyeuse, la forêt est très dense dès qu'on s'enfonce un peu à l'intérieur. Il est par conséquent très difficile de s'y déplacer. Les Shoyshatels chassent donc surtout à la lisière, leur véritable territoire étant délimité par l'herbe bleue et rase qui s'étend sur plusieurs milliers de km² au sud-ouest de la zone boisée. Les Hommes-Chevaux ne font pas que chasser dans la forêt, ils adorent s'y cacher, pour surprendre des ennemis passant dans la région. Ces derniers ne s'attendent généralement pas à trouver leurs grosses brutes d'ennemis au sein d'une végétation si dense et se font donc souvent surprendre par les Shoyshatels, qui surgissent au dernier moment des bois et les chargent.

Le Défilé de la Belette Noire

Quand on se trouve dans les Grandes Plaines et que l'on veut se diriger vers les régions orientales de Talanac, sans passer par les territoires de l'empire tishquetmoac et sans traverser le redouté Pays des Pierres Rouges (voir page 251), on est obligé de prendre le Défilé de la Belette Noire. Situé à l'extrême sud du plateau d'Amérindia, au sud-est du Pays des Pierres Rouges et au nord de la chaîne montagneuse qui borde le plateau, le défilé est très proche du territoire des Wakangishush, le peuple du Loup. Les Amérindiens Wakangishush, qui vivent un peu plus à l'est dans une forêt appelée Forêt du Silence, guettent souvent leurs ennemis dans ce défilé. Son nom lui vient d'une belette géante terrifiante, à la robe noire, qui est censée avoir fait beaucoup de massacres chez les Amérindiens qui ont emprunté le défilé. On ne sait pas si elle a été tuée ou non.

La Mer des Baleines

La Mer des Baleines se trouve de l'autre côté du plateau, à l'opposé des plaines amérindiennes où vivent les tribus décrites au début du chapitre. C'est dire qu'aucune tribu des Grandes Plaines ne l'a jamais vue, et n'en a peut-être même pas entendu parler. Mais les PJ, certainement plus voyageurs et pour lesquels le MJ fomente souvent les projets les plus fous, ont plus de probabilités de s'y retrouver un jour ! Cette mer, remplie de gigantesques mammifères marins et de nombreux prédateurs marins tout aussi énormes (épaulards, requins, pieuvres, etc.) ne semble pas favoriser le développement de la vie humaine. Mais pourtant, des tribus d'Amérindiens extraordinairement versés dans la survie en milieu hostile, vivent dans des îles de la Mer des Baleines, complètement séparés du continent. Ils se nourrissent exclusivement de phoques et de baleines. Ils repoussent les assauts des prédateurs marins lorsqu'ils chassent en mer et des animaux sauvages lorsqu'ils sont sur leurs îles.

Le Pays sans Vie

Cette région contraste fortement avec les vertes plaines d'Amérindia. Situé à l'est des Montagnes Rouges, le Pays sans Vie est l'un des très rares déserts qu'on puisse trouver sur Amérindia. Évité par la majorité des Amérindiens qui le considèrent comme une région morte, tuée par le dieu du monde, son paysage se compose de dunes de sable sur 80.000 km². Au centre du Pays sans Vie se trouve un désert de sel, particulièrement hostile à toute vie. Et pourtant, des rumeurs font état d'une petite ville, toujours habitée par des hommes. Les Takotitas parlent de descendants de leur propre tribu, des mangeurs de rats qui se feraient appeler les Titakotitas. Personne n'a, jusqu'à présent, pu vérifier ces propos.

Le Monolithe Abharploonta

Avec le Doozvillnavava, l'Abharhploonta est le monolithe le plus "facile" à escalader, dans la mesure où il ne s'agit pas d'une paroi raide et presque lisse, comme c'est le cas pour l'Idaquizzorhruz, et qu'il comporte plus de sentiers praticables que le Thayaphayawoed.

Contrairement à ce dernier, l'Abharploonta ne nécessite pas beaucoup d'escalades à pic, mais davantage de randonnées qui comportent des passages périlleux et, de temps à autre, des escalades. Il s'agit également du plus haut de tous les monolithes, avec près de 30.000 m ! Inutile de dire qu'une telle ascension n'est plus simplement une aventure, c'est une véritable épopée, qui durera près d'un an pour des aventuriers disposant d'un minimum d'équipement (armes, cordes, vivres, crochets, etc.).

Les animaux les plus dangereux qu'on puisse rencontrer sont les vautours géants, mais surtout, les loups griffus, les serpents multipèdes et les foudres (voir **Bestiaire**, pages 374, 381 et 369).

L'ascension de l'Abharploonta permet d'atteindre le plateau de Dracheland.

Moment de vérité pour le chevalier Funem Laksfalk…

DRACHELAND

"Le rebord franchi, le paysage n'était plus le même. L'air n'était pas plus frais et il poussait là des chênes, des sycomores, des érables, des noyers, des peupliers et des tilleuls. Mais la faune était différente. Wolff n'avait pas fait trois kilomètres dans une chênaie crépusculaire qu'il se vit forcé de se mettre à l'abri : un dragon s'avançait d'une démarche alanguie..."

Le Faiseur d'univers

LA GÉOGRAPHIE

Le troisième plateau constituant le Monde à Étages répond au nom de Khamshemland ou Dracheland (prononcez à l'allemande : **DRA-RE-LAND**). Le nom de Dracheland est plus usité et plus flatteur aux yeux de la majeure partie de la population.

Comme les deux premiers plateaux, Dracheland a la forme d'un cercle aux dimensions différentes. Il est large d'environ 4.000 km.

Sur ces 4.000 km, en partant du bord extérieur vers le centre, on trouve 3.000 km de jungle, qui entourent un plateau boisé, légèrement surélevé et fort agréable, sur lequel sont établis les États de Dracheland. Ce plateau est appelé Teutonie.

L'eau recouvre environ 15 % de la surface terrestre habitable, ce qui est exceptionnel car il n'existe que très peu de mers sur Dracheland. Le fleuve Guzirit est le plus important de tous les fleuves et, de plus, de nombreuses petites rivières parcourent le plateau en tous sens. Il y a d'assez nombreux lacs. Le fleuve Guzirit est un élément important de la géographie du pays car il sillonne tout le plateau. Longer le fleuve permet de se diriger plus aisément, car si c'est chose commode en Teutonie, se diriger est beaucoup plus difficile dans la jungle épaisse. Lorsque l'on se trouve au bord de Dracheland et que l'on désire se rendre au pied du monolithe qui mène au plateau supérieur, deux itinéraires sont possibles :

- couper à travers la jungle ;

ou

- longer le fleuve à bord d'un bateau.

Monter ou descendre le Guzirit est tout aussi périlleux qu'explorer la jungle, car le fleuve regorge de bandits et autres trafiquants d'esclaves.

La jungle est parsemée de petits plateaux. Les cités en ruine peuplées de diverses tribus sont de véritables points de repère pour les PJ aventureux. Les cités de **Kosiqsh** et de **Qirruqshak** sont des lieux de passage très fréquentés. À la jungle succède un plateau recouvert de forêts et de vallons.

Le monolithe qui prend son assise sur le plateau de Dracheland et mène au plateau supérieur, Atlantide, est le **Doozvillnavava**. Mesurant environ 18.000 mètres de hauteur, c'est le deuxième plus haut des monolithes du Monde à Étages, après l'Abharh-ploonta qui sépare Amérindia de Dracheland. Lorsqu'on se trouve à son pied, il apparaît immense, tel un fabuleux continent s'élevant vers le ciel. Tout comme les autres monolithes, il est légèrement incliné et ses parois sont criblées d'anfractuosités et de crevasses. Il offre à la vue un aspect terrifiant. Nul ne doit en entreprendre l'ascension sans équipement de varappe, de solides vêtements et des provisions d'eau et de vivres. Il faut environ 190 jours à un homme athlétique et reposé pour atteindre le sommet du Doovillnavava. Tout grimpeur doit être d'une extrême vigilance dans cette entreprise, car le monolithe recèle de nombreux dangers, qu'il s'agisse de ses passages parfois extrêmement abrupts et difficiles, ou des divers animaux sauvages qui le peuplent.

LES CONSTANTES PHYSIQUES

Comme sur les plateaux d'Okéanos et d'Amérindia, le soleil est toujours assez bas sur l'horizon. Plus le PJ s'élève dans la pyramide des étages et plus le soleil flirte avec l'horizon. Sur Dracheland, il ne monte jamais très haut et les écarts entre le moment où il est le plus haut et celui où il est le plus bas sont assez minimes.

Il fait jour environ 80 % du temps. Ceci correspond à des nuits de 5 heures en moyenne. La lune est toujours identique à celle décrite sur le plateau d'Okéanos ou d'Amérindia. L'air est doux et l'on ne constate aucun changement entre l'air respiré dans la jungle et celui respiré en Teutonie. La température, d'environ 19°C, subit de très légères variations et fraîchit légèrement pendant la nuit. Des pluies fines arrosent le plateau de temps à autre, mais jamais à heure ni jour fixes. Le plateau est doté d'un réseau hydrographique important à sa surface et très important sous sa surface, notamment sous la jungle où il existe de très nombreuses rivières souterraines.

Comme sur les autres plateaux, l'eau et l'air contiennent divers éléments chimiques qui prolongent la vie. Sur Dracheland, les humains bénéficient d'une longévité de mille ans environ. Mais l'espérance de vie n'est pas aussi grande. Le taux de mortalité est en effet assez élevé sur ce plateau. C'est pour cette raison que le taux de reproduction, très limité par le Seigneur sur les autres plateaux, est ici beaucoup plus élevé, puisqu'il n'est que d'environ 5 % plus faible que sur notre Terre.

La flore

La flore présente sur le plateau de Dracheland est légèrement différente si l'on se trouve dans la jungle ou sur le plateau intérieur. Seules quelques espèces présentes dans la jungle sont absentes du plateau intérieur, et inversement.

La jungle de Dracheland n'est pas une jungle classique, à cause de sa végétation. Il s'agit, en fait, d'un type de jungle dont il n'existe pas d'équivalent sur notre Terre. Elle est constituée de plantes non tropicales, du genre de celles que l'on trouve dans les climats tempérés et décrite pour le plateau intérieur, avec toutefois quelques variantes. Cette végétation est très luxuriante et ce, à un tel point, que toutes les plantes et les arbres s'emmêlent et s'enchevêtrent les uns dans les autres. Les singes et les félins qui y vivent s'y sont remarquablement bien adaptés.

Dans la jungle poussent de nombreux eucalyptus, des aloès et des agaves. Dans les zones les plus fraîches, ce sont les séquoias qui prospèrent et dans les zones les plus chaudes, des sortes d'arbres ressemblant fort aux palmiers rotang terrestres. Ces derniers offrent un double intérêt. On y trouve de très longues lianes et de plus, lorsque l'on découpe l'écorce de leurs longs entre-nœuds en fines bandes, on obtient des lanières utilisables pour le cannage. C'est ainsi que bon nombre d'objets en rotin sont fabriqués et vendus par les riverains du fleuve. Les fougères, très présentes sur le plateau intérieur, pullulent dans la jungle sous une forme arborescente, donnant de magnifiques fleurs rouges.

Le long des rivières et des fleuves poussent des joncs et des roseaux.

Dans les mares et sur les bords des rivières, des nénuphars mauves et des renoncules, fixés dans la vase, flottent à la surface des eaux.

On trouve également dans la jungle de nombreuses plantes. Certaines ressemblent fort à des digitales, par leur aspect et leurs propriétés. Outre le *Dhiz*, une drogue puissante très connue des habitants de la jungle, une plante appelée *Ghubbarash* peut s'avérer particulièrement utile aux PJ. Après en avoir écrasé les fibres et les avoir fait bouillir, on obtient un liquide noirâtre qui constitue une remarquable teinture. Elle colore aussi bien le corps que les cheveux ou les vêtements, ce qui peut servir lorsqu'on a le teint un peu pâle comparé aux autochtones de la jungle, ou que ses vêtements sont un peu trop propres.

Parmi les pierres, on trouve de très nombreux silex.

Lorsque l'on franchit le bord du plateau intérieur en venant des régions périphériques, la végétation change brutalement d'aspect. La composition reste sensiblement identique, à quelques variantes près, mais la densité n'est plus du tout la même.

Des vallons, des plaines, des prés et des forêts sont disséminés un peu partout, formant un paysage malgré tout harmonieux.

Parmi les arbres visibles se dressent des chênes verts et quelques chênes liège, des sycomores, des érables, des noyers, des peupliers, des charmes, des aulnes, des bouleaux et des tilleuls. Les forêts sont composées de sapins, de chênes, d'ifs, d'ormes et de frênes.

Dans les forêts plus ou moins touffues, on remarque que de grandes nappes de mousse, telles de véritables cataractes végétales, pendent des arbres géants. Ces forêts sont variées, et on ne trouve de résineux que sur le massif schisteux du plateau intérieur.

Entre les collines ou les petits promontoires rocheux s'étendent de vastes prairies et des champs où paissent des bœufs et des porcs. Des enclos à chevaux sont également aménagés. Dans les champs poussent des navets, carottes, pommes de terre, céleris, mais aussi des radis, citrouilles, potirons et courges. Les paysans récoltent de très nombreuses herbes aromatiques comme le persil, la menthe, le thym, le romarin et la sauge. On note la présence de topinambours.

Il existe plusieurs variétés de chardons. Le lierre, le houx et le gui prolifèrent dans certains endroits. Les fougères se rencontrent un peu partout et possèdent de grandes feuilles en forme de rosette.

Sur les mares, les étangs et dans les douves des châteaux poussent des nénuphars sauvages blancs et des renoncules ainsi que de nombreux joncs et plusieurs variétés d'algues.

Outre les champignons, souvent des morilles, des bleuets, des roses et des églantines, des marguerites et des pâquerettes jonchent le sol du plateau intérieur. On trouve aussi de nombreuses plantes toxiques, telles que le lierre, le gui, le chèvrefeuille, le chanvre très utile, le fusain, les cytises et toute une variété de digitales.

De nombreux silex sont également présents.

La faune

S'il n'existe pas de races intelligentes inhumaines sur Dracheland, sa faune est malgré tout très diversifiée.

Aux deux grandes zones géographiques du plateau correspondent deux types de faune. Cependant, certains animaux de la jungle ont été importés sur le plateau intérieur.

Les prédateurs sont nombreux dans la jungle. Sur le sol, des servals et des léopards aux longues griffes errent en permanence à la recherche de singes et d'oiseaux dont les chairs calmeraient leur faim.

Les eaux regorgent de gros animaux tels que les hippopotames, les sauriens ou encore les terribles dragons d'eau. Ces derniers, semblables à des lamproies, sont munis de mâchoires et sont, de plus, venimeux. On trouve aussi de nombreux serpents dans cette jungle, notamment des pythons, des

najas, des mambas et autres vipères. Le mastodonte est également un adversaire de poids qui possède de solides arguments pour décourager ses éventuels agresseurs.

Au sol, il n'existe que peu de proies inoffensives (ou presque !) pour un animal prédateur ou un chasseur humain. Une des rares proies possibles est le tapir, un gros animal à l'allure un peu gauche et dont la chair est fétide.

Dans les arbres, une multitude de singes poussent des cris stridents et tentent, de leur mieux, d'échapper à leurs prédateurs. Une foule d'oiseaux bariolés et d'oiseaux chanteurs participent à la cacophonie générale.

La jungle, dense, est la partie du Monde à Étages où il existe le plus d'insectes. Il n'y a toutefois aucune mouche, ni autre parasite, comme sur les autres plateaux. Le rôle des charognards est assuré par les fourmis et par un grand nombre d'autres insectes rampants, notamment les scarabées. Certains grands insectes sont comestibles et ont même un goût délicieux. Mais il vaut mieux être connaisseur...

Le plateau entier, jungle et plateau intérieur, regorge de tigres dont le taux de reproduction est extrêmement élevé. Les tigres de Dracheland se déplacent toujours par couple. Très rapides et excellents sauteurs, ils causent souvent des ravages dans les populations khamshems. Les chevaliers teutoniques ont d'ailleurs promulgué une loi de protection des Khamshems de Teutonie contre les tigres. Elle contraint les Teutoniques à intervenir quand un tigre cause des ravages parmi les populations khamshems, ce qui leur évite une révolte. Toutefois, cette loi de protection n'est qu'une des explications de l'absence de rébellion des Khamshems de Teutonie.

Sur tout le plateau, également, on trouve encore bon nombre d'animaux sauvages comme le terrifiant hache-bec. Cet oiseau carnivore est capable de tailler en pièce deux tigres adultes ! Quelques rares spécimens de hache-becs sont dressés et montés par les Sarrasins et, plus rarement, par des chevaliers teutoniques.

Le seigneur des animaux de ce plateau, qui lui a d'ailleurs donné son nom (Dracheland veut dire "Pays des dragons", en allemand teutonique) est incontestablement le dragon. Animal d'une puissance inégalée, il correspond assez bien à la vision populaire du dragon occidental. Il en existe deux races : la première, herbivore, est pacifique, mais non sans défense ; la seconde, carnivore, est plus agressive et rusée. Plus d'un chevalier, plus d'une monture ont terminé leur vie dans un de ces énormes gosiers.

Sur le plateau intérieur, de nombreux animaux ont été domestiqués, tels le bœuf, le cheval de guerre, le chien, le cochon et la chèvre-pie. Cette dernière est un petit animal herbivore, à mi-chemin entre un oiseau et un mammifère, qu'on trouve également aux abords des cités en ruine de la jungle. Des cobras séjournent parfois sur le plateau intérieur. Des sauriens et des dragons d'eau ont également été importés de la jungle pour infester les fossés creusés autour des châteaux.

Dans les forêts du plateau intérieur, si l'on est un chasseur officiel, on peut chasser les animaux habituellement présents dans les forêts terrestres, comme les cerfs, les daims, les lapins, les faisans et autres oiseaux.

La pêche n'est pas réglementée et ses produits, tels que les truites, les

poissons ronds, les brochets, etc., sont très appréciés.

Le Doozvillnavava n'est pas mieux fréquenté que les autres monolithes. Comme sur ceux-ci, on y trouve des serpents multipèdes. Mais il existe des animaux plus "typiques" du Doozvillnavava : les hache-becs, déjà présents sur le reste du plateau, le loup griffu ou loup croche-rocher, ainsi que le plongeard (voir **Bestiaire**). Ce dernier est une sorte d'oiseau carnivore au bec coupant comme un ciseau à bois et qui utilise sa vitesse de plongeon pour empaler ses victimes. Enfin, on peut rencontrer le singe des montagnes, qui est carnivore, ainsi que le mystérieux décrocheur-goutte-venin, devenu extrêmement rare (c'est la raison pour laquelle il n'est pas décrit dans le Bestiaire).

Globalement, il s'est établi un certain équilibre sur l'ensemble de tout Dracheland, puisque le taux de reproduction élevé des prédateurs est compensé par la chasse acharnée dont ils font l'objet. Il est à noter que quelques spécimens de belettes géantes ont été aperçues : ce sont vraisemblablement des nomades venues du plateau inférieur, Amérindia.

LA POPULATION

Le peuplement du plateau

Lorsque Jadawin, Seigneur du Monde à Étages, peupla le troisième niveau, il résolut de n'y implanter, du moins pour ce qui concerne les humains, que des hommes et femmes non transformés physiquement et peu modifiés moralement.

Sagesse, lassitude de ses jeux génétiques habituels ? Non, la farce, absente à première vue, est malgré tout présente et tout aussi cruelle sur ce plateau. De par les peuples qu'il choisit d'y importer, l'ordre dans lequel il le fit et la date de ses différentes "ponctions" sur notre Terre, il persista dans son jeu de Zeus, maître de l'Univers. De prime abord, la farce pourrait être plaisante et même de caractère plutôt romantique, mais derrière tout cela se trouvent des motifs peu chevaleresques et plutôt cyniques :

- le mélange de peuples antagonistes mais forcés de vivre sinon ensemble, du moins côte à côte ;
- une volonté farouche de faire et refaire l'histoire.

Mais ne soyons pas trop cruels : un Seigneur est un Seigneur et ce monde reste avant tout un monde de beauté où la plupart d'entre nous rêveraient de faire une incursion plus ou moins brève. Dracheland, pour sa part, est un plateau plaisant par ses côtés chevaleresques plus que surannés.

Il existe quatre grands types de populations sur Dracheland :

- les Khamshems ;
- les chevaliers teutoniques ;
- les chevaliers yidshe ;
- les Sarrasins.

L'ordre donné ici est l'ordre chronologique de leur arrivée sur le plateau.

La population est, d'une manière générale, bigarrée et s'adapte souvent fort bien au décor dans lequel elle évolue.

Dans les deux grandes zones géographiques décrites ci-dessus, les populations divergent mais gardent toujours, selon leur appartenance à telle ou telle zone, certains caractères communs. Ainsi, les habitants de la zone désignée dans ce chapitre sous le terme de "jungle", le plus souvent des "riverains du fleuve" Guzirit, nous apparaissent comme des sauvages, vivant une existence primitive et rude.

Dans la jungle, les Khamshems, archi-majoritaires, forment un peuple à part car, présents depuis très longtemps sur le plateau, ils se sont vus repousser dans la jungle par les chevaliers teutoniques ou encore asservir sur le plateau intérieur.

Ils se sont scindés en de nombreuses tribus riveraines du fleuve. Les "riverains du fleuve", décrits ci-après, sont, soit des Khamshems ayant régressé dans leur niveau de civilisation, soit les descendants des Khamshems ayant subi les attaques des Teutoniques. Souvent, les descendants ont évolué de façon différente les uns les autres.

Les Khamshems restent cependant les seuls avec les PJ, les oiseaux et le Seigneur à parcourir régulièrement tout le plateau.

Le plateau intérieur est peuplé par une société qui, si elle reste brutale en apparence, se veut chevaleresque et possède un niveau technologique plus élevé.

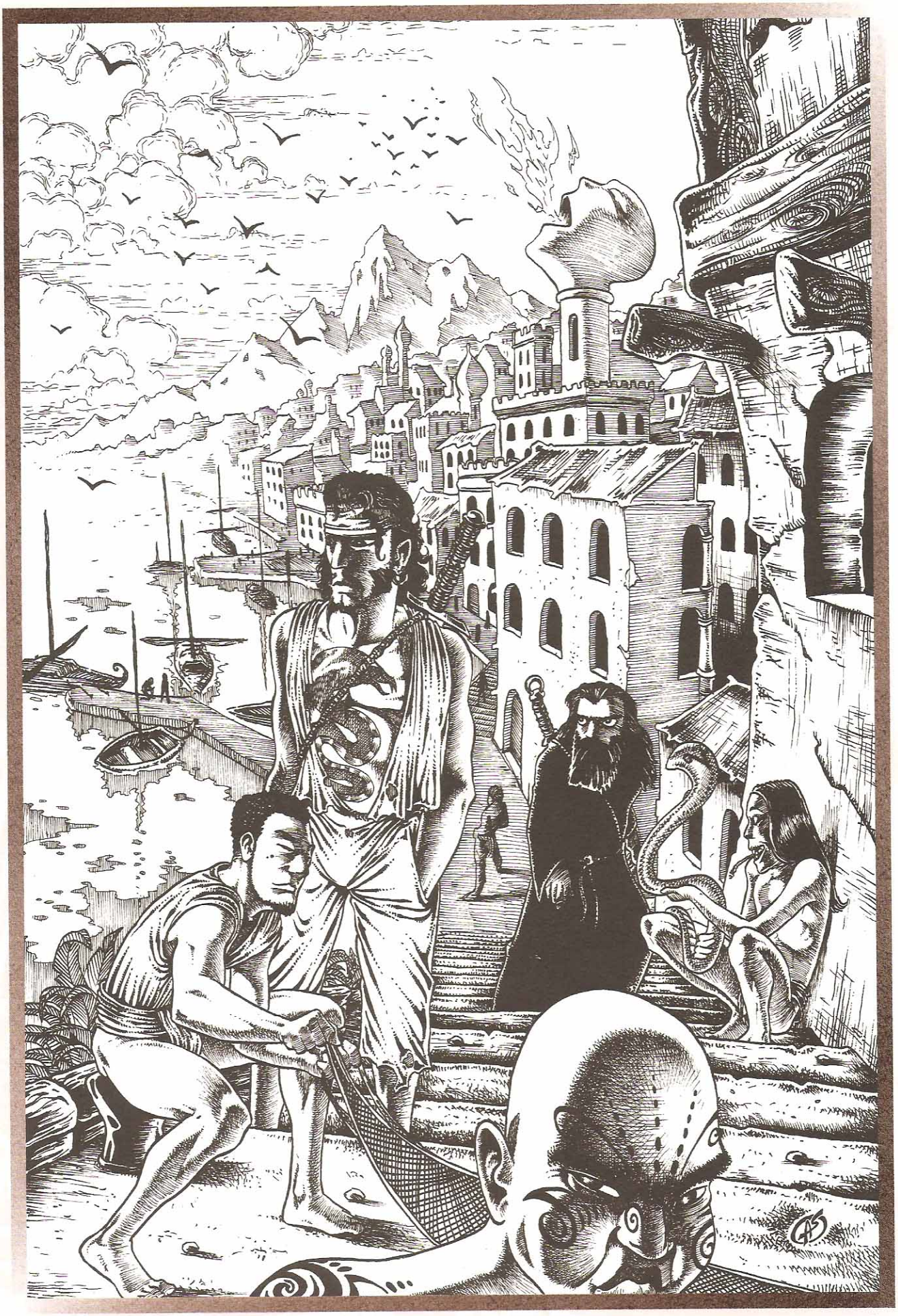
Les Sarrasins, dernier peuple importé, se sont également établis sur le plateau intérieur, mais ils se veulent un peu en marge de leurs voisins chevaliers.

Les Khamshems — et leurs descendants —

En premier lieu, Jadawin implanta donc les Khamshems sur le plateau de Dracheland. Ce plateau s'appelait alors *Khamshemland* ou plutôt *Pays Khamshem*. Les Khamshems étaient un peuple, ou plutôt une série de peuplades cousines, protosémites, athées, ignorant ou se désintéressant de la notion de dieu unique. Toutefois, ils respectaient tous le Seigneur de ce nouveau monde. De nature plutôt pacifique, ils étaient peu rompus à l'art de la guerre.

Les Khamshems vivaient en harmonie sur l'ensemble du plateau qu'ils recouvrirent de nombreuses cités. Doués en dessin et en géographie, ils surent très rapidement se diriger sur tout le plateau, jungle y compris. Ce sont d'ailleurs eux qui tracèrent les pistes qui la sillonnent. Malheureusement, bon nombre de ces pistes ont été effacées par le temps et la végétation. Quelques-unes sont toujours intactes, car bien entretenues, mais elles restent secrètes et seuls les Khamshems les utilisent.

Ce peuple fut fort surpris par l'arrivée massive de nouveaux immigrants involontaires, les chevaliers teutoniques, et encore plus stupéfaits de les voir les charger avec une détermination farouche (les musulmans qui virent arriver les premiers croisés, durent être tout aussi surpris qu'eux, en entendant les épithètes dont les chevaliers les affublaient).



Comme de nombreux ports, Kosiqsh est très cosmopolite.

Les Khamshems furent lents à comprendre les intentions véritables des Teutoniques et surtout, ils n'étaient absolument pas préparés à répondre à une telle attaque massive. Jadawin n'ayant pas jugé bon d'importer un Khamshem de la trempe d'un Saladin, les Khamshems furent victimes de nombreux massacres. Ils se résignèrent alors à fuir devant la menace teutonne et se réfugièrent dans leurs cités de la jungle où ils s'imaginaient en sécurité.

Ce fut le cas pendant un certain laps de temps, qui servit aux Teutoniques à raser les cités khamshems du plateau intérieur et à affermir leur pouvoir tout neuf. Seulement, la soif du pouvoir teuton fut encore la plus forte et, bientôt, des expéditions furent envoyées à l'assaut des cités de la jungle.

Les Khamshems tentèrent alors de résister en se donnant un chef. Ce fut chose vaine. Le nom de ce chef ayant tellement été synonyme de ridicule qu'il en est depuis devenu tabou.

À la suite de cela, ils se divisèrent en plusieurs peuplades. Le choix du chef de guerre n'avait pas été unanime, mais la rancune qui en résulta ne les conduisit jamais à la guerre interne. Ils se contentèrent d'évoluer différemment dans la jungle, dans les ruines des diverses cités rasées par les Teutoniques. Ils formèrent ainsi les *"riverains du fleuves"*. Les Khamshems ont été très marqués par leurs nombreuses et sévères défaites. Les plus jeunes ont nourri une soif de revanche tenace et ont développé une technique de combat qui leur est propre et qui est très redoutée : *l'art martial du cobra*.

Certains Khamshems passèrent de longs jours à observer les cobras et leurs divers styles d'attaque, et, un peu à la manière des Chinois, ils imitèrent leur style de combat. La technique consiste à effectuer plusieurs mouvements brusques et rapides du corps, mettant en action les pieds et les poings pour l'attaque et l'esquive comme moyen de défense.

Ils s'exercèrent également au maniement du cimeterre, qu'ils surnomment la *morsure*. Enfin, ils dressèrent des cobras dont ils font souvent de discrets cadeaux aux importuns. Tout ceci en fait des guerriers, pas très bien équipés il est vrai, mais redoutables et auxquels les Drachelanders ne cherchent plus noise sans raison. Toutefois, de par leur petit nombre, ils restent un peuple opprimé.

Les Khamshems sont d'un type sémitique très prononcé. Ils ont les cheveux noirs ou bruns foncés, parfois d'un brun plus clair, leur teint est mat et leurs yeux sont foncés. Ils possèdent un nez aquilin.

La tenue d'un Khamshem type se compose d'une chemise blanche sans manches et d'un pantalon bouffant de couleur pourpre, retenu à la taille par de très longues ceintures enroulées plusieurs fois. Des turbans généralement verts et rouges et ornés de plumes de kigglibash, ainsi que des babouches noires à la poulaine, complètent leur tenue. Le vert et le rouge sont deux couleurs très appréciées de toutes les tribus.

En règle générale, les Khamshems non attachés à une tribu et animés d'un esprit de revanche sont devenus des bandits dangereux qui se livrent à toutes sortes de trafics. Le plus important est la traite d'esclaves qu'ils revendent un peu partout. Il vaut mieux éviter d'être vu par les Khamshems marchands d'esclaves, car on risque alors les pires ennuis. Ils sont aidés par des Sholkins, des Khamshems *riverains du fleuve* aussi sympathiques qu'eux.

La langue khamshem

Noms propres
- Arkhyurel
- Ishnaqrubel
- Rakhhamen
- Rhamnish
- Tartartar
- Wiwin

Noms de tribus
- Dohlinz
- Kaïdushang
- Shibacub
- Sholkin
- Weezwart

Noms communs
- *Dhiz :* nom d'une plante, d'une drogue
- *Ghubbarash :* nom d'une plante dont les fibres bouillies donnent une teinture noire
- *Kigglibash :* nom d'un oiseau

Noms de bateaux
- Khrillquz
- Qaqürzhub

Noms de lieux
- Askhashtum : région et ville où l'on fabrique du vin
- Kosiqsh : ville portuaire en ruine
- Qirruqshak : cité en ruine
- Shiashtu : pays
- Shibacub : ville, cité en ruine
- Ziqooant : légendaire cité perdue

La jungle

— "Les riverains du fleuve" —

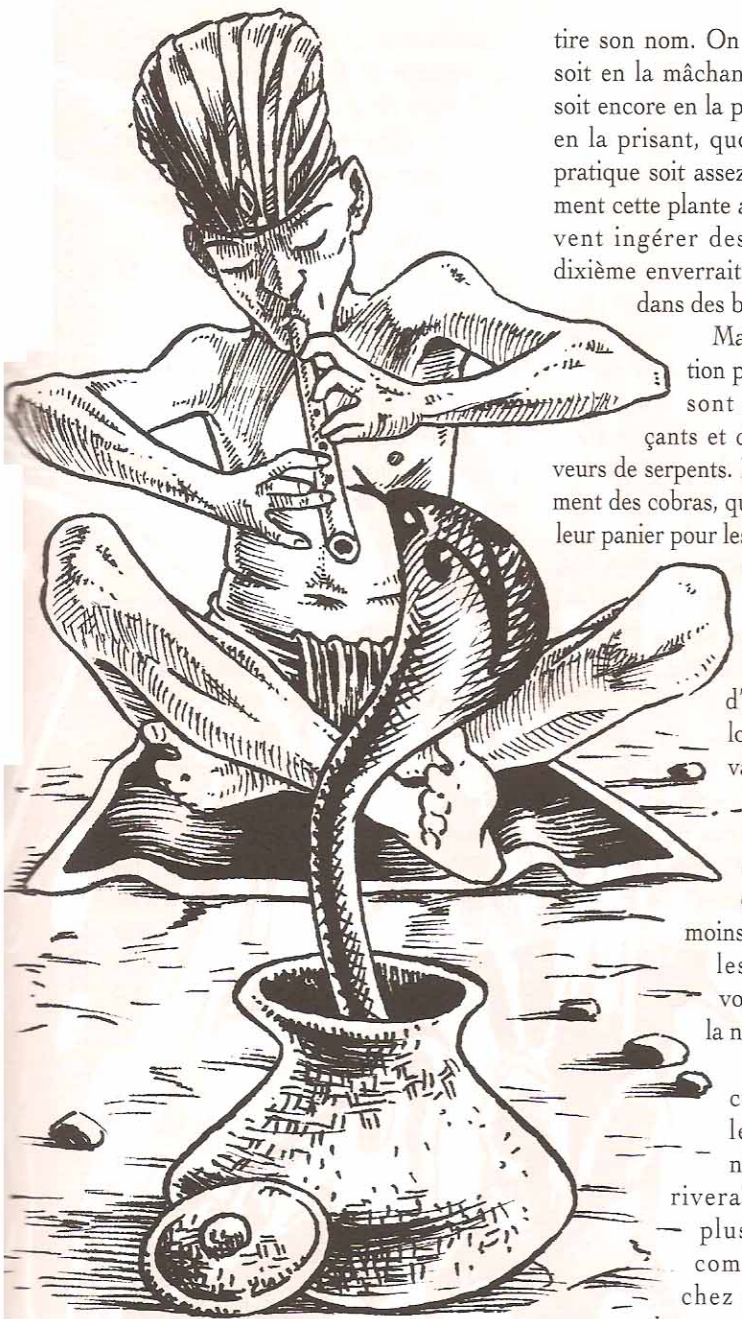
De nombreuses tribus khamshems souvent parentes, issues les unes des autres, peuplent la jungle de Dracheland. Toutes sont formées à la base d'individus protosémites issus de notre Terre. Les riverains ou Guzirits vivent dans des cités en ruine éparpillées le long du fleuve ***Guzirit***, d'où leur nom. Presque tous sont sédentaires. Les ruines des anciennes cités khamshems semblent leur offrir un abri jugé suffisant, car ils ne se livrent à aucune activité de construction. Ces tribus sont généralement sauvages, sans toutefois être franchement hostiles aux étrangers. Ainsi, les PJ pourront essayer de commercer avec elles et, moyennant quelques biens, ils pourront obtenir le renseignement ou la chose désirée. Cependant, ici plus qu'ailleurs, prudence est mère de sûreté, car un contrat de vente passé avec un riverain n'offre aucune garantie.

Outre leur dialecte propre, qui revêt le plus souvent la forme d'un mélange d'idiomes indigènes et de sémite archaïque, les tribus du fleuve possèdent un jargon commun : le *H'vaizhum*, qui est le jargon du fleuve.

Les Kaïdushangs

Les Kaïdushangs sont les tribus qui peuplent principalement les cités les plus proches du bord extérieur du plateau. Ils habitent, en général, les cités en ruine ainsi que celles qui sont à moitié détruites.

Maigres et de petite taille, ils ont le teint foncé de tous les riverains du



fleuve. Hommes et femmes sont vêtus de façon identique et portent un pagne noir et une cape bistre. Tous offrent un aspect plutôt repoussant aux étrangers, que n'arrange pas leur étrange coutume d'enduire leurs cheveux d'un beurre maison. Ce beurre, obtenu à partir du lait des chèvres-pie du plateau, est appliqué en grande quantité sur les longues chevelures noires.

Ils parlent peu et semblent vivre avec une nonchalance extrême. Cette lenteur qui caractérise chacun de leurs gestes et mouvements est un effet du *∂hiz*, une drogue puissante qui abonde dans certains coins de jungle. Ce sont les femmes de la tribu qui sont chargées de ramasser la plante d'où le *∂hiz* tire son nom. On peut la consommer, soit en la mâchant, soit en la fumant, soit encore en la pilant très finement et en la prisant, quoique cette dernière pratique soit assez rare. Tous consomment cette plante avec assiduité et peuvent ingérer des quantités dont le dixième enverrait un PJ non habitué dans des brumes très épaisses.

Malgré leur consommation permanente de *∂hiz*, ce sont d'habiles commerçants et de remarquables éleveurs de serpents. Ils élèvent essentiellement des cobras, qu'ils sortent parfois de leur panier pour les cajoler. Les hommes sont presque tous immunisés contre le venin de ces animaux. L'élevage d'un cobra nécessite de longues heures de travail et de patience.

Ils utilisent ces cobras à des fins commerciales, mais également à d'autres, moins nobles, consistant à les lâcher près des voyageurs imprudents, la nuit tombée.

Les Kaïdushangs constituent, malgré leur apathie chronique, une des tribus riveraines du fleuve les plus douées pour le commerce. On trouve chez eux de très nombreux articles ou ingrédients, qu'il s'agisse de simples réserves de nourriture, de vêtements de toutes origines ou presque, ou encore d'armes, souvent fort belles. Ce dernier point devrait interpeller les PJ, car un homme laisse rarement ses vêtements et ses armes comme monnaie d'échange. À moins d'être mort, évidemment…

Il convient donc de ne leur montrer que le strict minimum de ses biens et de feindre n'avoir rien d'autre. Sinon, le soir venu, lorsque les PJ doivent s'organiser pour passer la nuit, il serait sage pour eux de ne dormir que d'un œil et de veiller à éviter les cobras !

Ce sont les plus vieux d'entre eux, désignés sous le terme peu original d'*Anciens*, qui pratiquent le plus habilement le commerce.

Peu lestes, les Kaïdushangs ne pratiquent que rarement la chasse et apprécient fort la viande comme monnaie d'échange.

Les biens qu'ils proposent le plus fréquemment sont les tenues vestimentaires khamshems. Quelques tenues de chevaliers teutoniques peuvent aussi être obtenues, mais elles sont très rarement complètes. Les vêtements yidshe leur sont, en revanche, inconnus.

Les armes sont chères et ne sont échangées que contre des pierres fines ou précieuses. Le saphir est très prisé en raison de sa couleur.

En général, les Kaïdushangs ne portent pas d'armes (du moins en apparence), mais ce sont pourtant de redoutables égorgeurs. Ceux qui s'adonnent le moins au *∂hiz* sont également des adversaires potentiels non négligeables. Ils se battent suivant une méthode apprise des *Anciens* et leurs attaques est semblables à celles du cobra. Toutefois, ils sont très loin d'égaler les Khamshems dans ce domaine.

Les femmes ne se mêlent pas volontiers aux étrangers et ne vantent pas leurs charmes.

Les tribus kaïdushangs adorent, après le Seigneur, les idoles de pierre disséminées dans la cité. Ces idoles possèdent deux caractéristiques curieuses : elles sont toujours accroupies et pourvues d'une bouche béante. Les dévotions se font plus particulièrement juste avant les deux principaux repas de la tribu, c'est-à-dire vers 11 heures pour le premier repas et vers 18 heures pour le second. Après toute une pantomime de prosternations, génuflexions, baisers, sautillements et autres mouvements pseudo-sacrés, un aliment est déposé dans la bouche béante des idoles. Celles-ci ne semblant pas retourner les diverses offrandes à ses envoyeurs, les Kaïdushangs jugent alors que les dieux ont accepté les offrandes et se mettent donc à les manger.

Malgré leur aspect peu avenant, ce sont des personnes relativement propres, sauf pour ce qui concerne leurs cheveux. S'ils arborent un sourire aux dents noires, c'est un des effets du *∂hiz* et non un signe de saleté.

Ils se nourrissent des plantes de la jungle, des poissons du fleuve et des marchandises cédées par les bateaux qui font parfois escale devant leurs cités.

Leur organisation sociale ne comprend pas de chef. Seuls les Anciens bénéficient d'un certain prestige et d'un pouvoir sur les autres.

Les Weezwarts

Les Weezwarts forment une tribu à demi-sauvage résidant dans les ruines de l'ancienne cité portuaire de **Kosiqsh**. Désormais peuplée par les Weezwarts, Kosiqsh est devenue l'Amsterdam du Monde à Étages, petit clin d'œil de Jadawin sur les plaisirs du monde marin terrestre. Voici, en effet, avec cette tribu, l'image d'Épinal classique du port, dans toute sa splendeur et sa débauche.

Les Weezwarts ont le type sémite très prononcé. À l'inverse des Kaïdu-shangs, ils ne s'enduisent d'aucune substance. Seules les femmes se fardent quelque peu. Tous sont particulièrement propres.

Les hommes agglutinés sur le quai hurlent à tous vents les mérites d'une grande variété de marchandises. Sur un marché weezwart, un PJ peut trouver de la nourriture, des armes, des vêtements, des articles courants tels que sacs, objets de dévotion, paniers, etc. ainsi que des animaux plus ou moins sauvages. L'artisanat local est très développé et intéresse beaucoup les marchands qui naviguent sur le fleuve. C'est souvent à Kosiqsh que l'on dénichera le petit présent à offrir à une dame, un ami ou encore à une haute personnalité.

Toutefois, le principal commerce de Kosiqsh est celui de la prostitution. Les femmes weezwartes se tiennent sur les quais et annoncent à grands cris le tarif de leurs faveurs. Elles sont vêtues de robes de coton où le rouge et le vert dominent très largement. Racoleuses, elles entrouvrent furtivement leurs robes devant les futurs intéressés. Elles ne sont pourtant pas vulgaires dans leurs propos et n'affichent ni poses ni tenues outrageuses. Elles font toujours payer leurs faveurs d'avance. Le prix de la passe, qui équivaut toujours à celui d'une nuit, est peu élevé en général.

Chaque femme a son prix et n'en change pas selon son humeur ou la tête de son client. Cette prostitution est en effet réglementée sévèrement. Une fois payée, la femme remet son argent à une tierce personne, qui le lui rendra lorsque son client aura quitté la cité. Ce service n'est évidemment pas gratuit, mais souvent fort utile, du moins selon certains. Toutes les femmes weezwartes arpentent le quai chacune leur tour. Les règlements sont établis par un petit groupe d'hommes, aisément identifiables.

Ces hommes constituent le milieu de la pègre weezwarte. Ils sont vêtus d'un turban blanc et d'un simple cache-sexe, blanc également, mais aux proportions impressionnantes. Ce sont eux qui fixent le prix des "passes" : une pierre fine pour les plus belles femmes, une poignée de *∂hiz* pour d'autres, un petit animal, etc. Ils ont le contrôle sur tout le commerce du *∂hiz*. Certaines rumeurs racontent qu'ils forcent leurs frères à récolter et traiter cette plante dans des endroits reculés de la jungle.

Les PJ doivent être très prudents, car ces hommes sont de redoutables tueurs. Ils portent leurs cheveux assez longs et les rassemblent en un chignon tressé qui dépasse de leur turban. Dans leur chignon, ils fichent de longs poignards minces et recourbés. Ils sont en outre équipés de petites sarbacanes. Si l'on a besoin d'un homme de main, d'un tueur, il faut le chercher parmi eux. Ils ne louent leurs services que contre des pierres précieuses. Rapides et silencieux, ils sont, comme beaucoup de truands, très avides et ne respecteront pas le marché si vous, mort, leur rapportez plus que vivant. Le mot "honneur" leur est totalement inconnu.

S'ils cherchent un guide pour les conduire à travers la jungle, jusqu'à un autre coude du fleuve, par exemple, les PJ pourront en recruter un

parmi les marchands du bord de la jetée. Ils sont tout aussi gourmands que les mercenaires, mais moins dangereux. Il est utile de savoir qu'une fois arrivé à destination, un guide exige toujours un supplément. Si les PJ ne veulent pas le verser, il vaut mieux tuer le guide, car lorsque celui-ci menace de bavarder, il faut le prendre au sérieux. Ce genre de menaces est en général très sérieux. Si les PJ payent, peut-être alors le guide tiendra-t-il sa langue !

Bienvenue à Kosiqsh quand même...

Les Dholinz

Les Dholinz vivent généralement en petites peuplades de trente à cinquante individus. Ces indigènes appartiennent à la même famille linguistique que les Weezwarts, mais sont beaucoup moins évolués.

Vivant un peu en autarcie, ils adorent leurs idoles à tout moment de la journée. Ils ne semblent faire aucune différence entre les vraies idoles de pierre taillées, perdues dans les décombres et les amas informes de moyennes et grosses pierres qui se dressent parfois au détour d'un chemin. Il convient, devant une idole dholinz, de se prosterner, de baiser ensuite le sol et de réciter trois prières, la première pour apostropher l'idole avec respect, la deuxième pour lui rendre hommage, la troisième, enfin, pour prendre congé.

Chez les hommes et les femmes, la mode est aux cheveux longs rassemblés en une sorte de queue de cheval basse. Les hommes arborent de longues moustaches qu'ils laissent pendre de chaque côté de leur visage. Ils sont vêtus d'un pagne noir et, parfois, d'une cape noire. Les femmes portent des pagnes noirs assez longs et se teignent la lèvre supérieure en noir. Leur seul autre ornement est constitué par des bijoux d'oreilles pendants qu'elles s'amusent à faire voleter autour de leur visage brun.

Les Dholinz constituent une peuplade plutôt pacifique. Ils ne cultivent pas les terres environnantes et ne récoltent le *∂hiz* que de façon anarchique et pour leur usage personnel. En revanche, ce sont de très bons chasseurs armés d'arcs et de flèches, ainsi que de sarbacanes.

Il n'existe pas de chef chez eux et tous vivent dans l'anarchie la plus totale.

Les Sholkins

Les Sholkins sont de solides guerriers des montagnes, très appréciés des marchands de l'intérieur, les Khamshems. Ces derniers louent leurs services comme mercenaires de guerre. Comme de nombreux montagnards, ils sont en effet grands et forts.

La population sholkin constitue une peuplade montagnarde aux mœurs rudes, qui méprise les femmes à qui sont laissés le travail des champs, les enfants et l'entretien des foyers, tandis que les hommes s'occupent des chèvres et se battent.

Ils reçoivent régulièrement la visite des Khamshems qui recherchent sans cesse une main d'œuvre efficace. Lorsqu'un Sholkin devient mercenaire et abandonne sa tribu, il se soumet à une cérémonie initiatique durant laquelle un vétéran, déjà mercenaire, lui tatoue les deux épaules et la figure d'arabesques recherchées. Les mercenaires ne reviennent jamais dans leur tribu d'origine. La lance est leur arme favorite et ils ratent rarement leur proie, animale ou humaine.

Une de leurs principales activités est le trafic d'esclaves. Ils ne connaissent ni la pitié ni la mansuétude. Cruels, fourbes, volontiers pervers, ils constituent de redoutables adversaires qu'il vaut mieux éviter de rencontrer.

Les Shibacubs

Les Shibacubs forment une des ethnies la plus répandue dans la jungle et la plus développée également. La capitale, **Shibacub**, porte le nom de l'ethnie et se trouve au bord du fleuve Guzirit, entre la cité de Kosiqsh et la Teutonie.

Les Shibacubs se sont divisés en deux catégories : les marins, qui sillonnent le fleuve, et les autres, plus sédentaires. L'ethnie shibacub est une branche du peuple khamshem, ce qui explique leur niveau technologique et social plus développé que celui des autres riverains du fleuve.

Les hommes portent les cheveux mi-longs et soigneusement peignés ainsi qu'une barbe mi-longue ou longue. La longueur de la barbe est un signe d'autorité et de puissance.

Dans la capitale règne le *bashishub*, une sorte de chef spirituel, dont la barbe traîne jusqu'aux pieds. Il règle les problèmes et litiges de son peuple et préside aux dévotions aux dieux.

Shibacub est une cité à demi en ruine et dont les quartiers à l'abandon font l'objet de fréquentes remises en forme. Le mobilier rappelle celui des Khamshems, en moins riche.

Dans leurs terres, les Shibacubs sont d'habiles commerçants, de bons éleveurs et paysans. Les artisans sont également très nombreux : potiers, vanniers et même peintres. Les femmes vivent en retrait et n'ont que très peu de contact avec les étrangers.

Les vêtements, tant masculins que féminins, sont colorés et décorés de nombreux motifs. Les hommes importants sont vêtus de longues robes droites ornées d'une ceinture de tissu, tandis que les plus modestes et les ouvriers sont vêtus de pagnes multicolores.

L'ethnie shibacub est très soumise au Seigneur et au dieu *Tartartar*, divinité mineure. De nombreuses effigies du dieu ornent les villes et les navires shibacubs. Les idoles sont toujours taillées dans du jade vert. Elles font environ cinquante centimètres de hauteur et représentent très grossièrement un homme, plutôt rondouillard, sans réel visage. Les dévotions au dieu *Tartartar* se font à la fin de la journée et à l'occasion d'événements d'une certaine importance. Un bon exemple est la mise à l'eau d'un nouveau navire marchand destiné à sillonner le fleuve. Elles s'effectuent de la manière suivante : il convient en tout premier lieu de rendre grâce au Seigneur créateur du Monde. Ensuite, après une première génuflexion face au petit autel abritant l'idole de jade vert, il faut se prosterner devant le dieu *Tartartar* en signe de profonde soumission. Les prières viennent alors et durent assez longtemps.

Les idoles principales du dieu *Tartartar*, les plus sophistiquées, qu'on trouve dans les villes et les navires shibacubs, abritent en leur sein un petit

creux de forme ronde, à l'intérieur duquel une petite flamme brûle en permanence. Lors des dévotions, un homme, en général toujours le même, agite un encensoir au-dessus de cette flamme, ce qui a pour effet de produire une importante fumée parfumée. Quand les idoles sont plus simples, elles ne sont pas dotées de cette cavité où brûle la flamme. L'encens contenu dans l'encensoir est alors allumé. La fumée produite par le balancement de l'instrument est légère et subtilement parfumée.

Sur terre ou sur le fleuve, le commerce obéit à certaines règles. La première est de ne pas se presser pour conclure un marché, car la précipitation équivaut pour les Shibacubs à une injure. Le crédit est interdit et très mal vu. Seuls les hommes sont habilités à vendre ou à acheter.

Les bateaux des marchands shibacubs sont de solides navires d'environ douze mètres de longueur. Sur le travers, le bâtiment est bas sur l'eau, mais son gaillard d'avant et celui d'arrière sont tous deux imposants. Le bateau possède plusieurs petits canots qui servent à aller chercher les voyageurs sur les pontons ou à les ramener, quand ceux-ci ne sont pas dans un port. Lorsqu'on désire monter à bord d'un bateau, il suffit d'agiter un mouchoir ou un bout de tissu blanc. Chaque bâtiment porte un nom qui lui est propre.

L'intérieur du navire est luxueusement orné de riches coussins moelleux et de tapis. La nourriture y est excellente. On peut même y boire du vin d'*Askhashtum*, fort apprécié et renommé. Dans la journée, une tente est dressée sur le pont, à l'intention des passagers. Attention, si le capitaine se montre très hospitalier, il peut malgré tout commettre un acte contraire à l'honneur, comme flanquer les PJ pardessus bord après les avoir délestés de leurs biens.

Les Shibacubs, khamshems avant tout, possèdent des cartes du pays tracées sur des parchemins de peaux. Certes, ces cartes portent des mentions en khamshem, une langue faite de symboles compliqués, mais elles peuvent être utiles à des PJ très aventureux. Elles sont cependant jalousement gardées et malheur à celui qui se ferait surprendre à en dérober une.

Les États du plateau

– L'histoire du peuplement –

Sur Dracheland, entre la jungle et le monolithe, se dresse un plateau sur lequel vit une société chevaleresque composée de plusieurs peuplades. À l'origine de ce monde, Jadawin peupla le plateau de Khamshems. Ceux-ci prospérèrent et édifièrent de nombreuses villes sur tout le plateau. Ils possédaient une organisation hiérarchique précise : chaque cité était dirigée par un chef, qui lui-même obéissait à un roi résidant dans la capitale. Le peuple était pacifique et les rebellions contre les chefs étaient extrêmement rares.

Jadawin procéda ensuite à une implantation massive de chevaliers terrestres germaniques des XIIème et XIIIème siècles : les chevaliers teutoniques.

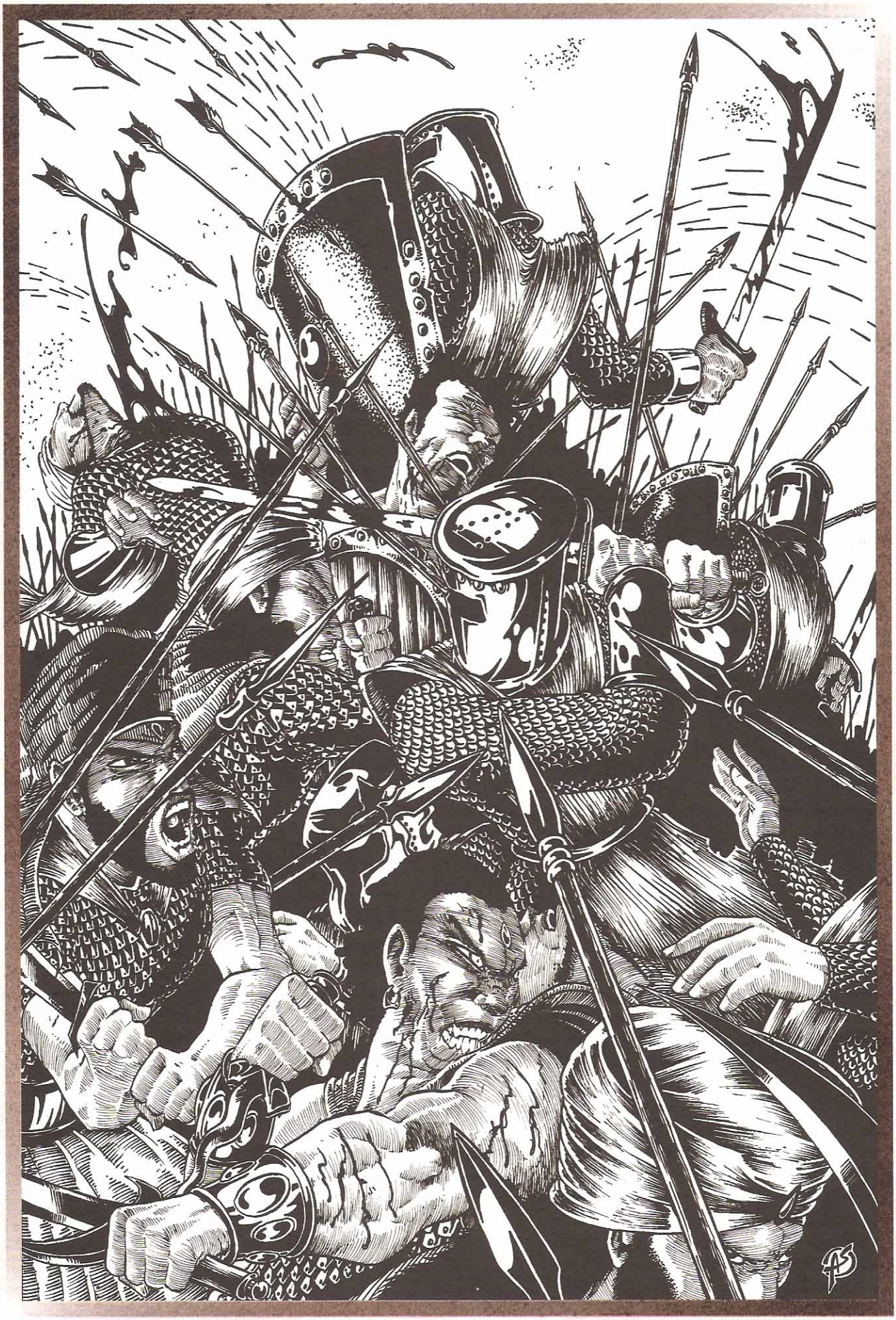
Sur Terre, les chevaliers teutoniques sont issus des troupes, bien hétéroclites, qui partirent pour les premières croisades contre les infidèles. Chevaliers nobles ou non, barons, soldats et paysans libres se ruèrent à l'assaut, souvent guidés par l'appât du gain, avides et désireux d'assouvir leur penchant pour la violence. De ces troupes sont issus plusieurs Ordres à la fois religieux et chevaleresques. En particulier celui de **Sainte-Marie des Allemands** ou Ordre de **Sainte-Marie des Teutons de Jérusalem**, plus communément désigné sous le nom d'**Ordre teutonique**, fut fondé en 1198 à Jérusalem. La petite histoire raconte qu'il le fut à la suite de la donation d'un hôpital par deux marchands allemands, frappés de voir leurs compatriotes si maltraités et en si piteux état. Il fut donc avant tout un Ordre hospitalier. L'année de sa création, il fut déclaré Ordre militaire par le Pape Innocent III. Il ne recruta plus alors que dans la noblesse allemande. Il avait un caractère essentiellement nationaliste, qui tranchait sur l'esprit de l'ancienne chevalerie, très cosmopolite. Seuls les chevaliers allemands de souche noble pouvaient être admis dans l'Ordre teutonique. En fait, la défense de la croix et la conversion des infidèles ne furent pour eux que prétextes pour coloniser de nouveaux territoires. L'Ordre ne visait qu'à accroître sa propre puissance.

Dès 1230, Hermann de Salza, grand maître de l'Ordre, exposa ses idées à l'empereur Frédéric II. Il considérait que la croisade en Terre sainte était une opération sans avenir, tandis qu'à l'est et au nord de l'Europe se trouvaient de nombreux territoires à conquérir. Ayant obtenu l'accord total de l'empereur et du Pape, l'Ordre teutonique se lança à l'assaut des terres de la future Prusse et des territoires baltiques.

Les chevaliers teutoniques devinrent officiellement les fers de lance de la Chrétienté contre les Slaves impies de la Baltique. Officieusement, ce fut la porte ouverte à la colonisation brutale. La Prusse prit peu à peu l'allure d'un État religieux et militaire, placé sous la férule des Teutoniques. Les chevaliers teutoniques connurent l'apogée de leur puissance au XIVème siècle. L'Ordre disparut en tant que tel en 1525, quand le dernier grand maître, Albert de Brandenbourg, jura fidélité au roi de Pologne, son ennemi, et lui remit en gage de soumission son grand manteau blanc frappé à l'épaule gauche de la croix et de l'aigle impérial.

Jadawin implanta massivement, en premier lieu, des chevaliers teutoniques des croisades en Terre Sainte. Se retrouvant face à des Khamshems, les chevaliers crurent tout bonnement faire leur devoir en guerroyant contre les infidèles et cédèrent à leur besoin de puissance en s'annexant le pays très rapidement. Les Khamshems, peu entraînés à l'art de la guerre et fort surpris par ces envahisseurs inconnus, ne purent que reculer devant eux. Les chevaliers teutoniques furent étonnés, au début, par le manque de combativité de ces nouveaux infidèles, mais furent vite ravis de l'aubaine.

Il n'eurent toutefois pas le temps d'annexer tout le plateau de Khamshemland, qui devint Dracheland. En effet, alors que la guerre contre les Khamshems prenait fin, les chevaliers teutoniques apprirent l'implantation



Chevaliers drachelanders et Sarrasins : des rapports tendus !

de nouveaux arrivants : les Yidshe. Après avoir relégué les Khamshems dans la jungle, les Teutoniques décidèrent de se tourner vers les nouveaux arrivants. Mais à ce moment, des guerres internes éclatèrent et quand ces problèmes furent résolus, les Yidshe avaient déjà pris modèle sur les Teutoniques et formaient un État indépendant, certes peu étendu, mais peuplé de guerriers valeureux et farouches. Les chevaliers teutoniques et les Yidshe finirent par cohabiter, non sans déplaisir, mais du moins en paix.

Les Yidshe, dont le nom signifie "juif", implantés par Jadawin sur Dracheland, étaient des juifs allemands terrestres des XIIème et XIIIème siècles, adeptes du Hassidisme allemand. Ce mouvement, qui détermina l'avenir du judaïsme en Europe, fut fondé par Samuel le Saint, Eléazar ben Yéhouda de Worms et le Rabbi Yéhouda He-Hassid, qui prônaient la discipline, le renoncement ascétique aux choses du monde et la contemplation de Dieu. Le hassid doit, dans l'allégresse, supporter toutes les injures et toutes les atteintes à la vie, le martyre, et tout cela pour l'amour de Dieu.

Pourtant, ces hommes, peut-être aidés par Jadawin, oublièrent très rapidement ces valeurs lorsqu'ils se trouvèrent transplantés sur le Monde à Étages. Ils comprirent remarquablement vite la situation et ne perdirent pas de temps en conjectures. Ils envoyèrent des espions chez les Teutoniques, ce qui fut aisé car ils leur ressemblaient beaucoup, et copièrent en tous points l'organisation de leurs chevaliers. Ils alimentèrent des rumeurs de rébellion interne jusqu'à ce qu'ils se jugent prêts à faire face à la menace teutonique. Deux faits jouèrent en faveur de la paix : le premier fut que dans les esprits, Jadawin avait modifié l'idéal de la chevalerie. Celle-ci se rapprochait désormais de celle du roi Arthur et de ses compagnons, tout en se mélangeant à la chevalerie classique et à l'amour courtois. Le second fait, fut l'arrivée d'une deuxième vague de chevaliers teutoniques, plus calmes et tournés vers l'exploitation du domaine acquis.

Deux cents ans environ après l'installation définitive des Teutoniques et des Yidshe, de nouveaux terriens furent implantés : les Sarrasins. Ah ! que Jadawin devait rire de sa farce ! Le sang des Teutoniques et des Yidshe n'aurait dû faire qu'un tour et s'embraser contre les nouveaux venus. Or, ce ne fut pas le cas. Loin d'être satisfaits de cette cohabitation pénible, les chevaliers étaient trop occupés à se lancer et à répondre à des défis incessants et à chasser le dragon pour les beaux yeux d'une dame. Les chevaliers drachelanders, nom qui désigne à la fois les chevaliers teutoniques et les chevaliers yidshe, ne prêtèrent donc que peu d'attention aux Sarrasins. Ne formant qu'un petit groupe de quelques milliers de têtes, ceux-ci jugèrent plus prudent de ne pas s'attaquer aux Drachelanders. Ils s'installèrent dans une petite enclave, entre l'État teuton et l'État yidshe, aux frontières de la Teutonie et du pays khamshem. Contrairement à ce qu'on aurait pu supposer, les Sarrasins se montrèrent d'un racisme prononcé envers les Khamshems, pourtant leurs descendants terrestres directs.

La civilisation des Sarrasins de Dracheland n'est pas du tout proportionnelle à la taille de leur État. Ce sont eux qui possèdent la vie culturelle et matérielle la plus développée, la plus raffinée et la plus savante de tout le plateau.

Une société féodale – et chevaleresque à la fois –

La féodalité et la chevalerie sont deux notions différentes. Sur Dracheland, elles sont toutes deux présentes et tendent à se confondre. Afin de rafraîchir les esprits, voici les définitions de ces deux notions.

La féodalité est un système de gouvernement et de répartition de la propriété, fondé sur le lien de fidélité personnelle existant entre les divers chefs hiérarchiques et possesseurs du sol. Ce système, présent dès le VIIème siècle en Europe, disparut au XVIème siècle. Il eut donc cours durant environ neuf siècles.

La chevalerie est la forme chrétienne de la féodalité. En effet, dès le Xème siècle, l'Église s'efforça de moraliser la féodalité en donnant aux vassaux le sens de la loyauté envers leur seigneur ; aux suzerains, celui de la justice et de la générosité envers leurs vassaux. La félonie, qui est la rupture du lien personnel, jusque-là crime grave, devint un véritable péché, si ce n'est le pire des péchés. De plus, la cérémonie de l'adoubement du chevalier comportait un serment de loyauté envers le seigneur ou le suzerain, de même qu'un serment de générosité et de protection envers les non-combattants, les faibles, les femmes et les enfants.

Sur Dracheland, la féodalité a revêtu les caractères de la chevalerie sous l'influence des chevaliers teutoniques. Toutefois, les Yidshe, non chrétiens, suivent également la voie de la chevalerie. Celle-ci est sur Dracheland une forme religieuse de l'ancienne féodalité terrestre, toutes confessions confondues. Le Seigneur semble ainsi s'être amusé à influencer le mental des habitants, en leur faisant préférer une chevalerie de type arthurien, qui n'a pas existé sur Terre de façon aussi développée.

Hiérarchie et organisation sociale

La chevalerie drachelander est hiérarchisée à l'extrême et obéit à des statuts et des lois très spécifiques. Chaque personnage de la société a un rang qui lui est propre, autant dans le sens vertical que dans le sens horizontal. Chacun est tenu de respecter les lois établies et les chevaliers se font régulièrement les champions des causes bafouées.

Les lois sont établies par le roi et, au besoin, par le baron, en accord avec le roi. Elles sont consignées par écrit dans un grand livre noir orné d'une croix blanche pour les chevaliers teutoniques et dans un livre blanc orné d'une étoile de David pour les chevaliers yidshe. On trouve dans le livre des lois les divers serments prêtés par les chevaliers, des extraits de la bible ou du *Talmud* et les sentences des grands jugements rendus. En effet, la jurisprudence fait souvent office de loi et évite les désagréments des procès. Les grandes infractions sont ainsi déjà condamnées

par un jugement type que Teutoniques et Yidshe peuvent appliquer.

Ainsi :

- La rupture d'un lien personnel de fidélité est punie par la dégradation du chevalier lors d'une cérémonie particulièrement grave.
- La non obéissance à son suzerain est passible de la même peine dans les cas graves. Pour des petits manquements, de lourdes amendes sont infligées.
- S'approprier les terres ou biens d'une autre personne est un crime grave, passible de mort.
- Le vol, le braconnage sont punis par l'emprisonnement ou la mort selon les cas.

Les lois définissent également la hiérarchie. Chez les chevaliers teutoniques, la hiérarchie terrestre a subi quelques variantes, mais reste cependant semblable dans les grandes lignes. De plus, il existe chez les chevaliers teutoniques des sénéchaux qui n'existaient sur Terre que chez les Templiers. Au début de leur installation sur le plateau, les Teutoniques formèrent une Grande Sénéchaussée, sous la forme d'un royaume unitaire dirigeant tout le pays. Mais cette Grande Sénéchaussée fut victime de morcellements en tous genres (Jadawin ne devait peut-être pas apprécier la naissance d'une puissante nation sur ce plateau, car cela pouvait gâcher son petit jeu d'implantations diverses). Elle se fractionna en une foule de petites principautés indépendantes, qui formèrent des provinces d'abord, des baronnies ensuite. Malheureusement, ces baronnies devinrent, avec le temps, de plus en plus autonomes et les liens qui les soudaient furent de plus en plus lâches. Certaines baronnies devinrent même des ramassis de hors-la-loi et de pillards. Toutefois, quelques statuts persistèrent et soutinrent les bases de la société teutonique. La Grande Sénéchaussée ne disparut pas complètement et garda un titre honorifique et certains pouvoirs et droits, même si ceux-ci ne sont pas toujours respectés. Le maître absolu est le roi, appelé également *Grand Sénéchal* (alors qu'il devrait s'appeler le Grand Maître). Son pouvoir, considérable à son arrivée, a perdu beaucoup de sa puissance, mais reste malgré tout suffisant pour se faire respecter. *Le Grand Sénéchal* dispose de toute la juridiction et propose les décisions aux divers chapitres. Il possède deux attributs, témoignages de sa puissance : la bourse et la boule. Au cours des cérémonies, il brandit la bâton pastoral surmonté d'une croix. Le sceau de l'Ordre, signe de son autorité, est ainsi complété par le bâton, emblème de sa souveraineté.

Le *Grand Sénéchal* est également le chef de l'armée et lui seul a le pouvoir de décider d'une croisade. Il hésite d'ailleurs à en lever une contre un seigneur qu'il juge comme étant un hérétique possible : le seigneur de *Kranzelkracht*.

Autour du *Grand Sénéchal* se tient le *Grand Prieur* et le *Maréchal ;* mais ceux-ci sont situés un rang en dessous. Le *Grand Prieur* est celui dont dépend toute la vie liturgique. Il nomme les évêques et les prêtres et s'occupe également de l'hôpital de la ville de Marienburg, l'hôpital Sainte-Élisabeth. Le *Maréchal* est, avec le *Grand Sénéchal*, le chef de l'armée. Il n'a aucun pouvoir de décision, mais son rôle de stratège est en revanche important et il peut diriger lui-même les troupes. En temps de paix, ce qui est le cas depuis longtemps, il s'occupe de maintenir une armée entraînée. Il organise des manœuvres et prévoit la construction des armes et armures avec ses *Sous-Maréchaux*. L'entraînement à lieu à Marienburg, un château dont le nom est un hommage à une forteresse teutonique terrestre. En effet, Marienburg était un château-fort dédié à la Vierge Marie et édifié en 1276. Ce fut le siège de l'Ordre depuis cette date. C'était là également que l'on initiait les futurs chevaliers aux tactiques guerrières et aux arts martiaux.

Un chapitre général, non soumis au *Grand Sénéchal* (du moins en apparence), s'occupe en permanence des lois et règle les problèmes internes de la Grande Sénéchaussée. C'est aussi une cour de justice.

Plus bas dans la hiérarchie, on trouve, dans les provinces, un *Maréchal*, un *Commandeur* et un *Drapier*, sorte d'économe général qui s'occupe des aumônes. Ce rang semble avoir désormais disparu du royaume, et ce, progressivement.

Ensuite viennent les *barons*, suzerains de petits domaines, qui règnent sur de nombreux vassaux.

Les chevaliers peuvent être des barons ou des vassaux.

Au bas de l'échelle sociale, on trouve les paysans libres, puis les serfs et enfin, les esclaves.

Avec le morcellement de la Grande Sénéchaussée, qui garda malgré tout un nom et un prestige certains, les barons s'installèrent dans des domaines assez importants, regroupant un château, les terres environnantes et de nombreux sujets. Ils donnèrent à leurs domaines des allures de cours, avec fastes et honneurs. Il existe des barons des *marches*, territoires frontaliers de la Teutonie, notamment le baron **Von Wenzelbricht**.

Petit à petit, les liens se relâchèrent entre les barons, le roi et le *Grand Sénéchal*. Chaque baron défend désormais seul son territoire et vise à l'agrandir. Cependant, l'idéal chevaleresque persiste.

— Les domaines teutons —

Le domaine de Von Laurentius

Domaine étendu regroupant de nombreux villages. Il faut environ deux jours de cheval pour le traverser. Jouxte le territoire de Von Elgers.

Le domaine de Von Elgers

Lorsque l'on vient du domaine de Von Laurentius, il faut passer par le village d'*Etzelbrand*, puis chevaucher pendant environ deux jours et s'arrêter à l'auberge de *Gnazelschist*. Enfin, prendre un raccourci qui peut faire gagner trois jours et au bout d'une journée, on atteint la frontière du territoire du *Komtur de Tregyln* où réside le baron Von Elgers. Celui-ci est un puissant baron dont il faut se méfier. Son château, tout de pierre noire, est immense. En quittant le château, si l'on se dirige vers le monolithe Doozvillnavava, on passe par l'épaisse et inquiétante forêt de *Rauhwald*.

Le baron Horst Von Horstmann

Domaine drachelander de Kickaha. Son étendard personnel est composé d'une tête d'âne rouge sur un fond blanc, surmontant une main fermée au médius dressé (!). C'est un assez grand domaine, très respecté par les autres barons de la région. Les sujets de Von Horstmann admirent énormément leur suzerain, pour ses prouesses légendaires et son sens de la justice.

Le seigneur de Kranzelkracht

On prétend que c'est un homme très étrange et plus riche que le *Grand Sénéchal* de Teutonie lui-même. Il possède de véritables trésors. Il a dérobé lui-même un sac de joyaux au Rhadamanthe d'Atlantide, après avoir gravi le Doozvillnavava. Très avide, il augmente ses richesses en prenant possession, dès que l'occasion se présente, des États limitrophes au sien. Le *Grand Sénéchal* le soupçonne d'être hérétique, mais hésite à lever une croisade contre lui. Somme toute, un homme à éviter.

Les Yidshe

À leur arrivée, les Yidshe copièrent en tous points le système d'organisation teutonique. La seule variante observée est la religion et l'absence de titre de baron. C'est ainsi que les rabbins remplacent les prêtres, le *Grand Rabbin* remplace le *Grand Sénéchal* et les chevaliers, les barons.

Le chevalier Leyb Funem Laksfalk

Chevalier yidshe, au vrai sens du terme, Funem Laksfalk est un farouche adversaire en tournoi. Mais c'est aussi un être romantique et d'une loyauté sans égal, qui irait jusqu'à la mort. Son emblème est un poisson et un faucon d'argent, situés sous une étoile de David sur un fond jaune.

- Les prêtres et les rabbins -

Ils constituent une classe à part, qu'il est difficile d'intégrer dans la pyramide sociale. Ils jouent toutefois un certain rôle dans tous les moments de la vie sociale et même dans les tournois. Les prêtres sont vêtus d'une longue robe blanche et ont le crâne rasé.

L'économie

Sur le plateau intérieur de Dracheland, l'économie est florissante. Outre les marchands khamshems, mal considérés mais souvent fort utiles, le commerce est également assuré par les Sarrasins pour tout ce qui concerne l'importation des peaux, des objets artisanaux, des épices, etc.

L'intérieur du plateau possède de nombreuses ressources naturelles et l'on trouve tout ce que l'on peut chercher. La nourriture est abondante et variée, grâce aux nombreux animaux domestiques et aux produits de la terre. Une des spécialités de la Teutonie et du pays yidshe est le travail de l'acier et du fer pour les armes et armures. De nombreux forgerons sont installés au bord des routes et dans les villes des deux contrées. Ce sont les artisans les plus riches du pays.

La monnaie officielle est le *drachener*. Voici quelques exemples d'articles courants et de leur prix :

- 1 arc de bonne qualité ....20 *drachener*s
- 1 armure lourde .....100 *drachener*s
- 1 armure lourde complète (heaume, écu, lance, épée).....200 *drachener*s

- 1 bon repas.....1/2 *drachener*
- 1 bouclier ou écu.....50 *dracheners*
- 1 bougie.....1/4 *drachener*
- 1 cape.....10 *dracheners*
- 1 cheval.....50 *dracheners*
- 1 cheval de guerre.....200 *dracheners*
- 1 corde.....1/2 *drachener*
- 1 cotte de maille.....100 *dracheners*
- 1 épée.....50 *dracheners*
- 20 flèches.....5 *dracheners*
- 1 gourde.....1/2 *drachener*
- 1 heaume personnalisé....50 *dracheners*
- 1 heaume traditionnel.....10 *dracheners*
- 1 lance.....10 *dracheners*
- 1 semaine de vivres.....1 *drachener*
- 1 torche.....1 *drachener*

L'essentiel des transports s'effectuent à cheval ou en charrette. Les chevaux ont, sur le plateau intérieur, une importance capitale. Les plus prisés sont les pur-sang élevés par les Sarrasins. Comme les chevaux sont avant tout les montures des chevaliers, ils sont toujours bien traités.

Les paysans et les serfs pratiquent l'élevage et la culture. Ils élèvent des bœufs et des porcs ainsi que des chèvres-pie et des lapins. Ils cultivent le blé, l'orge, l'avoine, le maïs, etc.

L'artisanat est peu développé sur le plateau intérieur, sauf pour ce qui concerne le façonnage des armes et de quelques instruments de musique.

Les us et les coutumes

L'idéal chevaleresque

Le chevalier de Dracheland est empreint d'un grand idéal et ne ressemble à aucun chevalier terrestre ayant existé. C'est un chevalier de type arthurien perpétuellement en quête. Son idéal se fonde sur une loyauté absolue envers des croyances et des engagements auxquels toute sa vie est soumise. Ce don de soi à un idéal s'accompagne d'une sorte de don mystique à un être supérieur : Dieu, le Seigneur du Monde, le roi, la dame... C'est un servant qui ne se réalise que dans l'action pour une grande cause. Il est important pour lui de spiritualiser le combat et de le parer d'un caractère très élevé moralement. La chevalerie donne ainsi un style à la guerre, comme à l'amour et à la mort. L'amour se vit comme un combat et la guerre comme un amour ; à l'un et à l'autre, le chevalier drachelander se sacrifie jusqu'à la mort.

L'archange Saint-Michel, qui s'est illustré dans son combat contre le démon qu'il a terrassé, est aussi le patron des chevaliers teutoniques. Sa réputation de héros hante les esprits exaltés ou les cœurs généreux, désireux d'améliorer le monde, sans penser à leurs souffrances éventuelles. Le vrai chevalier voue sa vie entière à sa quête et donne souvent envie aux autres de le suivre, voire de se sacrifier pour lui. Sur Dracheland, les chevaliers sont libres et ne font allégeance qu'à ceux qu'ils jugent suffisamment nobles d'âme et de cœur. Ils sont prêts à les suivre, tant qu'ils n'agissent pas contrairement à l'honneur. L'idéal est de ne jamais faillir au code chevaleresque.

Les chevaliers drachelanders sont fort courtois, débitent et croient en des contes à dormir debout, joutent et chassent le dragon. La félonie (trahison envers son seigneur ou son suzerain) est le crime le plus odieux qui puisse exister.

La dégradation pour un chevalier ayant commis une faute grave est une cérémonie publique très dure : on fait d'abord descendre le chevalier de cheval, puis on le fait monter sur un tas de fumier. On lui arrache alors sa lance, son épée, son bouclier, son heaume, qu'un simple domestique martèle à coups de masse. Puis, avec une hache, on tranche ses éperons. Le chevalier n'est dès lors plus rien et le dernier des serfs le considère comme un inférieur. En général, il ne peut survivre à une telle honte et se pend. Dans les cas les plus graves, il est mis à mort, ses biens sont distribués et son nom est maudit et oublié à jamais.

Les futurs chevaliers sont le plus souvent entraînés par des maîtres d'armes dans les baronnies de leur père. Ils doivent tout apprendre de l'art de monter à cheval, de manier la lance, l'arc et l'épée, la hache et la masse d'armes. Pour les aguerrir, le maître les fait chevaucher ou courir pendant des heures. Ils deviennent chevaliers lors de la cérémonie d'adoubement. Sur Dracheland, elle diffère de celle observée en Europe au Moyen Âge. Après une nuit de veille, l'écuyer reçoit ses futures armes et prête serment. Le respect de trois grands préceptes est exigé :

- servir le Seigneur et Dieu, jusqu'au sacrifice de sa vie si besoin est ;
- protéger l'église ;
- défendre la veuve, l'orphelin, le non-combattant et, d'une manière générale, tous les humbles et les pauvres.

À l'issue de cette cérémonie, le jeune écuyer est devenu chevalier (il ne reçoit pas la "colée", coup vigoureux asséné de la paume de la main sur la nuque, que l'on donnait au Moyen Âge à la fin de l'investiture).

Mœurs et usages des Drachelanders

Les chevaliers, presque tous à la recherche de leur idéal, ont pris l'habitude d'agir comme s'ils se trouvaient à la cour du roi Arthur en personne. L'honneur, à leurs yeux, est la vertu la plus sacrée et souvent aussi la plus mise à l'épreuve. En effet, les chevaliers se lancent perpétuellement des défis en joutes et tournois, autant pour des raisons importantes que pour des futilités. Nul ne songerait à refuser un défi, car il serait alors la risée de tous et serait traité avec mépris de lâche. Certains lui jetteraient même des trognons pourris à la figure.

Les chevaliers passent également leur temps à faire des serments abracadabrants à propos de leur monture, de leurs armes, etc. Les PJ peuvent inventer les histoires les plus farfelues sans craindre de n'être pas crus. Si tous les ingrédients, tels que l'amour, la loyauté, l'injustice et la félonie sont dans l'histoire, alors les chevaliers adhéreront, émus, à la cause du PJ, ou du moins la respecteront.

Les serments, parfois ridicules, des chevaliers peuvent être utiles (aux PJ !) pour choisir leurs armes au moment d'un tournoi.

Les chevaliers louent leurs services ou adhèrent aux grandes quêtes quand celles-ci leur semblent conformes à

leurs idéaux et à leur sens de l'honneur. Si les PJ sont suffisamment convaincants dans leurs récits, ils pourront s'attacher les services d'un ou de plusieurs chevaliers.

Chaque chevalier, s'il est suffisamment puissant, possède une suite de domestiques (valets, écuyers, etc.) toujours à ses côtés, sauf s'il leur ordonne de le laisser seul.

Une visite dans un château se fait dans le respect d'un certain protocole. Le chevalier doit revêtir son armure complète. Lorsqu'il approche du château, il doit galoper fièrement, dressé sur sa monture, lance droite, guidon ou pavillon au vent, et s'arrêter devant l'entrée extérieure, au niveau du pont-levis.

Là se trouve une petite guérite où se tient un guetteur et un sergent d'armes, plusieurs subordonnés restant toujours à portée de voix, en cas d'alerte. Le sergent vient s'enquérir de l'identité du visiteur et des motifs de sa visite. Il donne alors à un subordonné l'ordre d'aller prévenir le châtelain. C'est souvent le fils du baron visité, ou un des personnages les plus importants après le baron, qui vient à la rencontre du visiteur et l'introduit dans la cour du château. Sa monture est confiée à des valets, tandis qu'il est conduit vers les appartements qui lui ont été attribués. Là, il peut se baigner et revêtir de riches vêtements, souvent prêtés par le maître des lieux. Seulement alors, il pourra se rendre auprès du châtelain. Si les PJ apportent avec eux des cadeaux qu'ils offrent au seigneur du château, un petit festin ou un banquet sera donné en leur honneur.

La langue

Les chevaliers teutoniques s'expriment en Haut Allemand déformé, car mêlé d'emprunts khamshems et de locutions locales. Un étudiant en allemand ou un Allemand comprendra sans peine le Drachelander, au bout de quelques jours. Quelques exemples :

De trickmensch : "Le rusé" surnom de Kickaha

Vo iss : Où est…

E n'iss ir, nettrlikh : Il n'est pas ici, naturellement

Ikh hap durss : J'ai soif

Frahk zu fyer de vass ? : Tu demandes de l'eau ?

Shaysskopp ! : Tête d'étron !

Shlikrum : Nom désignant un sergent chef de l'armée teutonique

Les chevaliers yidshe parlent le yiddish de l'Allemagne des XIIème et XIIIème siècles.

Les noms propres teutoniques

- Alison Von Wenzelbricht
- Erich Von Turbat
- Horst Von Horstmann : nom allemand de Kickaha
- Rivke Von Wolfram
- Von Elgers
- Von Laurentius

– Les noms propres yidshe –

- Eléazar
- Fun Zilberbegl
- Leyb Funem Laksfalk
- Oyf Roytfeldz
- Samuel Yeouda

Noms de lieux du plateau intérieur

Eggesheim : principauté teutonique possédant un roi à sa tête

Etzelbrand : village

Gnazelschist : auberge d'un village

Komtur de Tregyln : comte de Tregyln, par association à son domaine

Kranzelkracht : nom d'un seigneur puissant et de son domaine

Marienburg : château-fort d'entraînement, résidence du *Grand Sénéchal*

Tregyln : château

Wenzelbricht : territoire frontalier de la Teutonie.

L'écriture

Seuls les prêtres, les rabbins, les hauts dignitaires et de rares chevaliers savent écrire couramment. Beaucoup ne peuvent que déchiffrer, mais dans l'ensemble comprennent les inscriptions courantes. Les Yidshe savent mieux lire que les Teutoniques, grâce au *Talmud* qu'ils feuillettent encore parfois.

L'architecture

Le château constitue la demeure par excellence des chevaliers drachelanders, que ce soit le leur ou celui de leur suzerain. Il est le signe de la richesse et du rang de son possesseur. Bon nombre de châteaux jalonnent le pays. Ils sont souvent situés sur des petits promontoires rocheux, surmontant un petit hameau. Il en existe de toutes tailles, des plus minuscules aux plus grands et compliqués. Ceux de Dracheland sont des châteaux-forts. Ils sont entourés de fossés larges et profonds, les douves, dans lesquels le maître des lieux à fait importer des sauriens et des dragons d'eau (voir **Bestiaire**, pages 380 et 367). Le pont-levis, baissé dans la journée, est gardé à l'extérieur par un sergent d'armes et plusieurs subordonnés, de même que la herse. En cas d'alerte, celle-ci est baissée très rapidement et le pont-levis est remonté. La nuit, le pont-levis est toujours relevé.

Les châteaux sont construits en pierre. Lorsque le propriétaire est particulièrement puissant et riche, il l'est en pierre noire, ce qui lui confère un aspect assez sinistre. Des gargouilles, en forme de tête de dragons et autres monstres, ornent les hauteurs des façades, mais sont trop espacés pour permettre l'escalade. Après être passé sous la herse du pont-levis, on se retrouve dans une cour souvent très grande, où flânent les gens d'armes et parfois les troubadours et les marchands. Les chevaux sont conduits dans des écuries très bien entretenues.

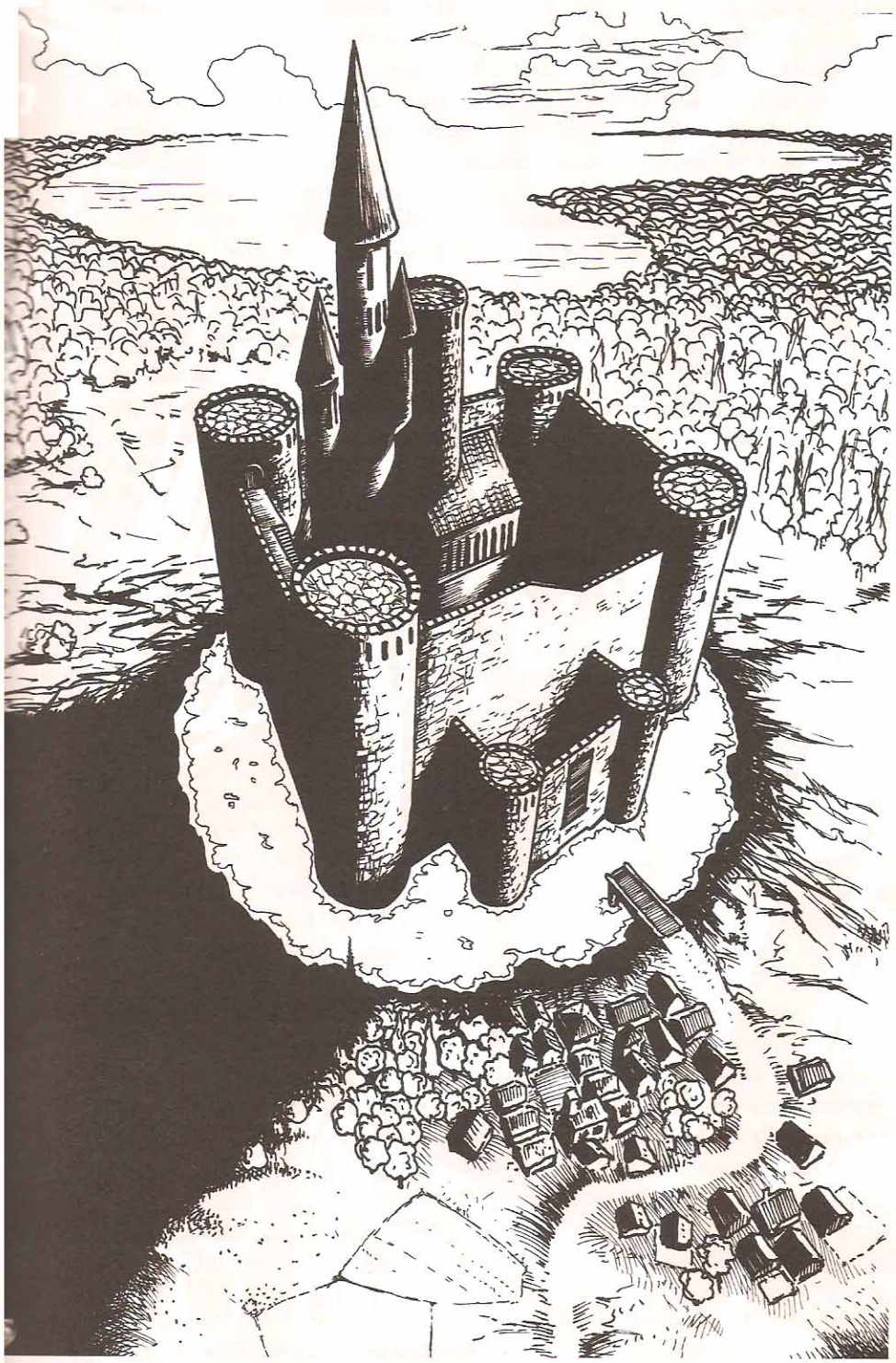
Outre les appartements privés du seigneur, un château possède plusieurs appartements, pour les hôtes de marque et les visiteurs. Les rencontres et les banquets se font dans la grande salle à manger. Celle-ci est souvent aménagée avec de grandes tables disposées en U et garnies de bancs et de sièges. Lorsqu'on y pénètre, on doit être désarmé. L'intérieur sombre du château est éclairé par des torches et décoré de vastes tapisseries. De très nombreux châteaux sont équipés de passages secrets.

À leur pied sont généralement construits des villages, parfois des bourgades, où logent les paysans et les

serfs du domaine. Leurs demeures sont de petites maisons de bois très simples.

Les troubadours

Les troubadours et autres jongleurs et montreurs d'animaux assurent les distractions des habitants du château. Les troubadours sont les plus appréciés et les plus recherchés des artistes. Ils parcourent le pays, la vielle à l'épaule et la besace en bandoulière, suivant les chemins, fréquentant les ruelles des villes et des villages et les cours des seigneurs. Dans les villages, ils chantent leurs compositions aux foules rassemblées autour d'eux. Souvent, ils sont attachés au service d'un seigneur particulier. Auteurs de chansons galantes et autres poèmes, ils sont alors introduits dans la salle à manger du château. Quelques fois, les troubadours sont des nobles déguisés. Il est alors rare qu'ils daignent réciter ou chanter leurs compositions, préférant les faire interpréter par des jongleurs ou autres personnages. À la cour d'un chevalier, on peut rencontrer des bouffons, des crieurs, des courriers et des conteurs.



Mais derrière cette façade d'amour courtois et de récits chevaleresques et légendaires, se cache parfois tout autre chose. En effet, les troubadours se languissent-ils vraiment d'amour devant les belles dames du pays, prônant les vertus d'une dame ou celles d'un héros chevaleresque tel Fun Zilberbergl, le grand tueur de dragon ? On peut en douter, car les muses féminines, aussi belles soient-elles, n'ont pas empêché les troubadours de prendre une part active dans la vie politique du plateau. Ils ne combattent pas avec une épée, mais leurs paroles sont à double tranchant et l'influence de leurs chansons est telle qu'ils peuvent contribuer à la victoire de l'un ou l'autre des seigneurs en opposition, en influençant populations et alliés potentiels contre un camp particulier. Bien avant la naissance des pamphlets et de la presse, les barons ont su utiliser leurs troubadours à des fins de propagande. Ces poètes ont ainsi composé des chansons "engagées" au service des grands qui les emploient. Ces chansons, véhiculées par les jongleurs, les montreurs d'ours, puis par le bouche à oreille, se répandent ainsi sur les divers domaines.

Voici quelques petits exemples de chansons datant du Moyen Âge et qui pourront être utiles aux PJ qui veulent se faire passer pour des troubadours :

"Eh, toi, pourquoi te terres-tu comme un rat dans son trou ? Ne vois-tu pas le dommage qui t'en peut échoir ? En avant, baron, attaque ces.... arrogants, puisque tu es fort et affermi ! C'est par leurs efforts que maints hommes se sont sauvés, qui autrement eussent été vaincus et mis à mort !"

"Baron.... jamais plus nous ne pourrons vivre avec honneur si vous ne vous délivrez pas de ces maudits... qui passent le jour et la nuit à se saouler. Débarrassez-vous en, les blessant et les capturant".

Ces deux premiers extraits sont anonymes. Le troisième est de Gui de Cavaillon, qui fut au service du comte de Toulouse toute sa vie :

"Voici venu le moment où Noblesse a grand besoin que vous soyez méchant, et bon, car le baron... accable de honte toute Noblesse. Si vous ne restaurez pas Valeur et Noblesse, Noblesse et monde entier périssent !"

— Les tenues et costumes —

Les armures des chevaliers drachelanders sont lourdes et massives. Elles se composent d'une armure, d'un heaume à visière souvent personnalisé, d'un écu, sorte de grand bouclier, d'une lance et d'une épée. Le chevalier porte également une cotte de mailles d'acier. Son oriflamme et son guidon (fanion, pavillon) ainsi que son étendard lui permettent de se distinguer des autres. Chaque chevalier a son propre emblème, qu'il assortit à celui de son suzerain quand il en a un.

Les chevaliers teutoniques se distinguent des autres chevaliers de par leur tenue particulière. Sur leur cotte de mailles, noire, et sur leur armure, ils arborent une grande croix blanche et l'aigle impérial. Leur cape ou manteau diffère des autres, car il ressemble plutôt à une gandoura que l'on passe par la tête, sans agrafe. Très large, ce manteau peut être rabattu sur les épaules ou servir de couverture. Il est blanc, frappé d'une croix noire et de l'aigle impérial sur l'épaule gauche.

Les chevaliers yidshe portent des armures et des tenues diverses dont seule l'étoile de David sur fond jaune est le signe distinctif.

Lorsqu'un chevalier quitte son armure, il revêt de riches et somptueux vêtements qui ne diffèrent que peu des costumes à la mode au XIIème siècle, avec toutefois quelques petites variantes locales. Pour les femmes, les robes sont faites de brocarts de couleurs vives ou blanches et les décolletés sont très échancrés. Les robes noires sont, chez les dames, signe de deuil. Le divorce est possible sur Dracheland. Il ne donne pas droit à une tenue particulière.

— Nourriture et boissons —

Les animaux présents sur le plateau fournissent une viande abondante. Le bœuf est apprécié de tous. Les chevaliers yidshe ne mangent pas de porc. Ainsi, sangliers, porcs et cochons de lait leur sont interdit, de même que tous les animaux non tués selon le rituel *Kasher*. Toutefois, ce dernier point n'est pas toujours respecté.

Les chasseurs officiels des chevaliers tuent une grande variété d'animaux tels que le cerf, les lapins et autres gibiers à plumes.

Les plantes présentes sur le plateau permettent d'aromatiser les plats et fournissent souvent de savoureux accompagnements.

Les chevaliers boivent du vin d'Askhashtum, un vin lourd et épais, ainsi que les vins produits par les nombreuses vignes du plateau intérieur. Ils apprécient également beaucoup la bière brune de fabrication locale.

On mange généralement dans la même écuelle que son voisin et l'on partage souvent sa coupe.

— La religion —

Teutoniques catholiques et juifs se côtoient. En fait, il n'y a plus ni chrétien, ni juif véritable sur le plateau. Tous croient en l'existence du Seigneur Jadawin, Seigneur du Monde à Étages. Si Gott et Yahweh réapparaissent parfois, ils n'ont plus la signification qu'ils avaient sur Terre.

Les rites ont changé et si les prêtres et les rabbins de la Terre pouvaient y assister, ils taxeraient très vite les habitants d'hérétiques.

Les serments des chevaliers gardent une connotation religieuse. Ainsi, un serment de chevalier yidshe typique est, par exemple : *"Je le jure par le sang de Dieu et sur la barbe de Moïse !"*

— Les tournois —

Ils constituent un élément majeur de la vie des chevaliers. Ils sont organisés par le suzerain, à l'occasion de grandes fêtes ou pour démontrer la supériorité de ses champions sur ceux du domaine voisin. Plusieurs chevaliers peuvent s'inscrire à un tournoi, mais les moins connus doivent toujours passer par les éliminatoires. Les grands champions, qualifiés pour la phase finale, sont donc ceux qui effectuent le moins de tours.

Le tournoi consiste en une succession d'affrontements entre deux chevaliers ; le vainqueur d'un tour étant qualifié pour le tour suivant, où il affronte le vainqueur d'un autre affrontement, et ainsi de suite jusqu'à l'affrontement final entre les deux meilleurs chevaliers.

Préambule à un affrontement

Montés sur de puissants destriers, deux hommes entrent en lice. Revêtus d'armures, portant l'épée au côté et arborant un écu frappé à leurs armoiries, ils s'apprêtent à "rompre les lances". Avant de baisser la visière de leur heaume, ils échangent un regard où brille une farouche résolution.

Les défis

"La chose la plus importante ici, c'est de ne pas perdre la face". C'est ainsi que Kickaha résume la façon de penser des chevaliers drachelanders. Et pour ne pas perdre la face, les chevaliers relèvent à peu près tous les défis que peuvent leur lancer d'autres chevaliers. Ainsi, *"prouver que tel chevalier est plus valeureux que tel autre"* suffit à risquer sa vie dans une joute d'une rare violence. Il est à noter que seul un chevalier peut lancer un défi à un autre chevalier. Si un individu ne peut apporter la preuve qu'il est noble, il est alors nécessaire qu'un baron de la région s'en porte garant pour lui. Sa parole suffit toujours, car les champions teutons et yidshe ne songent pas un seul instant à ne pas relever un défi, fut-il lancé par un Sarrasin.

L'enjeu

En règle générale, les enjeux de ces joutes ne sont pas matériels mais honorifiques. Toutefois, un chevalier défait en tournoi devra donner son armure et son cheval à son vainqueur. Sur Dracheland, le chevalier qui se comporte avec bravoure conserve toujours son arme.

Le décor

Les joutes se déroulent sur une vaste prairie, où à chaque extrémité est établie un camp. Une multitude de petites tentes, de feux et de chevaux

entourent les dais centraux (ouvrages de tissus soutenus par des montants), au sommet desquels flottent fièrement les étendards rivaux. Contrairement aux banals tournois courtois, les vilains et les bourgeois qui devraient s'agglutiner autour d'une estrade branlante, occupée par des seigneurs aux pourpoints chamarrés et de nobles dames aux coiffes pointues, brillent par leur absence. Les combattants potentiels sont seuls présents, et se jettent le gant entre gens de bonne compagnie. Ils sont montés sur d'immenses palefrois caparaçonnés et sont vêtus d'armures en cotte de mailles (armures dites moyennes) ou de plaques et cotte de mailles (armures dites lourdes, se faisant de plus en plus rares). Des valets d'armes les assistent avant, durant et après la joute.

Description d'un tournoi

"Une sonnerie de trompettes éclata. Kickaha piqua des deux et gagna l'emplacement indiqué par les prévôts. Un prêtre vêtu d'une longue robe, le crâne rasé, le bénit. À l'autre bout du pré, un rabbin disait quelques mots au baron Funem Laksfalk. Le champion yidshe était puissamment charpenté, il portait une armure d'argent et un casque affectant la forme d'une tête de poisson. Nouvelle fanfare... Les deux adversaires se saluèrent de la lance. Kickaha fit passer la sienne dans la main gauche pour faire un bref signe de croix (...). Pour la troisième fois, les trompettes sonnèrent, suivies par le tonnerre des sabots et les vivats des assistants. Les deux combattants se rencontrèrent au centre exact de la lice, et la lance de chacun d'eux heurta l'écu de l'autre en son centre exact. Le vacarme de leur chute fit s'envoler les oiseaux perchés sur les arbres voisins tandis que les chevaux roulaient à terre".

Le Faiseur d'univers

Le cérémonial entourant les joutes est très précis et scrupuleusement suivi par les participants. Une joute proprement dite ne prend fin que lorsqu'un des deux combattants est désarçonné. L'expression consacrée pour qualifier une chute est *"vider les étriers"*. Si les deux adversaires sont encore sur leur monture après s'être rués l'un vers l'autre lance basse, ils effectuent un volte face en bout de piste et éperonnent à nouveau leurs destriers pour effectuer une nouvelle passe.

Si les lances sont toujours mouchetées, les chocs produits lorsqu'elles atteignent leur cible n'en sont pas moins violents et ont de grandes chances de projeter l'un ou l'autre des deux adversaires, voire les deux, à terre. Les chutes de cheval sont parfois mortelles. Si aucun des deux adversaires n'a perdu la vie, ils sont tenus de s'affronter à l'épée, la masse ou la hache dès la chute de l'un des deux. Toutefois, si un seul combattant a été mis à terre, le vainqueur est tenu de respecter scrupuleusement les règles de la courtoisie, qui lui interdisent de s'acharner sur un guerrier en situation d'infériorité. Il est autorisé à rester à cheval pour frapper son adversaire au sol, mais cela n'est guère chevaleresque. *"À jouter sans péril, on triomphe sans gloire !"*

Le plus souvent, les chevaliers se font politesses sur politesses. Mais si l'on respecte celui auquel le sort des armes a été défavorable, on ne le pleure pas.

Règles particulières aux tournois

Avant toute chose, il convient de définir la lance de joute. C'est une arme mouchetée, qui cause donc des dégâts étourdissants (voir **Mécanique du jeu, les Armes**, page 70). Arme à deux mains en général, elle est utilisée à une seule main pendant les joutes, mais la lance est alors appuyée contre le cheval. Si ce n'était pas le cas, l'attaquant ne pourrait manier l'arme d'une seule main. L'autre main tient bien entendu le bouclier.

Cette attaque cherchant à toucher un endroit précis (le bouclier de l'adversaire) selon des conventions bien définies, le chevalier a tout le loisir de pointer son arme durant la charge, alors que cette manœuvre serait très gauche dans un combat sans règles établies, puisque l'adversaire aurait le temps de réagir. Il lui faut bien maîtriser son destrier pour conserver une trajectoire précise.

Les différentes phases de l'affrontement sont les suivantes :

- 1) Positionnement de la monture dans la charge ;
- 2) Attaque à la lance ;
- 3) Choc, détermination de la chute éventuelle des cavaliers et des montures ;
- 4) Combat à l'arme blanche après la chute ; reprise des phases 1, 2, 3 s'il n'y a pas eu de chute.

Positionnement de la monture dans la charge

Un jet Standard de Monter Cheval (seuil **3.3**) est effectué. En fonction du nombre de succès, la monture et le cavalier seront plus ou moins bien positionnés et le guerrier pourra ou non ajuster son coup. Consulter le tableau page suivante.

Jets d'attaque et de parade

Les chevaliers étant dotés de lances de longueurs équivalentes, il n'y a pas lieu de déterminer l'initiative. À chaque tour de joute, chaque camp devra effectuer son attaque et sa parade.

Caractéristiques de la Lance de Joute

Type	Complexité	Dégâts	Solidité	UA
Lance de Joute 2M	3.3°	(Force +1) étourd.	3.5	2UA°

° *En attaque uniquement.*

Résultat du test de Monter à Cheval

Nombre de succès	*Effet*
Échec catastrophique	La lance ne touche pas l'adversaire, le jet d'attaque n'est pas à effectuer.
Aucune réussite	Le chevalier ne peut viser ce tour-ci. Le jet d'attaque est déterminé normalement.
Réussite partielle	Le chevalier peut viser durant 1UA°.
Réussite normale	Le chevalier peut viser durant 2UA°.
Réussite quasi parfaite	Le chevalier peut viser durant 3UA°.
Réussite parfaite	Le chevalier peut viser durant 3UA°. S'il utilise son bouclier en mode actif°, il bénéficie de -1 au seuil de réussite de son jet de parade.

° *Voir Précisions de règles, pages 84 et 89.*

Attaque : les attaques des deux adversaires sont quasi simultanées. Effectuez normalement le test, en tenant compte des **Précisions de règles** relative à l'action de viser (page 89). Déterminez la localisation où l'attaque touche.

Parade : effectuez les tests de parade en cas de parade active. Si le chevalier a opté pour une parade passive, utilisant son bouclier pour protéger des localisations, il faut alors déterminer si le bouclier se trouve sur la trajectoire de la lance (voir **Précision des règles : Boucliers**, page 84).

Dégâts : déterminez les dégâts normalement. En cas d'attaque dans une sous-localisation sur un personnage en armure intégrales, utilisez la variante présentée dans le tableau de la page suivante.

Le choc

Le violent choc est susceptible de projeter les cavaliers, voire leurs montures, au sol. Après le calcul des dégâts, effectuez les tests suivants :

Cavaliers : pour chaque cavalier touché, il faut effectuer un jet de **Monter** de seuil égal à la **valeur de dégâts** de l'arme adverse, c'est-à-dire la **Force +1** de l'adversaire. N'omettez pas de tenir compte des malus d'épuisement, y compris ceux infligés par la présente attaque. Consultez la compétence **Monter** (page 74) pour déterminer les éventuels dégâts dus à une chute, en veillant à ce qu'au moins un point d'épuisement soit infligé pour chaque chute.

Monture : si les deux cavaliers se touchent en même temps, il faut faire un *jet d'opposition* entre les [Force + Masse] de leurs montures. En cas d'échec catastrophique ou si une monture obtient une réussite normale, elle s'écroule (dégâts **3.4**, à déterminer dans une localisation aléatoire). Il faut alors effectuer un jet d'**Agilité** de seuil **3.6** pour le cavalier. En cas d'échec absolu, il subit des dégâts à la tête de valeur **3.5** ; en cas d'échec normal, les dégâts sont infligés dans une localisation aléatoire et en étourdissement seulement.

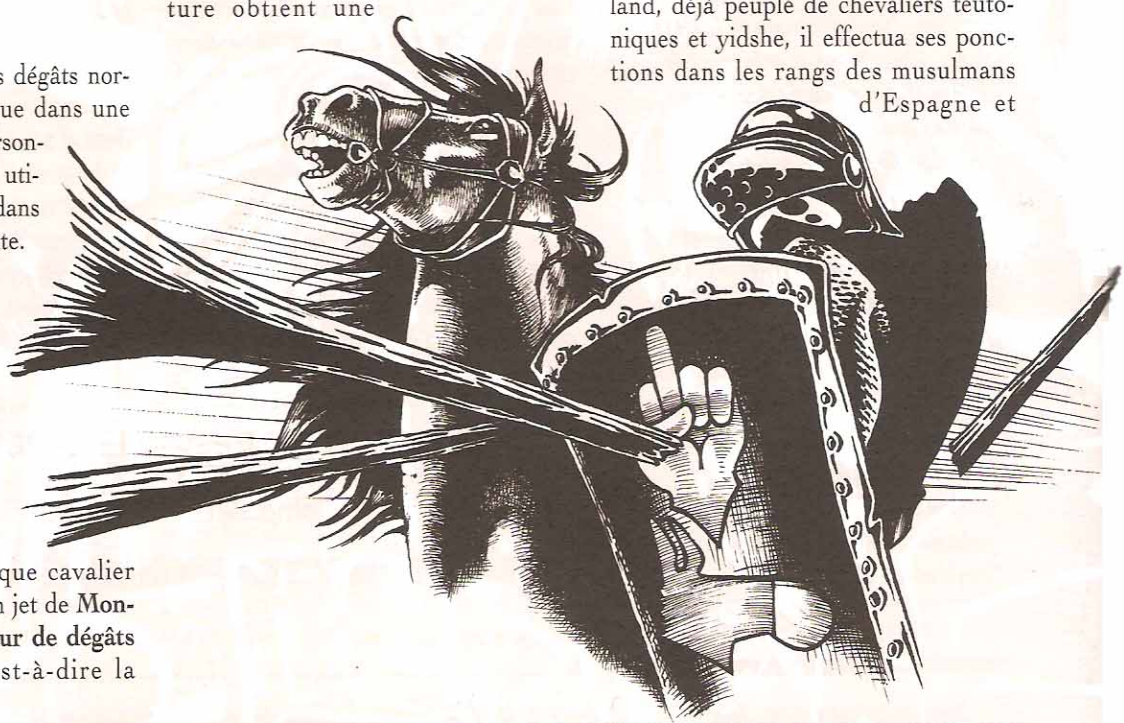
Après la chute

Après la chute d'un cavalier, le combat à l'arme blanche peut commencer. Le cavalier encore à cheval a le droit de garder cet avantage, mais rendre l'avantage en descendant de cheval est fortement apprécié et généralement salué par les vivats de l'assistance.

Si les deux cavaliers se retrouvent à terre, il y a deux possibilités : ou bien une convention en début de joute stipulait que dans ce cas la passe serait annulée et devrait être recommencée, ou bien le combat à l'arme blanche commence. Il peut s'interrompre à la première blessure sérieuse d'un des participants (qui est parfois synonyme de mort).

La société sarrasine

Le nom sarrasin fut le nom donné aux Arabes musulmans pendant le Moyen Âge. Ce mot provient d'un mot arabe signifiant les "orientaux". Lorsque Jadawin résolut d'implanter des Sarrasins sur le plateau de Dracheland, déjà peuplé de chevaliers teutoniques et yidshe, il effectua ses ponctions dans les rangs des musulmans d'Espagne et



Jet d'attaque et de parade

Sous-localisation aléatoire

Si le heaume est levé, le personnage attaqué est touché dans un œil. Si le heaume est baissé, ce qui est le cas le plus courant lors des joutes, l'attaqué n'est pas réellement touché dans une sous-localisation, mais à un endroit où son armure ne le protège pas (comme une jointure aux épaules, localisation bras ou à l'entrejambe, localisation tronc).

Déterminez les dégâts sans réduire la Résistance de l'attaqué de 2 points, mais en ignorant les Pr de son armure.

Sous-localisation choisie

L'armure du personnage attaqué comportait un défaut au niveau d'une sous-localisation !

Déterminez les dégâts en suivant les règles relatives aux sous-localisations et en ignorant les Pr de l'armure.

d'Afrique du Nord des VIIème et VIIIème siècles après J-C. qu'il avait déjà transférés dans ses laboratoires. Ces musulmans, désignés à l'époque sous le nom de *Mahométans*, formaient un peuple en pleine expansion. Jadawin importa des hommes et des femmes. Pour les hommes, il prit soin de faire de savants mélanges et dosages d'origines : ainsi, il importa des hommes ayant participé à la bataille de Poitiers contre Charles Martel, d'autres n'ayant participé qu'aux débuts de cette bataille, des hommes sillonnant la Méditerranée et ayant fait des raids sur les villes de Provence et enfin des hommes de cour et non de guerre. Il n'implanta que quelques milliers d'individus. Néanmoins, ceux-ci s'organisèrent en un petit État dont la civilisation ne fit que se perfectionner au cours des ans. Les Sarrasins ne comprirent pas immédiatement l'hostilité que les deux autres peuples nourrissaient à leur égard, en particulier celle des Yidshe. Ils avaient certes déjà eu quelques problèmes avec les croisés chrétiens sur Terre, mais leurs rapports avec les juifs étaient par certains côtés assez détendus.

Pour les Drachelanders, la pilule fut amère. L'image de l'Orient dans les mentalités des XIème et XIIème siècles n'était guère reluisante. Pour eux, les Sarrasins étaient un peuple riche et répugnant de par sa religion, qui en plus ne semblait pas manifester d'intérêt réel pour les armes, leur préférant visiblement la sorcellerie et la fourberie. De cela, les occidentaux déduisirent que les nouveaux venus étaient faibles. Et pourtant, les incursions sarrasines repérées en Espagne et au nord ainsi que dans le sud de la Provence, dont certains chevaliers drachelanders se souvenaient encore, auraient dû les alerter sur les véritables capacités guerrières de ces hommes. Mais il est exact que les Sarrasins s'intéressaient à beaucoup d'autres choses, ce qui avait permis à leur société de prospérer, créant évidemment des jalousies qui se cachaient sous des propos racistes pas toujours voilés.

— L'organisation sociale —

Les Sarrasins ont un chef appelé *calife* et croient en un dieu unique dont Mahommet est le prophète. Le *calife* règle les divers problèmes de son petit État et propose des lois, soumises à un conseil de sages, avant d'être votées. La désobéissance aux lois est rigoureusement sanctionnée. Les diverses peines encourues sont définies par le Coran, le livre sacré dont les Sarrasins possèdent la troisième version, celle du calife Othman. Voici les principales sanctions prévues par ce livre :

- Le non respect et les insultes : de 20 à 50 coups de fouet.
- La dénonciation calomnieuse d'adultère et d'autres infractions : 80 coups de fouet.
- Le vol : ablation de la main droite (°).
- Le brigandage armé (sans meurtre) : ablation des mains et des pieds (°).
- Le brigandage armé avec meurtre : mise à mort par décapitation.
- Coups et blessures : représailles (°°) exercées par la victime.
- Meurtre : représailles (°°) exercées par la famille de la victime.
- Consommation d'alcool ou de porc : 80 coups de fouet.

(°) Ce châtiment peut paraître plus ou moins "clément" dans un monde où les membres coupés se régénèrent. Mais n'oublions pas que cela nécessite en moyenne plusieurs mois, ce qui laisse le châtié dans une situation pour le moins difficile.
(°°) Les représailles consistent à faire subir au coupable le même dommage que celui qu'il a causé. Cette loi du talion s'appelle la ***Quisas****.*

- L'économie et la monnaie -

Les Sarrasins ont développé une civilisation très riche et colorée, essentiellement basée sur les arts et le savoir. Ce sont également des marchands habiles, redoutables en affaires. Leur monnaie est le *dinar*, mais pour leurs tractations avec les Drachelanders, ils acceptent les *dracheners*, sans toutefois cacher leur préférence pour l'or.

Ils fabriquent de véritables œuvres d'art de marqueterie, de tannage et de travail du cuir. Ce sont de très bons sculpteurs sur bois, mais aussi de bons orfèvres, peintres et tisseurs. Ils sont les seuls à faire le commerce des épices et des plantes sur Dracheland.

Quelques objets courants et leurs prix :

- un poignard ou une petite épée .....10 dinars
- un sabre .....30 dinars
- un sac de potasse.....5 dinars
- un tapis de sol .....20 dinars
- un vase précieux .....50 dinars
- une fiole d'acide .....10 dinars
- une potion contenant de l'extrait de poison.....5 dinars
- une potion d'amour ou philtre d'amour (°).....30 dinars
- une potion somnifère .....5 dinars

(°) À chaque utilisation, faire un test standard (trois dés sur un SR 3) pour déterminer si la potion est efficace. En cas de succès du test, elle l'est, plus ou moins en fonction de la qualité de la réussite.

– Le niveau technologique –

Le niveau technologique des Sarrasins est le plus élevé du plateau. Leur commerce florissant se nourrit d'importation et d'exportation. Les champs sont cultivés ou servent de terre d'élevage.

L'architecture, les arts graphiques, les sciences agricoles, les mathématiques, l'astronomie et la médecine sont connus de la plupart des Sarrasins. Il faut savoir en effet que l'Orient médiéval possédait un exotisme merveilleux et enchanteur, qui intéressait beaucoup les Occidentaux et les juifs. L'arithmétique fut perfectionnée par l'emploi de chiffres au lieu de lettres à valeur numérique. La géométrie et les mathématiques firent l'objet d'incessantes études. Les Sarrasins mirent au point des substances nouvelles tels les acides, notamment l'acide sulfurique, la potasse et surtout l'alcool. En fait, ils développèrent et améliorèrent la chimie grecque dont l'un des procédés fondamentaux était la distillation qui permet l'obtention d'alcool.

Les Sarrasins sont également d'excellents médecins par rapport aux autres médecins du plateau. En fait, leurs connaissances en chimie sont remarquables, ce qui leur permet de concocter des médicaments efficaces, mais ils ne connaissent en revanche pas l'anatomie intérieure du corps humain.

La géographie est encore un des nombreux champs de connaissance des Sarrasins. Grâce aux récits légendaires ou historiques, aux descriptions faites par les voyageurs et les Khamshems, ils se sont livrés à de nombreuses études de topographie mais également d'ethnographie.

Leurs études ont un caractère pratique et éducatif. Il est intéressant de constater que les Sarrasins ont conservé sur le monde de Jadawin un niveau technologique aussi avancé, même s'il n'est en rien comparable à celui des Seigneurs.

Certains des chevaliers teutoniques et des yidshe sont intéressés par la logique et la métaphysique, mais superficiellement seulement. La science des Sarrasins est ainsi parfois assimilée à de la sorcellerie. Elle fait peur, mais pas au point de provoquer le désir de les exterminer, car on a trop souvent besoin de leurs talents.

La langue

Les Sarrasins parlent l'arabe classique dérivé du Coran, mais en règle générale, ils sont polyglottes. Ils connaissent tous le teuton et le yiddish ainsi que le khamshem. Ils utilisent une écriture coranique.

Les noms propres

Pour les hommes
- Aboul Zinki
- Ali Siyan
- Ibn Al-Khachab
- Kilij Qalanissi
- Omar Ibn al-Athir
- Rachid Mawdoud
- Yaghi Arslam

Pour les femmes
- Aïcha
- Khadidja
- Zainab
- Zomorrod (signifie "émeraude")

L'architecture

Les Sarrasins habitent de longues maisons basses en pierre. Ces maisons, aux formes géométriques marquées, sont ornées de peintures murales, de dessins de formes animales et végétales et de figures géométriques se répétant à l'infini. L'intérieur est richement décoré de tapis, de gros coussins lourds, de vases et de sculptures en bois. De belles pièces d'orfèvrerie trônent souvent sur de petits meubles. Le *narghilé*, objet de plaisir qui sert à fumer diverses plantes, est un objet très apprécié.

L'habillement

Les tissus sarrasins sont de couleurs chatoyantes et, souvent, ce sont des soieries ou des étoffes brodés. Les hommes sont vêtus d'une cape écarlate, d'une tunique de couleur quelconque, d'un large pantalon bouffant, le plus souvent de couleur sombre, et de babouches noires.

Les mœurs

Les Sarrasins s'intéressent à toutes les formes d'art et à de nombreuses sciences.

Certains se disent de souche noble et peuvent, de ce fait, participer aux joutes et tournois drachelanders, où ils prouvent parfois leur extrême habileté.

Ils apprécient particulièrement la musique et les chants. Leurs chants diffèrent de ceux des Drachelanders : ils prônent un amour sensuel, rarement platonique.

Certains chevaliers, teutoniques comme yidshe, ont abandonné leurs idéaux pour ce que nous désignons sur Terre par "les charmes de l'Orient".

Teutoniques, Yidshe et Sarrasins cohabitent donc dans une certaine harmonie, mais le racisme est toujours sous-jacent sur Dracheland. Entre ces trois peuples, il est latent, mais tous sont unanimes et l'expriment ouvertement face au quatrième peuple du plateau : les Khamshems.

LES DRAGONS

Énormes, vifs, puissamment armés de griffes et de crocs, grondants comme le tonnerre, les dragons inspirent à l'humanité une terreur issue du fond des âges. Sur Dracheland, ils ne sont plus un mythe, mais l'incarnation vivante du mal et de la puissance.

Depuis des siècles, les plus courageux Khamshems dans un premier temps, puis les plus grands chevaliers teutoniques, yidshe et les nobles sarrasins ensuite les ont affrontés en duel. Et, pratiquement toujours, le reptile a le dessus. Les rares tueurs de dragon deviennent des légendes et sont le plus souvent béatifiés chez les Teutoniques, admirés et vénérés chez les Yidshe et les Sarrasins.

Le dragon : un symbole

Le dragon symbolise trois choses sur Dracheland :

- le mal ;
- l'immortalité, ou plutôt son gardien ;
- la force du contraire.

C'est le plus souvent en tant qu'incarnation du mal que le dragon est chassé. C'est en tout cas la raison initiale pour

tous les chevaliers. Avant son départ, le chevalier est béni. Chez les Teutons, il est frappé trois fois (sur les deux épaules et la tête) avant de partir : une fois au nom de Saint Michel, une fois au nom de Saint Georges et une fois au nom du Christ (tous trois terrasseurs de la Bête).

Mais il existe deux autres motivations qui animent la plupart des apprentis tueurs de dragon.

La première est une légende liée au concept de dragon gardien de l'immortalité. Cette légende insinue qu'un des dragons ne serait autre que le Malin. Celui qui le tuera atteindra la "Porte du palais de l'immortalité" et deviendra ainsi une sorte de divinité.

La seconde motivation est issue du troisième symbole associé au grand reptile : la force du contraire. Pour de nombreux Drachelanders, à chaque grande figure du bien est associée un dragon, qui représente son antithèse. Le porteur de l'épée et le dragon sont des forces opposées, mais en même temps très proches l'une de l'autre. La lutte contre le dragon correspond à la lutte contre soi-même, contre le mauvais côté enfoui chez tout individu. La victoire permet une purification.

La chasse au dragon

Il s'agit sans doute du sport le plus périlleux de Dracheland et vraisemblablement du Monde à Étages. En général, elle prend la forme d'un duel. Mais il est tout à fait imaginable qu'un groupe entier de PJ se mesure à un dragon. Ceci dit, aucun chevalier digne de ce nom n'acceptera de chasser le dragon en groupe. Cependant, il pourra éventuellement combattre aux côtés des PJ pour protéger un membre du groupe qu'il apprécie particulièrement, ou bien à qui il a juré allégeance.

Dans ce type de chasse, dont le prédateur n'est pas forcément celui qu'on croit, l'objectif des PJ peut être d'obtenir le respect d'un grand baron, de se faire anoblir, doter d'un fief ou bien encore d'accéder au "trésor" de la bête (par exemple... une porte thoanne !). Si les avantages que l'on peut tirer d'une quête de cette ampleur sont nombreux, on ne peut en revanche pas la qualifier de raisonnable. Ce sont avant tout la grandeur et la noblesse de la tâche qui prennent le dessus sur la raison. Évidemment, les dragons carnivores sont beaucoup plus prisés par les chasseurs que les herbivores.

La traque

En général, les dragons herbivores sont plutôt nomades et les carnivores sédentaires ou semi-nomades, à l'instar des grands carnivores de la Terre. En effet, ces derniers possèdent de vastes territoires à l'intérieur desquels ils errent à la recherche de nourriture.

La procédure à suivre pour trouver un dragon qui ne se sent pas en danger (c'est-à-dire ni blessé ni en fuite) se résume à effectuer un **jet de Pister** contre un seuil de :

- **3.6**, si le dragon possède un territoire de plus de 100 km² (cas courant chez les herbivores) ;
- **3.5**, si le dragon possède un territoire de moins de 100 km², mais de plus de 10 km² (cas courant chez les carnivores) ;
- **3.4**, si le dragon possède une zone de moins de 10 km² (cas des dragons blessés).

Modificateurs de seuil (cumulables) :

Situation	*Modificateur d'indice*
Le dragon est herbivore (°)	-1
Le dragon se sent en danger (°°)	+1
Le dragon a plus de 500 ans (°°°)	+1

° Le dragon herbivore ne possède aucun prédateur et est, de nature, moins méfiant que le carnivore

°° Blessé, agressé par un nombre important d'êtres humains (4 ou plus), traqué à l'aide d'un engin (véhicule archaïque ou thoan, arme aux effets visibles, etc.).

°°° Ça devient très méfiant avec l'âge, ces bestioles !

Résultat du jet de Pister

Nombre de succès	*Résultat*
Échec catastrophique	Le dragon détecte les personnages à leur insu. Il peut, soit leur échapper, soit les attaquer par surprise.
Aucun succès	Les personnages ne trouvent pas la trace du dragon, ou la perdent.
Réussite partielle	Les personnages repèrent la trace du dragon, mais celui-ci les a repérés en même temps. Aucune surprise n'est applicable, le combat, s'il a lieu, se déroule normalement.
Réussite normale	Les personnages repèrent le dragon 1D6 UA avant qu'il ne les aperçoive (°). La règle de la surprise peut s'appliquer durant ces 1D6 UA.
Réussite quasi parfaite	Les personnages détectent le dragon 1D6 tours avant qu'il ne les aperçoive (°). La règle de la surprise peut s'appliquer durant ces 1D6 tours.
Réussite parfaite	Les personnages détectent le dragon durant son sommeil.

(°) Après la première action flagrante entreprise par les personnages (attaque, cri, etc.), le dragon repère les PJ.

Le premier coup

Le premier coup est souvent décisif pour la suite de la lutte. En règle générale, le dragon attaque tout d'abord avec ses armes de grande portée : queue, ailes (se référer au paragraphe **Intensité du vent produit par des ailes**, page 101) et projection de venin, s'il s'agit d'un carnivore. Il existe deux raisons pour lesquelles il utilise cette tactique. Tout d'abord, cela lui permet de tester son ou ses adversaires. Ensuite, s'il combat un groupe, cela lui permet de les affaiblir avant de les abattre un à un.

Si les personnages parviennent à porter le premier coup, alors un espoir leur est permis. Consultez les règles relatives à la surprise et aux UA consacrées à viser (page 89).

Les tactiques et stratégies

La confrontation brutale avec un dragon offre peu de chances de survie à son adversaire. C'est pour cette raison que les personnages devront faire preuve d'imagination, en attirant le dragon dans un piège naturel (éboulis rocheux, falaise, etc.) ou construit (trou, paratonnerre, etc.), ou en réunissant leurs forces afin de pouvoir rivaliser avec la bête.

Parmi les tactiques fréquemment employées, l'une d'entre elles consiste à distraire le reptile pendant qu'un archer caché le vise soigneusement. L'archer doit rester sur ses gardes, cependant, car le dragon est extrêmement rusé. Il est capable de feindre une action et au tout dernier moment, changer de direction ou de victime. Il peut aussi feindre la mort ou la fuite, et revenir à la charge. Certains carnivores se sachant observés ont même mangé de l'herbe et des feuilles afin de se faire passer pour un herbivore et garder leur venin comme "botte secrète". Il est aussi arrivé que des dragons se laissent attaquer au fond d'un trou, feignant d'être pris au piège, avant d'effectuer un bond prodigieux et de retomber sur leurs agresseurs. Une maxime sarrasine dit en substance ceci : *"Les dragons sont comme une pièce sur la tranche"* ; ce qui signifie qu'avec eux, tout est possible (la pièce peut tomber du côté pile, comme du côté face).

La vengeance d'un dragon carnivore

Un dragon grièvement blessé tentera toujours de fuir. S'il réussit, une haine farouche envers ses agresseurs se développera en lui. Si c'est un carnivore, dès que ses plaies seront guéries, il tentera de localiser ses agresseurs. S'il réussit à en retrouver un ou plusieurs, il attendra patiemment son heure. Et un jour ou l'autre, au détour d'un sentier, il fondra sur l'objet de sa haine. Cette farouche volonté de vengeance des dragons carnivores a causé la perte de plus d'un chevalier, mais de quelques dragons aussi. En effet, de grands chevaliers, conscients de ce fait, ont tendu des pièges aux reptiles et certains s'y sont laissés prendre. Mais il ne faut pas en tirer de conclusions hâtives : prendre un dragon au piège suppose que l'on a été plus rusé que lui, et bien peu d'humains rivalisent en ruse avec les dragons. Cette volonté de vengeance des dragons carnivores peut offrir au MJ un grand nombre de possibilités de scénarios. La protection d'un ami victime de l'acharnement d'un de ces grands reptiles est l'une des plus classiques. Mais il est aussi imaginable qu'un des PJ puisse être le sosie, naturel ou par l'entremise du Seigneur, d'un grand tueur de dragon qui aurait laissé pour mortes une ou deux bestioles dont le courroux s'abattrait sur lui.

Données utiles sur les dragons

Au menu des dragons

Le Seigneur du Monde à Étages s'est un jour livré à l'étude des habitudes alimentaires des dragons. Cette étude a été menée par l'intermédiaire des Yeux du Seigneur (voir **Créatures**, page 388), et les résultats furent les suivants :

Dragons herbivores

Composition du régime alimentaire

Herbes grasses : .....71 %
Feuilles de résineux : .....19 %

Feuilles d'épineux : .....5 %
Champignons et moisissures : ..... 3 %
Bois : ..... 1 %
Divers : ..... 1 %

Quantité de nourriture ingurgitée par jour

2,92 tonnes

Quantité d'eau absorbée par jour

261 litres

Dragons carnivores

Composition du régime alimentaire

Bœuf : .....19 %
Khamshem : .....15 %
Cochon : .....13 %
Oiseau : .....10 %
Insecte : ..... 9 %
Tigre : ..... 8 %
Serpent : ..... 7 %
Paysan drachelander : ..... 6 %
Tapir : ..... 4 %
Cheval : ..... 4 %
Chevalier drachelander : ..... 1 %
Chien ..... 1 %
Noble sarrasin : .....0,25 %
Divers : .....2,25 %

Quantité de nourriture ingurgitée par jour

1,07 tonnes

Quantité d'eau absorbée par jour

293 litres

À la lumière de ces chiffres, on peut déduire aisément que les dragons sont contraints de résider à proximité d'un point d'eau suffisamment important pour les abreuver. Les carnivores élisent domicile assez près des villages humains ou des routes, car la moitié de leur alimentation se compose d'humains et de leurs animaux domestiques.

Il est intéressant de noter que le dragon carnivore contribue à limiter la population des tigres dont le taux de reproduction est très élevé par rapport aux autres espèces sur le plateau.

— Les objets en dragon —

Les objets à base d'ossements, d'écailles ou de cartilages de dragon sont très prisés et fort exceptionnels. Ils sont travaillés par des artisans spécialisés, très rares, qu'on trouve essentiellement à *Marienburg* et à la cour du Grand Rabbin. Il s'agit principalement d'armes qui peuvent avoir des caractéristiques plus intéressantes que les armes classiques.

Arc : Composés d'une côte de la bête et d'un tendon traité faisant office de corde, les **arcs de dragon** possèdent une portée supérieure à celle des autres arcs archaïques. Le plus souvent, cette portée est supérieure de 10 à 20 %. Les meilleurs **arcs de dragon**, toujours considérés comme des arcs composites, offrent un bonus de +1 aux **dégâts**, les rendant aussi puissants que les arcs longs, mais plus maniables.

Bouclier : Fait de métal sur lequel sont incrustés des écailles, le **bouclier dragon** offre une **Résistance** de +1 à tous dégâts provoqués par le feu, l'acide et les lance-rayons. Même si le grand reptile ne crache pas de feu, le Seigneur les a ironiquement doté d'un épiderme ignifuge !

Lance et masse : La **lance dragon** est le plus souvent sculptée dans le fémur du dragon. On ajoute parfois, à la pointe, une écaille tranchante et pointue. La **masse dragon** est sculptée dans le crâne de la bête, et parfois sa queue. La principale qualité de ces armes, toutes aussi maniables que leurs équivalents en bois et métal, est leur plus grande de Résistance (**Résistance +1**).

Fioles de venin : Trois types de fioles peuvent être obtenues à partir des glandes à venin des dragons carnivores, selon l'utilisation que compte en faire le possesseur.

- Le premier type, le **Poison de Dragon**, est un poison classique, sous forme liquide, que l'on cherche à faire ingérer à sa victime. Sa virulence est la même que celle du Souffle venimeux du dragon (Voir **Bestiaire**, page 366 et **Mécanique du jeu : Les poisons et les venins**, page 53), c'est-à-dire **3.6** en général. Les caractéristiques d'un **Poison de Dragon** frais sont donc les suivantes :

Virulence : **3.6**
Délai d'agression : .....**1/2 heure**
Délai létal : .....**1 heure**

Un **Poison de Dragon** moins frais, c'est-à-dire ayant passé plusieurs minutes à l'air libre avant d'être placé dans une fiole, voit sa virulence diminuer et ses délais d'agression et létal augmenter, à l'appréciation du MJ.

- Le deuxième type, le **Venin de Dragon**, est un venin liquide qui s'applique sur une arme : flèche, fléchette, lance, épée (voir **Mécanique du jeu : Les poisons et les venins**, page 53). Si l'arme blesse un adversaire, ce dernier se voit injecter un venin extrêmement virulent. Il est possible d'attaquer plusieurs fois avec une arme imprégnée de venin, mais le **Venin de Dragon** s'évente après 10 minutes à l'air libre et n'a alors plus aucune efficacité.

Les caractéristiques du **Venin de Dragon** sont les suivantes :

Virulence : **3.6**
Délai d'agression : .....**1D6 tours**
Délai létal : .....**1D6 minutes**

- Le troisième type, le **Nuage du Dragon**, s'utilise différemment. Il s'agit d'un venin mélangé à du gaz et placé dans une fiole hermétiquement close. Le possesseur lance la fiole le plus près possible de son adversaire. En se brisant, celle-ci libère un nuage de gaz venimeux terriblement agressif. Il suffit au nuage de toucher la peau de l'attaqué pour lui occasionner des dégâts (dans une localisation). Les caractéristiques du **Nuage du Dragon** sont les suivantes :

Rayon d'efficacité : .....**1D6 mètres**
Virulence : **3.6**
Délai d'agression : **2UA**
Délai létal : .....**Inexistant**

Koli découvre une mine de fer.

ATLANTIDE

"Ils franchirent des rivières en crue charriant les épaves de toute une civilisation : maisons, troncs d'arbres, mobilier, véhicules, cadavres d'hommes, de femmes, d'enfants, de chiens, de chevaux, d'oiseaux et d'animaux sauvages. Les décharges électriques rasaient les forêts ; chaque vallon, chaque dépression débordait et une odeur pestilentielle emplissait l'air."

Le Faiseur d'univers

ATLANTIDE, LE PLATEAU

Le quatrième plateau du Monde à Étages se nomme, vous vous en doutez, Atlantide. Ce n'est pas innocemment que Jadawin l'a ainsi appelé. L'histoire de la brillante société et du peuple qui régnaient sur ces terres remonte à l'aurore de la Méditerranée, berceau de la civilisation européenne.

Longtemps, les historiens s'interrogèrent sur la véracité des écrits de Platon concernant l'île d'Atlantide, fondée par Poseïdon. Cette île, dont les habitants commerçaient avec les Crétois, aurait disparu de façon inexplicable. Leurs partenaires commerciaux connurent un déclin tout aussi inexplicable durant la même ère. Les légendes racontent que les Atlantes auraient gravement offensé les dieux, qui convainquirent Poseïdon de submerger l'île gigantesque.

De nos jours, il est plutôt difficile de croire en la possibilité d'un cataclysme naturel d'une ampleur suffisante pour engloutir un continent entier. Les avis des historiens divergent donc sur l'existence réelle de l'Atlantide. Pour certains, toute cette histoire n'est que pure fantaisie. Pour la majorité des autres, Atlantide, si elle a effectivement existé, était une île de dimensions réduites et située dans l'océan Atlantique, non loin du détroit de Gibraltar, les anciennes colonnes d'Hercule. Mais, dans ce cas, comment expliquer l'absence de vestiges sous-marins à cet endroit ? De plus, la légende confère aux Atlantes un niveau technologique incroyable pour leur époque, notamment dans le système d'approvisionnement en eau. Souvenons-nous que l'Atlantide aurait disparu vers -1500 avant notre ère. Quelques personnes émirent des hypothèses plutôt farfelues, selon lesquelles Atlantide se serait trouvée dans un désert, île de verdure dans une mer de sable, ou aurait été habitée par des êtres venant d'un autre monde, assimilant ainsi les Atlantes à des extraterrestres.

L'une de ces théories, en apparence tout aussi étrange, présente quelque intérêt. Selon elle, l'Atlantide se serait trouvée en Méditerranée occidentale, entre les îles de Corse et de Sardaigne et les îles Baléares. La connaissance de l'existence des Thoans permet dorénavant de formuler d'autres hypothèses, liées à ces êtres à la technologie si avancée et à l'âme aussi distordue. Selon les ouvrages de la saga des Hommes-Dieux, Orc l'Aveugle conçut la Terre et ses habitants à l'image des Thoans et de leur univers. Le vieux Seigneur finit par s'éteindre, les circonstances de sa mort restant encore floues. Mais une chose est certaine : le contrôle des univers de Terre I et II revint finalement à Orc le Rouge. Celui-ci, en véritable scientifique, décida d'interférer le moins possible dans les affaires des *leblabbiys* de Terre I et II, de les laisser se développer et d'étudier et comparer leurs développements respectifs.

Les Atlantes et les Crétois ont donc vu le jour de la même manière que les autres peuples. Implantés sur leurs îles par le Thoan, ils s'adonnèrent tout d'abord à la pêche, puis à l'agriculture et enfin à l'artisanat, dans lequel ils excellèrent rapidement.

Vers les années -3000 avant J-C, Jadawin avait déjà créé le Monde à Étages, mais ne l'avait pas encore peuplé. À cette époque, où les premières populations achéennes s'établirent en Grèce, les Seigneurs s'entre-tuaient joyeusement depuis des centaines d'années déjà. Les pérégrinations de Jadawin le menèrent sur Terre I, après avoir échappé aux pièges d'un Seigneur adverse. Il emprunta une porte inter-univers qui le mena dans les montagnes d'Epire. Il réussit à échapper aux recherches d'Orc le Rouge et n'eut aucun mal à faire accepter son statut quasi-divin aux indigènes.

THOANS ET ATLANTES : UNE HISTOIRE (TROP) COMMUNE

Les Atlantes ne différaient guère, à l'origine, des autres peuplades terriennes. Seules leur propension naturelle pour l'artisanat leur permit d'atteindre, toutefois, un niveau technologique supérieur à celui des peuples nomades ou éloignés des richesses naturelles. En effet, les Atlantes vécurent rapidement de la chasse, comme

tous, puis de la pêche en mer, ce qui signifie qu'ils ressentaient la nécessité de construire des navires et d'élaborer des filets. Leur île regorgeait de sources d'eau chaude et froide et autres richesses naturelles, de matières premières de toutes sortes : bois, métaux, etc.

Pour ses habitants, cet endroit était béni des dieux et, en vérité, il l'était réellement. Ainsi l'avait voulu Orc le Rouge ! Désireux d'observer le développement des humains dans le plus grand nombre de situations possibles, il prit le soin de doter les sites d'implantation humaine de richesses très différentes. Il créa des conditions de pauvreté du sol et de rigueur du climat extrêmes dans certaines régions et en privilégia quelques autres de façon outrancière. Atlantide appartenait à cette dernière catégorie. Les Atlantes développèrent donc une civilisation très florissante, qui rayonna bientôt sur le bassin méditerranéen tout entier.

Dans son *Critias*, Platon décrit cette région et les prouesses de ses habitants. Il explique que ces derniers parvinrent à agencer la structure très particulière de leur île pour en faire un endroit des plus prospères, commerçant avec la plupart des peuples méditerranéens. La richesse des Atlantes était telle, que stades, installations portuaires et ateliers fleurissaient sur l'île centrale et les deux anneaux de terre qui l'entouraient.

Des canaux gigantesques, dont Platon met en doute l'existence, en considérant qu'ils ont été creusés par l'homme, permettaient d'acheminer, à partir des montagnes entourant la ville, le bois extrait des forêts et nécessaire à la construction des navires et des habitations. L'argent, l'or et l'orichalque, ce métal que le philosophe grec désignait comme "le plus précieux, après l'or, des métaux alors connus", recouvraient les murs et les statues. Selon lui, ce métal "aux reflets de feu" recouvrait également l'enceinte entourant l'acropole d'Atlantide. Sans doute possédait-il des caractéristiques physiques très intéressantes par rapport aux autres métaux précieux. En tout cas, il devait certainement être produit en plus grandes quantités par le sol atlante. Cela soulève bien des questions et il est tentant d'établir des hypothèses sur les liens entre l'orichalque, son aspect et la richesse des gisements atlantes, le haut niveau technologique des habitants et leur puissance, la disparition de toutes ces merveilles, l'attrait de Jadawin pour tout ce qui touche la Grèce antique et enfin la guerre des Thoans.

Jadawin et Atlantide

Jadawin arriva sur le continent grec et fut très vite considéré comme un héros local, tant grandes étaient sa force et ses connaissances. Il abusa de la naïveté des autochtones, leur racontant qu'il avait réussi à approcher le domaine d'Hadès et a s'en échapper. Les Hellènes le crurent, car tout en lui, y compris les vêtements et l'allure, prouvait qu'il ne faisait pas partie du commun des mortels. La rapidité avec laquelle cet être, humain d'apparence, s'était accoutumé aux mœurs locales, le fait même qu'il ait échappé à la vigilance du gardien des enfers persuadèrent les premiers Grecs de la nature divine, ou quasi-divine, de cet étranger.

Jadawin vécut tout d'abord comme un prince parmi les Terriens. Puis, craignant qu'Orc le Rouge ne le repère, il résolut de voyager souvent et d'explorer ce monde que de simples *leblabbiys* s'efforçaient de façonner d'une manière que les premiers Thoans n'auraient pas reniée.

Ses voyages le menèrent jusqu'en Atlantide et en Crète, où les progrès réalisés par les populations et leur richesse le stupéfièrent. Si la présence de l'orichalque avait pu lui échapper en Grèce, où ce métal, bien qu'effectivement présent, était plutôt rare, il n'en alla pas de même quand de son voilier qui entrait dans le port d'Atlantide, il vit les lueurs extraordinaires qui émanaient de l'acropole.

Pour Jadawin, il ne faisait aucun doute que ce métal était d'origine thoanne, au contraire des autres existant sur Terre à cette époque, qu'ils soient précieux ou non. L'orichalque se trouvait à la base de la fabrication des premiers dispositifs thoans. Une idée germa dans son esprit. Il allait faire de ces hommes des germes de désordre dans le monde d'Orc le Rouge et pour cela, leur enseigner des bribes de ses connaissances scientifiques afin de leur assurer une supériorité sur leurs futurs adversaires et, pourquoi pas, de leur donner une chance d'atteindre un jour un niveau de civilisation proche de celui des Seigneurs. En outre, cela pouvait également s'avérer amusant. Il ne pouvait donc qu'y trouver son intérêt. Son but ultime était de trouver dans ces humains des alliés pour combattre Orc le Rouge, bien qu'il fût conscient des faibles chances de réussite d'une telle entreprise.

Jadawin devint membre permanent du conseil des rois atlantes, et son avis l'emportait systématiquement sur celui des souverains *leblabbiys*. Sous son autorité, qui dura près de cent ans, l'île connut un essor considérable, à la fois commercial, scientifique et militaire. Les procédés enseignés par Jadawin permettaient de fabriquer des produits rares et très utiles dans d'autres contrées. Les savants apprirent à tirer partie des forces naturelles, ils excellèrent dans la domestication de l'eau, concevant des systèmes d'irrigation des terres cultivées et d'approvisionnement des demeures atlantes. Sous les conseils de Jadawin, ils imaginèrent la manière de façonner et traiter l'orichalque pour exploiter au mieux l'énergie du soleil. Le métal se prêtait bien à cette utilisation et des systèmes de chauffage solaire de l'eau, des aliments et des métaux virent le jour.

De sa demeure secrète du palais atlante, Jadawin voyait les siècles s'écouler et observait les prouesses des Atlantes avec satisfaction. Son admiration pour ce peuple si talentueux allait grandissante. Il mit à profit son séjour en Atlantide pour voyager de par le monde et commencer un transfert de population vers son palais, au sommet du Monde à Étages, pour les répartir à la surface des différents plateaux. Il entama également ses manipulations génétiques. C'est ainsi que virent le jour les peuples d'Okéanos et les aigles de Podarge, mais également les tribus d'Amérindiens et les Hommes-Chevaux. Il jugea les Atlantes dignes

d'habiter son monde et commença à y implanter de petites colonies.

De retour sur Atlantide, il sema peu à peu les graines de la révolte contre Orc le Rouge, égrenant des rumeurs, racontant des rêves de prudence que Poseïdon, son père, lui aurait envoyé durant son sommeil, afin de le prévenir qu'un péril, un dieu irrespectueux de la cour de l'Olympe, allait tenter de la renverser.

Néanmoins, au bout de quelques siècles, des nuages noirs commencèrent à apparaître et à s'accumuler. Tout d'abord, les Crétois et les Atlantes signèrent une sorte de traité de coopération mutuelle, et les Crétois s'établirent sur l'île. De plus, les progrès des élèves dépassèrent les espérances du maître. Jadawin ne pensait pas que l'intelligence des Atlantes, si élevée fut-elle, leur permettrait de concevoir, avec leurs faibles moyens, des appareillages dont la présence était des plus déplacée dans cette période de l'antiquité. Son inquiétude grandit encore quand les forces armées des Atlantes se mirent à bénéficier des progrès scientifiques accomplis, bien que Jadawin ne les ait jamais aidé dans ce domaine, afin de ne pas attirer l'attention d'Orc le Rouge. Il veillait d'ailleurs à limiter la production d'armes de types nouveaux.

C'est alors que certains Atlantes commencèrent à désobéir. Les savants poursuivirent leurs recherches civiles ouvertement, mais ils prirent l'habitude de se réunir secrètement, afin de partager leurs connaissances et les exploiter dans le domaine militaire. De nouveaux types de navires virent le jour, plus puissants et plus rapides que les habituelles trirèmes. De nouveaux types d'armures en orichalque furent conçus, de telle sorte que les adversaires des soldats atlantes soient éblouis et ainsi réduits à l'impuissance. Ces Atlantes n'étaient pas des hommes mauvais, leurs actions n'étaient pas destinées au mal, mais au contraire très logiques par rapport aux récits de Jadawin. En effet, si un mauvais dieu s'apprêtait à partir contre l'Olympe, pourquoi ne pas s'armer pour lutter contre le mal plus efficacement, afin de remercier Poseïdon de les avoir choisis comme ses élus ? Comment Jadawin, son propre fils, pouvait-il ne pas aider Poseïdon de toutes ses forces ? Les Crétois évoquèrent également l'infériorité des civilisations des autres nations du monde connu, avec qui ils avaient noué des contacts. Ces peuplades "primitives" ne risquaient-elles pas de tomber sous la domination du dieu mauvais ?

Pour éviter un tel risque, mieux valait les soumettre, afin de les contrôler et, si elles s'en montraient dignes, leur faire bénéficier de la splendeur des civilisations atlantes et crétoises. Les recherches aboutirent et la colère de Jadawin, mis devant le fait accompli, n'eut pour effet qu'engendrer la méfiance des Atlantes. Pendant quelques années, leurs navires de guerre partirent donc à la conquête du bassin méditerranéen. Les soldats qu'ils transportaient et débarquaient venaient systématiquement à bout des guerriers locaux, l'efficacité de leur équipement faisant plus que compenser leur infériorité numérique. Jadawin, conscient que la situation lui échappait, créa une "porte" inter-univers dans la cité d'Atlantis et accéléra ses transferts de population, allant jusqu'à enlever les scientifiques qui étaient favorables à la guerre pour les emprisonner dans son palais, en attendant de statuer sur leur sort.

Pendant ce temps, les campagnes militaires des Atlantes débouchaient sur un triomphe total. Seuls les Grecs leur opposèrent une résistance farouche. Ces combats attirèrent également l'attention d'Orc le Rouge. Celui-ci comprit, devant l'ampleur de ces victoires, que l'avance scientifique de ce peuple n'avait pu se produire de façon naturelle. Il soupçonna très vite la présence d'un Thoan derrière les dirigeants atlantes. Il attendit néanmoins la suite des événements pour décider quelle attitude adopter.

La politique des Atlantes évolua rapidement, et de façon naturelle, vers une volonté impérialiste. S'ils bénéficiaient d'une telle avance dans tous les domaines, ne devaient-ils pas régner sur tous les autres peuples de la Terre connue ? La résistance grecque leur posait néanmoins des problèmes. Sous l'impulsion des Athéniens, les Grecs allèrent jusqu'à lancer une attaque navale sur l'île d'Atlantide. Aucun marin grec n'eut l'occasion de débarquer sur l'île. Les défenseurs détruisirent la flotte ennemie dans sa quasi-totalité. Les survivants racontèrent qu'au faîte d'une montagne entourant Atlantis se trouvait un gigantesque miroir d'orichalque, qui aurait incendié les navires de l'escadre et brûlé leurs marins. Les Atlantes remportèrent ainsi leur plus brillante victoire, mais également la dernière. Elle ouvrit les yeux d'Orc le Rouge sur la menace que représentaient ces "éléments incontrôlés" sur ses recherches scientifiques sur l'évolution naturelle des *leblabbiyo* et qu'ils risquaient de réduire à néant son travail. Il choisit donc d'éliminer le "virus" avant qu'il ait le temps de trop se propager et reprogramma son système de contrôle atmosphérique et sismologique.

Jadawin se trouvait dans Atlantis quand le sol commença à trembler et les nuages à s'amonceler. Nul doute n'était permis, la rage d'Orc le Rouge allait se déchaîner et, comme à l'accoutumée, elle allait être d'une violence inouïe. La sagesse aurait normalement commandé au Thoan de s'enfuir immédiatement mais, chose incroyable pour un Seigneur, par compassion ou par amusement, il resta jusqu'à ce que les éclairs commencent à s'abattre sur l'île et transféra en urgence le plus grand nombre d'Atlantes, de Crétois et même d'Amazones vers son monde, que ces gens aient été des partisans de la guerre ou non. Il ne partit qu'au moment où un gigantesque raz-de-marée s'approcha de la ville.

Il quitta donc Terre I et condamna cette "porte" inter-univers, abandonnent à leur sort la grande majorité des Atlantes qui n'avaient pu quitter leur île.

Orc le Rouge avait décidé de raser non seulement l'Atlantide, mais également tous les comptoirs et les colonies atlantes sur le monde. La gigantesque bataille navale qui se préparait devant Athènes ne put avoir lieu. La tempête qu'évoque Platon engloutit les deux flottes ennemies et détruisit également la ville, transformant le terrain pour toujours. La fureur des éléments frappa tout le pourtour de la Méditerranée. Partout des éclairs, des séismes et la mer déchaînée rasèrent les colonies et

les comptoirs atlantes, ne laissant derrière eux que des ruines et bien peu de survivants.

Mais, si dévastatrices que furent ces catastrophes, elles n'étaient que la résultante de la violence du cataclysme qui ravagea Atlantide. Orc le Rouge n'avait pas seulement décidé d'anéantir ce peuple, mais également de n'en laisser aucune trace. Afin de ne pas altérer la suite de son programme scientifique, il souhaitait effacer les vestiges de cette civilisation et leur souvenir. La mer engloutit l'île et les malheureux qui avaient survécu aux premiers séismes. Les Crétois devaient également être punis, mais dans une moindre mesure, puisque leur coopération avec Atlantide n'avait pas encore porté tous ses fruits. Ils étaient donc récupérables. Orc se contenta donc de raser l'île et ne la fit pas disparaître. Ainsi, dans sa grande clémence, il laisserait les survivants, s'il y en avait, réintégrer son programme et rebâtir une civilisation qu'il garderait sous surveillance. Telle était la générosité d'Orc le Rouge.

Il répertoria tous les gisements d'orichalque de Terre I et y introduisit toutes sortes d'éléments qui commencèrent à nuire à la pureté des minerais, puis les transformèrent en d'autres métaux plus courants. Il entreprit également d'installer un grand nombre de moyens de surveillance sur l'Atlantide et la Crète de Terre II, en jurant de s'y manifester plus souvent et de contrôler le développement de ces deux peuples.

L'entreprise d'annihilation d'Orc le Rouge se solda donc par une réussite complète. Toutefois, il ne parvint que partiellement à effacer le souvenir de ses victimes, les peuples anciennement conquis par les Atlantes donnant naissance à la légende de l'île.

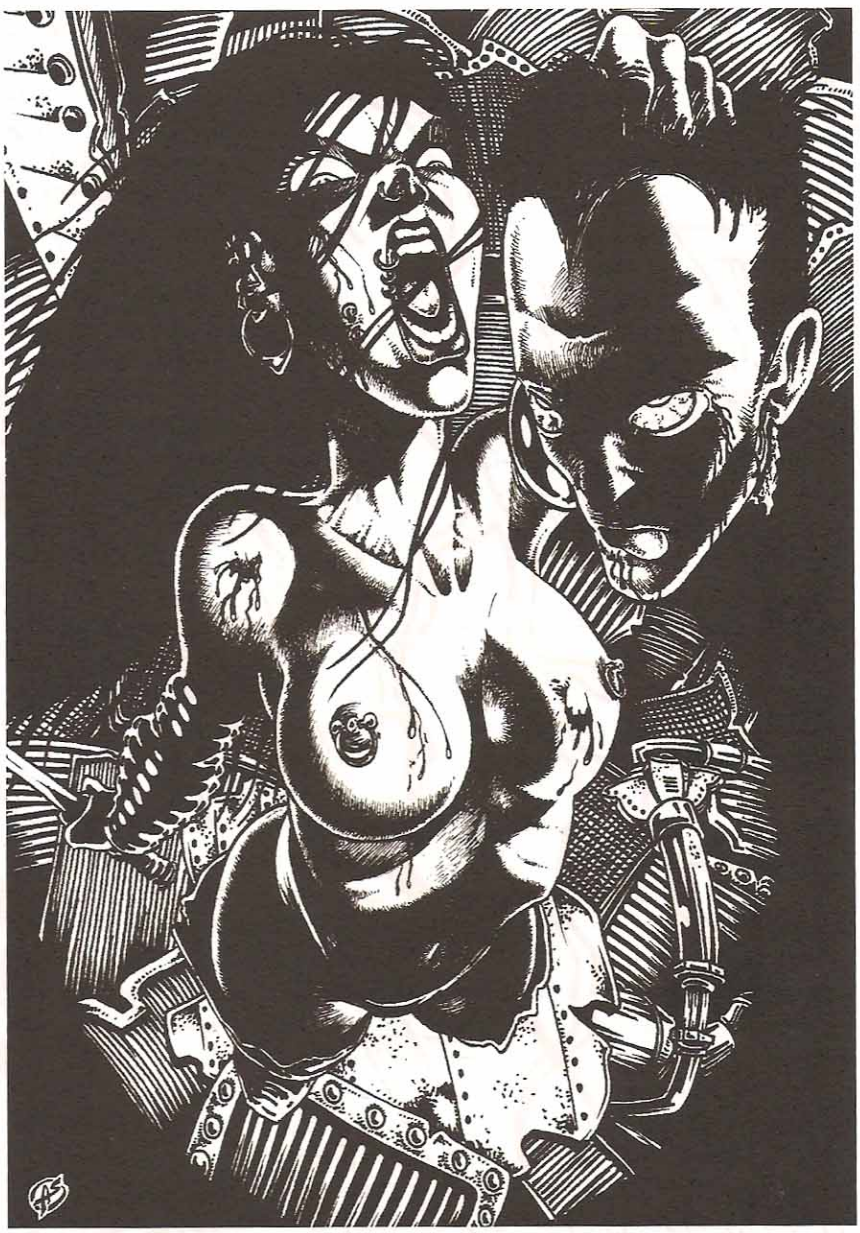
Histoire du plateau de l'Atlantide

Jadawin avait réussi, en plusieurs heures, à sauver des eaux près d'une dizaine de milliers de personnes et à les transférer sur le plateau situé en dessous de son palais, au sommet du Monde à Étages. Les peuplades commençaient à y naître et les premiers Atlantes implantés avaient réussi à développer une petite cité-État de près de vingt-mille habitants, cultivant une terre que personne, sauf la faune non intelligente, ne leur disputait.

Malgré son caractère plus tolérant et pacifique que ses frères de race, Jadawin n'en était pas moins un Seigneur, un dieu par rapport aux *leblabbiys*. Il se devait de punir ceux, parmi les Atlantes, qui avaient osé lui désobéir. Il implanta donc les cerveaux des savants et des dirigeants atlantes qui avaient caché leurs intentions guerrières dans des corps simiesques, et les transforma en Anthropoïdes pour railler leur prétention. Puisque ces personnes avaient aspiré, sur Terre, à diriger un empire, il allait leur en donner un dont le développement serait à la hauteur de leurs prétendues capacités techniques.

Il libéra les malheureux dans la jungle qui entoure la vaste plaine d'Atlantis. Cette punition le satisfaisait pour une autre raison, car il souhaitait que chaque population, hormis celles d'Okéanos, trouve un ennemi à combattre. Cela relève du sadisme, mais il faut savoir qu'un Seigneur créant son monde aspire parfois à la beauté, mais plus souvent à l'amusement. De plus, quelle meilleure garantie de la paix civile dans une même population que de trouver un adversaire naturel d'égale valeur ? En effet, bien qu'ennemies, les peuplades qui s'affrontent sur le Monde à Étages sont incapables de se détruire totalement.

Les jungles d'Atlantide ne manquent pas de ressources naturelles, bois de qualité, hévéas pour la fabrication du caoutchouc, etc. Les Atlantes non transformés allaient donc naturellement tenter d'y installer des comptoirs et affronter les Anthropoïdes, mais également les autres peuplades que Jadawin avait sauvées, c'est-à-dire les Amazones et les Négroïdes. Les premiers, sans doute aigris par leur transformation, allaient reporter leur rancœur sur les "favoris" du Seigneur. Les Amazones, quant à elles, ont sans cesse combattu les Atlantes de Terre I qui n'avaient jamais pu les soumettre, malgré leurs armes puissantes. Il était donc probable que l'agressivité de ces guerrières sorte encore renforcée de l'implantation de leur cerveaux dans des corps plus puissants (voir **Création de Personnages**, page 112). Enfin, les Négroïdes provenaient des régions africaines que les Atlantes avaient colonisées et dont ils avaient réduit la population en esclavage. Leur ressentiment vis-à-vis de leurs anciens maîtres allait perdurer sur le plateau d'Atlantide.



Tous les opposants à la civilisation atlante peuplèrent les dangereuses jungles de ce plateau et se disputèrent ces territoires. Les Atlantes restés humains se développèrent peu à peu et bâtirent d'autres villes. Jadawin les laissa rattraper peu à peu le temps perdu depuis leur exode. Ils acquirent des moyens technologiques suffisants pour étendre à nouveau leur empire et recommencer ce qu'ils avaient entrepris sur l'île qu'ils avaient dû quitter. Ils irriguèrent les terres que Jadawin avaient laissées hors de portée des jungles, commencèrent à défricher les lisières de ces dernières et à construire trois autres villes qui, toutes, devinrent renommées pour la grâce de leurs monuments et leur richesse. Si brillant que fut leur éclat, il ne pouvait rivaliser avec celui de la cité terrienne d'*Atlantis*, la ville de marbre et d'or. Selon les rapports des Atlantes encore vivants à ce jour, les jardins y étaient innombrables, le système d'alimentation en eau très perfectionné et les édifices, dont la grande bibliothèque et le théâtre de Poseïdon, étaient imposants et gracieux à la fois. Leur science finit par retrouver le niveau d'avant l'exode et même à le dépasser, son développement étant favorisé par le fait que l'orichalque ne manquait pas sur le plateau d'Atlantide. Néanmoins, Jadawin avait pris la précaution de placer les gisements les plus riches dans la jungle. Les Atlantes construisirent donc des canaux pour rendre la navigation possible vers les carrières d'orichalque.

Au bout de quelques siècles, ils se heurtèrent inévitablement aux populations qui se trouvaient dans la jungle et qui avaient connu un essor démographique gigantesque. Ils leur disputèrent leurs territoires, protégèrent la circulation sur les fleuves pénétrant dans la jungle, défrichèrent systématiquement une zone d'un kilomètre autour de chaque berge et y construisirent des fortins, de sorte que tout ennemi s'approchant du fleuve soit immanquablement repéré et pris en charge par des garnisons aux armes puissantes. Les navires eux-mêmes étaient parfois armés. Ce système de protection s'étendait des abords de la jungle jusqu'aux comptoirs, où les exploitants chargeaient les navires de feuilles d'hévéa, d'arbres précieux et de minerais d'orichalque. Par prudence, les comptoirs ne se trouvaient généralement pas trop loin à l'intérieur de la jungle, mais certains s'étaient avancés jusqu'à près de six cents kilomètres à l'extérieur des murailles entourant l'empire d'Atlantide.

La protection des voies de communication qui y menaient devint inévitablement moins efficace. Cela aurait, en effet, nécessité des troupes très nombreuses que cette nation ne pouvait fournir sans dégarnir le cœur de l'État. Des heurts se produisirent avec les populations non-atlantes, avec des fortunes diverses pour chacun des adversaires. Certains comptoirs ou fortins furent détruits, puis reconstruits. Cela permit l'établissement des premiers contacts avec les Anthropoïdes, par l'intermédiaire de guerriers capturés qui devinrent, soit des esclaves que les Atlantes éduquèrent, soit des émissaires porteurs d'une proposition d'alliance auprès de leurs tribus. Dans les deux cas, les Anthropoïdes fournissaient de terribles guerriers et des ouvriers durs à la tâche. Les tribus alliées à l'empire atlante protégeaient les abords des comptoirs et y garantissaient la paix, approvisionnant ces endroits en esclaves enlevés aux autres peuplades. En échange, elles récoltaient armes et outils en fer dont elles manquaient cruellement, bijoux, miroirs et autres objets manufacturés courants dans l'empire, mais inconnus à l'intérieur des jungles. Certains des Anthropoïdes devinrent citoyens

atlantes et émigrèrent à l'intérieur des régions civilisées. En raison du succès de leur coopération avec cette peuplade, les Atlantes tentèrent d'étendre cette expérience aux autres peuplades. Les Amazones se montrèrent, au mieux, nettement plus réticentes que leurs adversaires simiesques, réservant parfois un triste sort aux émissaires.

Officiellement, l'empire atlante rompit ses timides relations commerciales avec ces guerrières trop farouches et peu sûres et préféra se consacrer à la coopération avec les Anthropoïdes, nettement plus sociables et naïfs. Néanmoins, certains comptoirs, de capacités modestes, purent être installés dans les régions contrôlées par les Amazones. Il s'agissait d'entreprises ou de caravanes privées et illégales qui désiraient échapper au monopole de l'État sur les métaux précieux et aux taxes qui rendaient les prix de ces produits prohibitifs. Ces pirates-commerçants mettaient souvent toute leur fortune dans ces expéditions, soudoyant la justice et les autorités qui géraient la navigation sur les dix fleuves et la circulation à travers les frontières de l'empire. Ils se pillèrent mutuellement car, au regard des bénéfices escomptés, aucune règle ou loi ne pouvait l'emporter. Enfin, ils commirent parfois des exactions sur des peuplades qui habitaient un territoire recelant des gisements intéressants et subirent en retour leur vengeance.

Quand cela n'était pas le cas et qu'ils approchaient les Amazones avec des paroles de paix, les fières guerrières préféraient fréquemment les attaquer, capturant les femmes et les hommes valides, massacrant les autres et s'emparant des marchandises des caravanes ou des bateaux au lieu de les acheter. L'État, au courant de certaines de ces exactions, préféra fermer les yeux, car une partie de l'argent de la corruption de ses fonctionnaires lui revenait. Compte tenu des risques fous que couraient ces aventuriers, comparables aux conquistadores partis à la recherche de l'Eldorado et de la très faible probabilité de leur survie, les bénéfices à attendre de ces opérations illégales n'étaient pas négligeables sans que le monopole de l'État sur le commerce puisse être mis en péril. De plus, rien n'empêchait les gouvernants locaux de saisir le produit de ces entreprises, mais cela ne se produisit qu'exceptionnellement contre des survivants trop bavards ou devenus fous. Rares furent en effet les commerçants pirates qui revinrent vivants ou sains d'esprit. Mais ceux-là devinrent immensément riches en revendant leurs cargaisons au marché noir et à des prix inférieurs aux tarifs officiels.

Les tentatives de prise de contact avec les populations négroïdes n'aboutirent jamais, car l'État ne reçut aucune nouvelle des ambassades envoyées au devant de ce peuple. Sur les fleuves traversant les territoires négroïdes, les postes avancés furent pillés avant d'avoir pu être consolidés ou fortifiés convenablement. Le sort de leurs occupants demeura inconnu, car les renforts ne retrouvèrent aucun corps, sauf ceux des quelques malheureux qui avaient tenté de prendre la fuite à la nage et qui s'étaient noyés ou avaient été tués par les prédateurs qui hantent ces eaux. L'État préféra donc abandonner la colonisation rapide de ces régions, mais n'avait pourtant pas dit son dernier mot.

Une vingtaine d'années avant qu'Arwoor, un Thoan, ne rase l'empire du Rhadamanthe, il avait donné l'ordre de défricher la jungle de ces régions, en partant de la lisière de son empire vers le bord de cet étage du monde, afin d'y apporter la civilisation et de détruire les adversaires qui osaient lui résister. La date prévue pour la fin de cette entreprise devait correspondre au parachèvement de la gigantesque **Tour du Rhadamanthe**, aboutissement d'un projet grandiose devant symboliser la victoire de la science et de la volonté atlantes contre la nature hostile et, pourquoi pas, contre le Seigneur lui-même.

Ainsi, à 3.500 années d'intervalle, l'histoire se répétait. L'ambition des Atlantes et leurs désirs de conquête l'emportaient à nouveau sur leurs souvenirs, devenus diffus, du courroux des Seigneurs. Ce peuple pensait que le Seigneur qui les avait sauvés de leur terre natale ne pouvait les condamner, puisqu'ils étaient ses élus. Ils ignoraient bien sûr qu'Arwoor avait depuis pris possession du palais de Jadawin, en son absence, et était moins respectueux de la vie de ses créatures que son prédécesseur.

Arwoor considéra que la science et les armes des Atlantes avaient une chance, très faible mais réelle, de mettre en péril sa domination sur ce monde, d'autant plus qu'il ne pouvait y circuler librement lui-même et y exercer un contrôle efficace. En effet, la majorité des dispositifs de défense du palais lui étaient inconnus. Néanmoins, il n'était pas sans ressources et disposait du système de contrôle atmosphérique. Il choisit donc de liquider la civilisation de l'Atlantide, par simple précaution et également pour punir le peuple du "Rhadamanthe", ce *leblabbiy* prétentieux qui refusait obstinément d'obéir aux ordres d'un Thoan.

Tout au long de la période qui précéda le retour de Jadawin, les éclairs et les tremblements de terre frappèrent l'empire, en partant de la cité d'Atlantis, dont il ne resta que des décombres et bien peu de survivants. Les autres cités, les villages ainsi que les comptoirs les plus proches ne furent pas oubliés, mais la dévastation y fut moindre. Elle fut suffisante pour détruire l'organisation que les Atlantes avaient patiemment édifiée depuis des siècles. Les survivants se terrèrent dans des souterrains, sous les décombres de leurs villes, ou durent se réfugier dans des grottes ou dans la jungle, où tout leur était hostile et où ils se heurtaient aux indigènes.

Des mois durant, les orages perturbèrent le climat d'Atlantide, jusqu'à ce que Jadawin reprenne possession de son bien, et reprogramme son modeleur afin de rétablir l'équilibre météorologique et restaurer un climat favorable à l'homme, afin que les Atlantes puissent à nouveau tout reconstruire.

Néanmoins, cette tâche risque d'être longue devant l'ampleur des dégâts, et également ardue, d'autant plus que ces mois de ravages et de vie en troglodytes ont quelque peu modifié le comportement des Atlantes, qui se méfient désormais de l'extérieur et ont pris l'habitude de vivre en petites sociétés repliées sur elles-mêmes.

GÉOGRAPHIE

Cette section décrit la physionomie du plateau circulaire d'Atlantide, en partant de son centre, occupé par le monolithe Idaquizzorhruz, jusqu'à son bord extérieur, le sommet du monolithe inférieur, le Doozvillnavava. Chacune des sous-sections suivantes s'attachera à détailler une région importante, à la fois par sa géographie, par les peuples qui y vivent aujourd'hui et par les espèces animales les plus notables, avec leur omniprésence, leur rareté ou le péril qu'elles représentent. Il est important de préciser que la conformation de ce plateau du monde de Jadawin est, de toutes, celle qui est le plus susceptible de varier suivant l'époque choisie pour vos scénarios : avant la grande catastrophe, durant le règne d'Arwoor ou après le retour de Jadawin. Nous nous sommes volontairement placés dans la deuxième situation pour notre description. Si vous avez choisi une autre période de jeu, ce qui suit vous permettra néanmoins de donner corps à vos aventures.

Constantes physiques

Atlantide est le dernier plateau en dessous de l'étage du Seigneur. Il s'agit du niveau d'habitation des non-Thoans qui possède les dimensions les plus réduites. En effet, le plateau ne dépasse pas 2.500 km de rayon. Les jungles forment un anneau de près de 1.500 km de largeur, qui entoure les plaines d'Atlantide, où l'empire du Rhadamanthe a pu se développer.

Cette contrée circulaire, que Philip José Farmer décrit comme aussi vaste que la France et l'Allemagne réunie, est le siège de tempêtes formidables, dont la violence augmente au fur et à mesure qu'on se rapproche du centre. À cet endroit se trouve le monolithe Idaquizzorhruz, d'un rayon de quatre-vingt kilomètres, au sommet duquel Jadawin a installé son palais.

Contrairement aux autres, ce monolithe possède une paroi parfaitement lisse, pour rendre impossible toute ascension par des moyens classiques. Néanmoins, la prudence poussa Jadawin à y installer quelques pièges, ainsi que quelques corniches qui abritent de dangereuses créatures. Haut de près de 9.000 mètres et large de quelques cent soixante kilomètres, l'Idaquizzoorhuz est constitué de marbre entièrement blanc, du plus bel effet sous la lumière du soleil. À un peu moins de la moitié de la hauteur de la montagne, le marbre blanc cède la place à un revêtement métallique technologique qui témoigne de la sophistication du palais qui occupe son sommet. Le monolithe ne présente pas réellement un obstacle au soleil qui tourne autour de ce monde. Ainsi, la zone d'ombre engendrée par le monolithe est-elle très réduite et la nuit de courte durée. Sur ce plateau, la nuit ne dure en effet que trois quarts d'heure à une heure pour un même endroit, encore cette période comprend-t-elle quelques minutes d'aurore et de crépuscule.

Originellement tempéré, le climat a subi les répercussions des ouragans déclenchés par la colère du Seigneur Arwoor. Les tempêtes frappent en moyenne les jungles une journée sur trois. Au sein du **Pays Ravagé** (voir plus loin), elles durent les quatre cinquièmes du temps. Le Seigneur doit en effet recharger ses accumulateurs d'énergie qui lui permettent de placer le régulateur de climat en surrégime. Néanmoins, ces tempêtes durent depuis quelques mois à présent et elles ont modifié la géographie de la région. Les fleuves et les cours d'eau de moindre importance, en crue permanente, ont emporté les bâtisses atlantes vers les bords du plateau et les huit mers du Pays Ravagé. Celles-ci n'étaient que de gigantesque lacs dont le plus grand ne dépassait pas quatre-vingt kilomètres de coté. Leur surface a aujourd'hui quadruplé.

Le climat s'est considérablement rafraîchi au cours de ces mois. À l'origine, il était presque aussi clément que sur Okéanos. Aujourd'hui, la température a baissé, avec une moyenne de 15°C. Certaines espèces végétales n'ont pas survécu à cette dégradation.

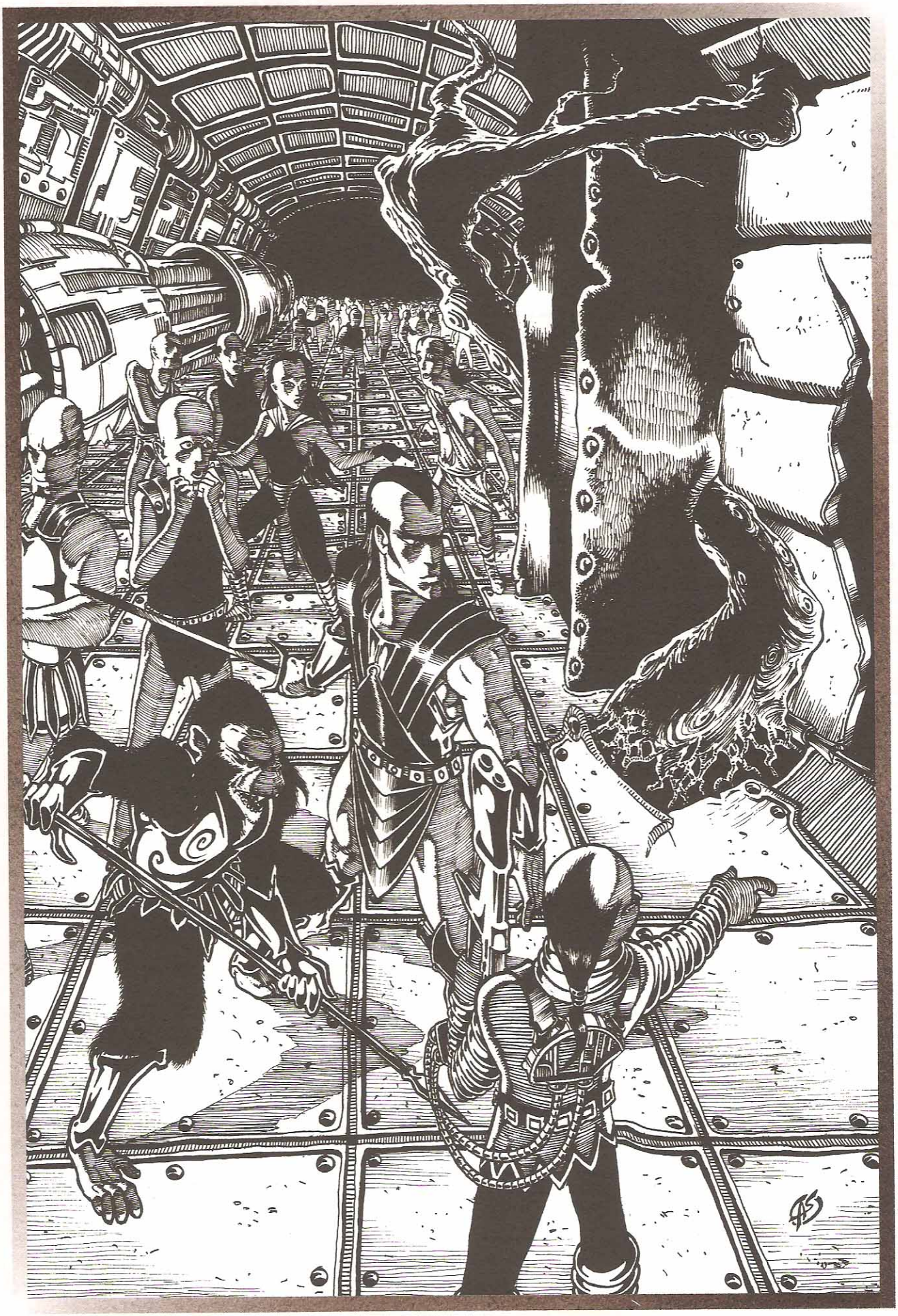
Le Pays Ravagé

"Le Pays Ravagé" est aujourd'hui le nom le plus couramment utilisé pour désigner ce qui fut le berceau de la plus ancienne et la plus brillante civilisation du Monde à Étages. Autrefois fertiles, les plaines et les collines qui nourrissaient les cinq villes de l'empire et leurs nombreux habitants ont été mises à nu par les pluies diluviennes et ne pourront vraisemblablement plus rien produire avant que l'appareil thoan appelé *modeleur* (utilisé par les Seigneurs lors de la création d'un monde) rétablisse peu à peu la situation.

De la splendeur de l'empire atlante ne subsistent aujourd'hui que les ruines de quelques édifices, quelques souterrains et les récits des survivants effrayés, mais également des rares voyageurs venus d'autres niveaux de ce monde. Ce qui suit est un extrait de la chronique écrite, il y a de cela près de cent de nos années, par *Nétac*, un obscur scribe de la grande bibliothèque de Talanac, qui eut le loisir d'interroger un Tishquetmoac arrivé par hasard dans la cité d'Atlantis par l'intermédiaire d'une "porte" inter-univers, et qui eut la chance de pouvoir s'enfuir :

"ô Wiklotoc, cet individu, du nom de Telaye, affirmait exercer le métier de maçon. En vérité, de nombreux habitants de la basse cité reconnurent en lui un ancien calpix, congédié par le frère de l'empereur à la suite d'une faute grave. Devenu par la suite chef d'une bande de voleurs, il demandait rançon aux commerçants de son quartier. Les citoyens respectueux de la loi firent appel à la milice de la ville, qui entreprit de s'emparer du malfaisant. Si grande est la vilenie de l'âme des voleurs, qu'il ne put jamais dormir en paix et que son esprit, guettant les traîtrises de ses méprisables condisciples, resta toujours à l'affût des menaces. Le misérable parvint à sortir de la ville et personne n'entendit parler de lui durant près de vingt longues années.

"Voilà à présent près de cinquante cycles de pluies, nos Chevaliers-Jaguars, ces fiers soldats défendant les lisières de notre glorieux royaume, revinrent d'une patrouille dans les plaines avec un prisonnier qui avait pris peur et tenté de s'enfuir. Devant l'incohérence de ses propos, l'homme qui semblait avoir perdu la raison, fut amené devant une



Les rescapés atlantes des souterrains savent bien que la menace vient de l'extérieur.

cour de justice à laquelle je participais et où le mystère de son identité put être percé. Afin que nous puissions statuer sur son sort, je reçus pour mission par l'empereur de l'interroger et le récit qu'il me conta fut des plus étranges, si étrange et si détaillé qu'il était peu probable qu'il n'ait été que le fait de sa pauvre imagination. Ceci le rendait vraisemblable, malgré son caractère incroyable.

"Telaye cessa de nier sa véritable identité et proposa un marché stupéfiant d'effronterie. Il me proposa, en effet, de lui garantir la vie sauve et une position sociale des plus avantageuses, en échange de quoi, il fournirait à nos armées et nos marchands le moyen de pénétrer un monde d'une richesse en tout point comparable à la nôtre.

"L'homme tentait évidemment de retourner la situation à son avantage. Je lui rétorquai alors que je ne pouvais répondre à la place des plus hautes autorités de l'État, mais lui promis que j'écouterais son récit et le rapporterais à l'empereur Wiskatiil. Ce dernier, s'il le jugeait digne d'intérêt, se montrerait sans doute compatissant.

"Après avoir fui la ville, Telaye prit refuge dans une caverne aux limites de l'empire et vécut de la chasse et de la cueillette. Un point d'eau se trouvait non loin, sa survie était donc assurée. Il n'était pas parti les mains vides, puisqu'il avait emporté avec lui le produit de ses rapines. Il entreprit de retourner prendre des contacts dans la ville la plus proche, afin de s'y établir et de recommencer une nouvelle vie, dont il m'affirma qu'elle aurait été honnête. Néanmoins, il ne souhaitait pas laisser son "trésor", non protégé, à la portée de la première personne qui s'introduirait dans sa caverne. Il décida de plonger dans le point d'eau afin d'y trouver une cachette convenable, ce qu'il fit. Mais au fond de l'eau, il trouva deux anneaux de facture étrange, recouverts d'un squelette d'une créature presque humaine. En dégageant les ossements, il posa le pied dans l'anneau et soudain, ne vit plus les restes de la créature. Il s'empressa de remonter à la surface.

"Quelle ne fut pas sa surprise de ne pas reconnaître l'endroit qu'il avait quitté une ou deux minutes auparavant. Il se trouvait dans une cuvette naturelle, entourée d'habitations et de grands arbres dont les feuilles gigantesques laissaient couler de l'eau de pluie à l'endroit où il baignait et qui semblait jouer le rôle d'une citerne. Le lieu n'était pas désert et les habitants se ruèrent sur lui et le firent prisonnier. Ces êtres, selon ses dires, ne nous ressemblaient guère. La peau de la plupart d'entre eux était plus pâle que la nôtre, mais certains étaient noirs comme l'ébène. Les citadins emmenèrent un Telaye complètement désorienté devant celui qui semblait être le maître du quartier. Comme il ne comprenait pas leur langage, on l'enferma dans une cellule.

"Les hommes de ce monde ne se montrèrent pas très compatissants, car après l'avoir exhibé comme une curiosité, ils le réduisirent en esclavage. Sa connaissance de la maçonnerie lui permit de servir un maître noble, auprès duquel il apprit la langue de ce pays, qui se nommait l'Atlantide. Cet homme se montrait particulièrement intéressé par le fait que Telaye n'était pas originaire de ce plateau, et leurs fréquentes discussions enrichirent leurs connaissances respectives. Il lui apprit qu'ils se trouvaient sur le dernier niveau d'habitation humaine en dessous de la demeure du Seigneur. Les Atlantes étaient très fiers de leur position géographique, qui leur donnait la certitude qu'ils étaient les favoris du Seigneur.

"L'Atlante, le général Deïlos, n'hésitait pas à mandater Telaye pour un grand nombre de tâches. Il eut donc souvent l'occasion de se déplacer dans les rues d'Atlantis, la capitale de cet État. Les merveilles qu'il rencontrait ne cessaient de l'impressionner. La ville, bâtie de part et d'autre d'un fleuve, était divisée suivant des cercles concentriques. Son maître lui expliqua alors que leurs ancêtres avaient bâti leur propre cité sur une île qui avait cette forme. La cité était entièrement entourée d'une double enceinte de remparts crénelés, hauts comme dix hommes. Dans la vingtaine de tours prenaient place des soldats, tandis qu'au sommet de ces bâtisses se trouvaient des appareillages étranges, en forme de coupoles, qui, de jour comme de nuit, brillaient comme des miroirs sans en être vraiment. Selon son maître, il s'agissait d'engins de guerre très meurtriers quand ils étaient actionnés, faisant converger la chaleur du soleil vers les ennemis. Constitués d'orichalque, ils assuraient la défense des remparts conjointement avec des moyens plus classiques. Derrière venaient les quartiers de la classe besogneuse, bourdonnant de vie et d'activité. C'est là qu'il eut à se déplacer le plus souvent, car le port s'y trouvait, ainsi que les arsenaux et les échoppes des petits artisans de quartier.

"Chose incroyable, la plupart des quartiers prenaient également la forme de cercles, qui auraient été accolés aux murailles si une voie dallée gigantesque, qui assurait la circulation rapide dans la cité, ne les en séparait. Les habitants garantissaient leur alimentation en eau par un réseau de canaux qui partaient du centre de chaque quartier. C'est là que se trouvait une bâtisse gigantesque, une sorte de tour conique de plusieurs dizaines de mètres de hauteur. Des centaines de terrasses en forme de cuvettes ornaient le flanc de l'édifice. Les Atlantes affirmaient qu'à l'intérieur des gens géraient la distribution de l'eau et l'utilisaient également pour de multiples travaux, dans des souterrains. Une grande partie de l'eau recueillie lors des pluies quotidiennes, qui s'abattaient sur la ville plus fréquemment que sur notre propre capitale, était destinée à alimenter une gigantesque horloge composée de trente tubes disposés tout autour de cette tour, de telle sorte que tous les habitants du quartier puissent la voir. Une eau très fortement colorée les remplissait de façon égale au fur et à mesure et indiquait l'écoulement du temps. Au sommet de cette structure se trouvaient les appartements du maître du quartier, l'Olipos. L'approvisionnement en eau était conçu d'une façon étrange : plus les habitations des citadins atlantes se trouvaient près du collecteur et plus la quantité d'eau que chacune d'entre elles recevait était grande. La distance séparant une demeure du centre du quartier jouait donc le rôle d'indicateur du statut social, la quantité d'eau reçue donnant accès, ou non, à certaines commodités. Ainsi, les citoyens les plus aisés résidaient non loin du centre et leurs demeures prenaient l'aspect de véritables palais, contrastant avec celles des plus pauvres, situées dans les quartiers périphériques. Comme ces habitants ne recevaient pratiquement pas d'eau et ils devaient, soit aller se servir sur les berges du fleuve, soit improviser des cuvettes de fortune avec des collecteurs d'eau végétaux.

"La source où Telaye était arrivé, était l'une de ces cuvettes de fortune. Le surplus d'eau qui se produisait quand l'horloge de chaque quartier se vidait en fin de journée n'était également pas réparti de façon équitable, mais entièrement reporté vers le centre de la cité et la demeure du Rhadamanthe. Ces horloges revêtaient une grande importance pour les Atlantes, car ils ne pouvaient comme nous, Tishquetmoacs, se fier au trajet de Quauh dans les cieux pour rythmer leur vie. En effet, ce pays semblait ne pas connaître la nuit, car celle-ci, née de l'ombre projetée par le monolithe du Seigneur, n'excédait pas une des vingt-quatrièmes portions des tubes-horloges,

qui correspondait approximativement à une des portions des journées dans notre empire. Comme la nuit n'existait pratiquement pas, le travail entamé par des personnes qui regagnaient leurs foyers était repris par d'autres qui commençaient leur journée.

"Toutes les bâtisses, si pauvres soient-elles, possédaient une grande ouverture orientée vers le collecteur, de telle sorte que tous puissent voir l'écoulement du temps et connaître le moment où ils devaient se rendre sur le lieu de leur travail.

"Telaye semblait jouer le rôle de contremaître dans la bâtisse du noble atlante. Il dirigeait les équipes de travailleurs, libres ou non. Les Atlantes à la peau noire formaient la majorité des esclaves dans la cité. L'État d'Atlantide, entouré de jungles, était en effet en situation de guerre permanente avec les gens qui peuplaient ces endroits sauvages. Les esclaves noirs n'étaient autres que des prisonniers de guerre ou les descendants d'anciens captifs. Tous partageaient une haine ancestrale pour les Atlantes et les blancs en général. Les conditions de vie des esclaves de Deïlos étaient des plus misérables. Ils étaient plus d'une trentaine, n'avaient pas de logement à eux et dormaient tous dans de grandes pièces dénudées, avec une piscine pour qu'ils puissent se laver tous ensemble. Aucun obstacle n'avait été prévu pour assurer une quelconque intimité aux gens qui y dormaient. Deïlos avait pris néanmoins le soin de séparer les esclaves blancs des noirs, qu'il considérait comme inférieurs en tous points. Les conditions de vie des ouvriers libres n'étaient guère enviable non plus, mais ils avaient la possibilité de rejoindre leurs familles pendant leur temps de loisir.

"Les Atlantes n'étaient pas des hommes bons. Ils traitaient leurs esclaves comme des non-humains. Leur système de lois différait sensiblement du nôtre, dans le sens que le maître du quartier détenait tout pouvoir et même de vie ou de mort sur les gens qui étaient sous son autorité. Il se devait de respecter les maîtres des sept autres quartiers, mais en dehors de cette obligation, il ne rendait de comptes qu'au Rhadamanthe, qui exerçait un contrôle fréquent sur ses affaires. La tradition, disaient-ils, le voulait ainsi. Ce type de gouvernement existait déjà sur leur terre d'origine. Les dieux qui avaient donné naissance à leur race avaient eux-mêmes, affirmaient-ils, inspiré les principes de ce gouvernement. Ce système ne leur déplaisait donc certainement pas. Dans le cas contraire, ils n'auraient pas été si favorables aux Atlantes depuis qu'ils se trouvaient sur ce nouveau monde et se seraient empressés de les punir, comme ils l'avaient fait sur la Terre. Or, l'Atlantide prospérait, et ses habitants acceptaient sans mot dire l'autorité du Rhadamanthe.

"Les dieux qu'ils adoraient ressemblaient étrangement aux nôtres. À notre exemple, ils vénéraient un dieu qui régnait sur une cour composée d'une multitude de divinités moins importantes. Poseïdon, le père fondateur de la race des Atlantes, contrôlait la mer et l'orage et commandait aux dieux des fleuves. C'est pourquoi l'eau a une telle importance pour les populations de l'empire.

"S'il avait donné naissance à la race atlante, Poseïdon n'avait pas hésité à raser la première de leur civilisation. Les Atlantes semblaient donc le considérer comme un dieu ni bon, ni mauvais, à la sévérité renommée et dont il fallait craindre le courroux.

"Mais les habitants préféraient rendre leurs grâces à Idiatin, dieu du ciel, du soleil et de la chaleur et fils de Poseïdon. C'est lui qui sauva leurs ancêtres de la fureur de son père et était partout considéré comme un dieu bon. "Dieu du dernier recours", "Dispensateur de savoir" et "Artisan de la victoire" étaient les noms officiels sous lesquels ils le vénéraient. Les Atlantes lui accordaient une importance équivalente, sinon supérieure, à celle de Poseïdon. Semblable à notre Ollimaml, il règne au sommet du monde qu'il a créé et veille à son salut, protégeant les justes et punissant les prétentieux et ceux qui refusent de suivre les principes de vie atlante. C'est lui qui permet la longévité des habitants de ce pays qui, en vérité, est égale à la nôtre. Idiatin est adoré par les militaires, car le fonctionnement de la plupart de leurs armes repose sur la chaleur et la lumière du soleil. Mais il est également vénéré par les scientifiques travaillant à leur compte et par certains artisans.

"Chacune des tours abritait un temple de la religion choisie par le maître d'un quartier. Le fils d'un maître de quartier devait impérativement choisir la religion de son père, s'il voulait être appelé à lui succéder un jour. Pour sa part, Deïlos adorait Poseïdon.

"Telaye eut l'occasion d'accompagner son maître lors de ses entrevues avec d'autres nobles et de pénétrer avec lui dans les demeures des plus grands et dans les plus grands édifices. Ces demeures bénéficiaient d'un luxe outrancier. Tandis que la plupart des habitants vivaient dans des maisons modestes et s'échinaient au travail, les nobles des cités vivaient en oisifs à l'intérieur de leurs palais. Dans chacune des pièces destinées aux invités de l'Olipos local et dans les appartements de ce dernier, tout était réalisé en marbre le plus pur et en orichalque. Ces matériaux recouvraient les murs, les colonnes et les sols, tandis que les meubles, de somptueuse facture et réalisés à partir des

arbres les plus précieux, agrémentaient encore les appartements. Des ponts gigantesques et gracieux à la fois s'élançaient des palais des Olipos au sommet des tours collectrices, pour aboutir à mi-hauteur du palais du Rhadamanthe.

"Les rares personnes qui avaient le privilège d'accéder là, sous la surveillance des gardes impériaux, bénéficiaient alors d'une vue aérienne saisissante de la ville en contrebas. Ils voyaient les quartiers commerçants s'animer, les navires accoster dans les deux ports de la cité et débarquer leurs précieuses cargaisons en provenance des jungles. Les marchandises étaient ensuite chargées à bord de charrettes classiques en bois, mais également à bord d'engins étranges, que les Atlantes appelaient Hippoïos. C'était des chariots métalliques fermés, montés sur des roues non pas cerclées de fer, comme c'est l'usage chez nous, mais avec du caoutchouc qu'ils obtiennent à partir de certains arbres des jungles, visiblement beaucoup plus facilement que nous. Ces véhicules dégageaient beaucoup de fumée et se déplaçaient lentement, sans l'aide de chevaux. La plupart des bateaux qui accostaient étaient construits en bois et remontaient les eaux du fleuve à la force des rames ou des voiles, mais il existait quelques rares exemplaires de navires à fond plat, qui avançaient uniquement grâce à trois gigantesques roues de métal, disposées de chaque côté de l'embarcation et à la poupe ! Deïlos raconta qu'il s'agissait d'un nouveau moyen de domestication de l'eau, que les savants atlantes venaient de découvrir. Le général n'en savait pas plus, car les scientifiques restaient très discrets sur le principe de fonctionnement exact de leurs nombreuses découvertes. Ils ne le révélaient qu'au Rhadamanthe et aux personnes qui avaient commandé ces recherches et qui allaient les utiliser. Une chose était certaine néanmoins : ces véhicules d'un type nouveau pouvaient emporter des charges bien plus importantes que les moyens classiques. Ils se déplaçaient également de façon plus régulière et parfois plus rapidement. Enfin, ils étaient la fierté des commerçants d'Atlantide qui avaient financé le projet.

"Chacun des huit ponts enjambait le fleuve pour accéder à l'île sur laquelle était bâtie la tour impériale. L'agencement de cette île réunissaient esthétique et protection. Sur ses bords se trouvaient les remparts et les tours où prenaient position les soldats de la garde impériale, ainsi que des quais pour accueillir les navires de commerce ou les trirèmes de combat. Ensuite venaient les jardins et le zoo impérial, séparés en quatre secteurs égaux, et qui occupaient tout l'espace entre les murailles et la tour elle-même. Des avenues, bordées d'habitations et de hauts murs, se dirigeaient vers le palais et séparaient les quatre secteurs.

"Le maître de Telaye expliqua à ce dernier qu'un dispositif hydraulique permettait d'ouvrir, à partir du palais, toutes les cages du zoo. Ainsi, des forces ennemies ou des révoltés qui, par une chance incroyable, auraient pu forcer les défenses de cette île, se seraient trouvés devant un choix délicat pour accéder au palais du Rhadamanthe. Passer par le jardin revenait à affronter les anciens occupants du zoo, dont beaucoup étaient des animaux voraces. De plus, la configuration du zoo se prêtait à une guerre d'embuscade qu'affectionnaient particulièrement les troupes des anthropoïdes atlantes. Le seul moyen dont disposait un agresseur pour échapper aux fauves consistait à emprunter les avenues qui menaient à la tour et qui étaient longues et étroites. Quelques défenseurs résolus, même dépourvus des fantastiques armes atlantes, auraient alors pu opposer une résistance acharnée à des adversaires bien plus nombreux.

"La tour du palais s'élevait à plus d'une centaine de mètres. Elle assurait la même fonction que les collecteurs de quartier, mais l'eau recueillie était exclusivement destinée, dans l'ordre décroissant des priorités, au maître des lieux, puis à sa cour, à l'approvisionnement du zoo et l'entretien du jardin, puis aux scientifiques qui se trouvaient dans la tour, à la garnison, aux libres travailleurs et artisans, enfin aux esclaves. La structure sociale du palais était en tout point comparable à celle des autres tours collectrices. La résidence du maître des lieux se trouvait au sommet, celles des autres occupants, à un étage décroissant avec leur statut social. Les cuvettes qui recueillaient l'eau de pluie et qui ornaient le pourtour de la tour conique étaient réparties sur toute la hauteur. Un gigantesque système de mesure de l'écoulement du temps entourait également la tour. Mais le sentiment de beauté et de puissance occultait la grâce des tours de quartier. Si vives étaient les couleurs que prenait l'eau au cours de l'écoulement du temps que toute la population des campagnes avoisinantes pouvait les contempler. Ce lieu était le reflet de l'art des Atlantes. De minces tours s'élançaient fièrement du palais vers le ciel, leurs parois étant recouvertes de marbre, d'or, d'argent et d'orichalque.

"Les forces armées de l'empire atlante n'avaient d'égales, en nombre et en organisation, que celles de notre propre nation. Les troupes étaient divisées en grandes unités homogènes, de près de mille hommes chacune, les Stratias. Chacune d'entre elles regroupait des hommes originaires de la même contrée ou cité, où l'unité militaire établissait sa garnison. Ainsi, en cas de conflit, chacun de ces hommes était conscient de défendre la terre où il avait vu le jour. De plus, il coopérait plus facilement avec ses frères d'armes, car souvent, ils se connaissaient de longue date. Ces hommes recevaient comme équipement courant un bouclier et une cuirasse en métal très dur, ainsi qu'une arme, généralement un sabre courbe, et un casque en orichalque, afin de gêner l'adversaire en combat. Un homme sur quatre devenait un cavalier. Le commandant de chaque Stratias sélectionnait ensuite les soixante soldats les plus méritants et les plus performants de son unité et en faisait ses troupes de choc. Appartenir à cette petite troupe fut très vite perçu comme un grand privilège parmi les guerriers. Elle leur garantissait une position sociale supérieure à celle qu'ils pouvaient espérer en restant des militaires ordinaires. Ils bénéficiaient également d'un équipement supérieur à celui des troupes classiques. Ils étaient en effet entièrement revêtus d'une armure en orichalque, qui leur permettait d'aveugler leurs adversaires lors d'un combat. Certains recevaient également une arme étrange et encombrante, une sort de tube métallique relié à un objet volumineux en orichalque, qu'ils portaient sur leur dos et qui évoquait irrésistiblement une sorte de réservoir. Deïlos, soucieux de montrer la maîtrise scientifique des Atlantes, lui expliqua alors que le réservoir contenait de la poix mélangée à une matière susceptible de se dilater sous l'action de la chaleur. Quand le soldat enclenchait son arme, les minuscules miroirs d'orichalque pivotaient entre eux de telle manière qu'à eux tous, ils produisaient l'échauffement du matériau qui se dilatait et comprimait la poix. Au même moment, le bout du tube que tenait le soldat s'ouvrait et libérait un jet de poix projeté à l'extérieur par la pression. L'action de l'orichalque revêtant le tube mettait le feu au flux de poix, qui était dirigé vers l'ennemi. Quand le soldat arrêtait son arme, les miroirs retrouvaient leur position et ce qu'il restait du matériau retrouvait son volume initial. Cette arme terrible occasionnait d'affreuses brûlures aux cibles choisies, son efficacité étant

encore accrue par le fait que le jet de poix enflammée se jouait des armures, à l'intérieur desquelles il se répandait.

"Ce n'était pourtant pas là l'arme la plus redoutable des armées atlantes, car ils disposaient également de gigantesques coupoles d'orichalque. Ces dispositifs lourds et lents fonctionnaient sur le principe du mouvement des minuscules miroirs qui les constituaient. Actionnées par les scientifiques guerriers de l'empire, ces armes délivraient un mince rayon de lumière qui brûlait jusqu'aux os les créatures qu'il touchait et incendiait les fortins de bois.

"Les armées de l'empire comptaient cinquante et une de ces Stratias formées exclusivement d'Atlantes de pure souche. Une de ces unités formait la garde personnelle du Rhadamanthe, qui en assurait lui-même le commandement. Ces soldats, qui se nommaient eux-mêmes les Hadénides, constituaient l'élite guerrière de l'Atlantide et leur dévouement à leur souverain était légendaire. Tous ces guerriers bénéficiaient du meilleur équipement fourni par les savants atlantes.

"Cependant, il ne s'agissait pas là des troupes les plus spectaculaires. L'armée du Rhadamanthe alignait également près de six Stratias composées d'hommes à corps de singes. Ces créatures, qui semblaient ne pas manquer d'intelligence, constituaient de redoutables combattants, très forts et très rapides à la fois. Elles formaient ce que les Atlantes reconnaissaient sans honte comme des armées d'élite. Chacune de ces Stratias élisait un commandant parmi les plus valeureux de ces membres. Le Rhadamanthe ne tenta pas d'imposer à ces êtres simiesques la discipline et l'équipement des Stratias conventionnels et ces créatures, dont le mode de combat reposait sur la rapidité, s'accommodèrent très bien du fait de ne pas s'encombrer de lourdes armures. Ces "singes" étaient les seules créatures non-atlantes de pure souche qui n'aient pas été traitées en esclaves mais, bien au contraire, assimilées à de libres citoyens.

"Huit Stratias constituaient une armée de province et étaient placées sous l'autorité d'un général, qui établissait ses quartiers dans la ville gouvernant la région dont il devait assurer la sécurité. Deux armées, dont celle que commandait Deïlos, étaient cantonnées dans la cité d'Atlantis ou les environs, sous sa dépendance, tandis que les Hadénides occupaient la garnison du palais et ne quittaient cet endroit que sur ordre du Rhadamanthe. Chacune des quatre autres villes, d'importance moindre, abritait le commandement d'une armée. Enfin, les deux armées restantes avaient pour mission le contrôle et la protection des comptoirs installés dans la jungle et des voies fluviales qui y menaient. Quatre des Stratias de leurs alliés simiesques les assistèrent dans cette tâche, tandis que les deux dernières étaient cantonnées dans Atlantis même.

"Ces armées constituaient le poing de fer du Rhadamanthe, assurant la protection de l'empire contre les agressions étrangères. Les tâches de police étaient confiées à la milice des citoyens de chaque lieu de regroupement atlante, cité ou village. Tout citoyen mâle avait le devoir, une fois par an, d'accomplir une mission de surveillance dans la milice de l'endroit où il vivait. Cette période dépendait du nombre d'habitants du lieu qu'il devait protéger et du danger que représentaient les hors-la-loi. En moyenne, il s'agissait du dixième d'une année, pendant lequel il recevait un bref entraînement aux armes. L'État s'engageait à rembourser à la famille de chaque milicien une partie des revenus qu'il aurait dû ramener. Il était possible d'acheter à l'État le droit de ne pas être incorporé par la milice. Le prix prohibitif de cette dispense limitait son accessibilité aux personnes aisées. L'argent récolté par ce moyen ne constituait ni plus ni moins qu'une sorte d'impôt et une source de revenus sans doute non négligeables pour l'État.

"Près de six millions de personnes vivaient dans l'empire. Les deux tiers habitaient dans les villes et, parmi eux, plus d'un million habitaient Atlantis ou les proches environs. Les inégalités entre les citoyens étaient omniprésentes. Les nobles et les riches marchands entretenaient des dizaines d'esclaves, organisant des paris sur toutes sortes de choses, assistant à des représentations théâtrales, finançant des écuries de chevaux destinés aux courses. Ils revêtaient de magnifiques toges de soie et des coiffes compliquées, faites de ce même tissu, portaient des bijoux délicatement ouvragés. Les gens modestes n'étaient vêtus que de pagnes et de chemises de toile plus ou moins grossière. Leurs loisirs étaient des plus réduits, car ils étaient écrasés par la fatigue résultant de leur travail. Néanmoins, toutes les couches sociales adoraient les courses de taureaux furieux où de jeunes volontaires chevauchaient ces animaux et affrontaient la mort pour prouver leur valeur ou par souci d'échapper à la misère. Gagner ce genre de courses leur permettait, en effet, de sortir de l'anonymat et de s'enrichir. Les courses de chevaux sur l'avenue qui entourait les quartiers attiraient également une population importante et les paris allaient bon train. Si elles avaient accès à ces types de distractions et également au travail, les femmes atlantes ne pouvaient pas participer à la vie officielle de la cité et n'avaient le droit de travailler qu'au moment où leur époux servait dans la milice. Elles disposaient d'une liberté moindre que nos compagnes dans Talanac."

Tel était l'avancement du récit de *Nétac* quand on le retrouva mort, empoisonné dans ses appartements.

On ne sait quel sort fut réservé à *Telaye*, mais aucun ouvrage de la grande bibliothèque de Talanac ne fait état d'une expédition tishquetmoac vers ces contrées. Aujourd'hui, pour autant que son récit puisse être entièrement véridique, aucune des splendeurs d'Atlantide décrite par *Telaye* n'a subsisté. L'ancien empire d'Atlantide a pris le nom de *Pays Ravagé*, ce qui suffit à décrire son état actuel. Les pluies, les éclairs et les ouragans ont transformé les plaines et les nombreuses terres autrefois fertiles en une des zones les

plus inhospitalières de ce monde. Les orages ont commencé à s'abattre sur la ville d'*Atlantis* et sur la *Tour du Rhadamanthe*, puis se sont dirigés vers le faubourg d'Atlantis, une petite ville nommée *Ikwekwa*, avant de continuer vers l'extérieur des terres et sur la jungle, perdant un peu de leur violence mais demeurant malgré tout dévastateurs.

Les cours d'eau sortirent de leur lit et emportèrent tout sur leur passage, se déversant par les canaux dans les villes, que des siècles de labeur avaient édifiées et qu'une nuit suffit à détruire. Ils balayèrent également *Ikwekwa* et la

grande majorité des comptoirs atlantes situés dans la jungle. Les fleuves emportèrent les débris de la civilisation et la bonne terre vers le bord du plateau, et se déversèrent sur le plateau en contrebas, donnant naissance aux chutes d'eau les plus impressionnantes du Monde à Étages. La flore et la faune ont subi les conséquences des tempêtes et ont en grande partie disparu, exception faite des créatures ailées et de créatures troglodytes.

Les quelques survivants, réfugiés dans les souterrains et menacés par la famine, n'eurent d'autre recours qu'émigrer vers les jungles. Aujourd'hui, les contrées de l'empire sont jonchées de cadavres en décomposition, de débris et de vestiges des édifices et des épaves des navires.

Toutefois, les éléments présents dans l'air, qui assurent la longévité des espèces vivantes et une récupération rapide de la fatigue, jouent encore leur rôle. Les dévastations ne remirent pas en cause cette longévité. Des marais ont partout pris naissance, et ceux qui se trouvent près des anciennes habitations atlantes sont fréquentés par une faune de charognards, les gigantesques lézards molosses, les hurleurs et les chauve-souris géantes qui viennent s'y abreuver et qui ont trouvé refuge dans les ruines. Au menu de ces animaux figurent, outre des cadavres nombreux et variés, les insectes, les rats et autres rongeurs, les oiseaux qui viennent s'abreuver et prendre leur pitance d'insectes et les survivants atlantes, souvent rendus fous par la fureur des éléments. Ces malheureux sont donc tombés de Charybde en Scylla. Leur démence est si profonde qu'ils ne cessent de hurler leur horreur devant les dévastations qu'a subi leur monde et les souffrances auxquelles ils ont assisté et qu'ils ont eux aussi éprouvées. Réunis en groupes parfois importants, ils ont souvent adopté une attitude violente, attaquant toute créature vivante qui leur semble constituer une proie facile. Après près d'un an de survie dans ces conditions, il était inévitable que la plupart d'entre eux finissent par s'adonner au cannibalisme. S'ils n'étaient généralement que de simples citoyens et ne disposaient que d'armes de fortune, quelques-uns se sont appropriés des armes dignes de ce nom. Rarement, il s'agit d'anciens soldats, en possession d'une partie de leur équipement et d'armes perfectionnées. Outre la démence, tous ces groupes ont un point commun : leurs membres ont survécu à des conditions de vie épouvantables, où la menace des prédateurs s'ajoute à la fureur des éléments. Cela sous-entend que leur résistance et leur capacité de survie sont grandes, et qu'ils ont développé des techniques de chasse très efficaces. On peut imaginer que par leurs cris, ils rabattent des créatures plus inoffensives vers des traquenards ou attirent les prédateurs. Dans ce cas, l'un d'entre eux joue le rôle de la chèvre attachée au poteau. Quand le fauve se dirige vers lui, ses compagnons sortent de leur cachette et frappent la créature avec les armes qui sont à leur disposition.

Les Atlantes faisaient autrefois le commerce du fer et d'objets manufacturés avec les Anthropoïdes, qui ne disposaient pas de moyens d'extraction de minerais aussi perfectionnés que les pionniers de l'empire, et avec les Amazones, mais de façon illégale. Les Anthropoïdes étaient également dans l'incapacité de manufacturer les minerais de façon efficace, afin de les rendre propres à être travaillés par des forgerons. La disparition de la civilisation atlante eut des répercussions étonnantes pour les peuplades des jungles. Les vestiges des cités et des villages regorgeaient de métaux déjà traités. Les outils et les armes encore intacts, les épaves des véhicules et les charpentes métalliques des édifices dévastés constituaient autant de sources de minerais de ces métaux si précieux. De grandes quantités de métaux et d'objets précieux étaient là, à portée de la main de qui aurait le courage de s'y rendre.

Mais pour cela, il fallait affronter la faune qui y errait et les éclairs qui frappaient ces lieux, et donc courir des risques considérables. Il était plus commode d'envoyer des colonnes de captifs encadrées par un faible nombre de guerriers. À partir de ce moment, les peuplades des jungles, les Amazones et les Anthropoïdes trouvèrent un meilleur moyen d'utiliser leurs prisonniers que de les donner en spectacle lors d'une exécution ou un sacrifice. Des prisonniers enchaînés se rendirent donc dans les vestiges des lieux d'implantation atlante, afin de les prospecter. Ils étaient encadrés par les plus jeunes guerriers de la tribu qui lançaient cette entreprise. Étant donnés les risques, encore augmentés par le fait que les métaux récoltés attiraient les éclairs, le sacrifice de jeunes inexpérimentés, bien que douloureux, était préférable à la perte de guerriers expérimentés. Dans tous les cas, le jeu en valait la chandelle, car le butin pouvait être considérable.

Au cas où vos PJ prendraient le risque fou de s'aventurer dans le *Pays Ravagé*, vous pourrez organiser leur périple de la manière suivante. Durant les périodes d'accalmie, ils pourront déambuler en toute tranquillité, si on ne tient pas compte de la faune. Au moment où le temps commencera à se dégrader, il en ira tout autrement. Les joueurs du groupe de PJ effectueront un **jet de chance**. Pour ce faire, il convient de procéder ainsi : chaque joueur devra considérer son score minimum dans les caractéristiques de **Volonté** et de **Ruse**, et retenir cette valeur. Celui dont le personnage possède l'indice le plus faible de cette valeur effectuera un test pour tout le groupe. Il jettera un nombre de dés égal à cet indice contre un seuil de **3.5**, ou **3.6** si le groupe transporte de grandes quantités de métal. En cas d'échec, des nuages commenceront à s'amasser rapidement au-dessus de l'endroit où se trouvent les PJ. Ceux-ci auront alors une dizaine de tours de jeu pour trouver un abri valable, cinq tours seulement dans le cas d'un **échec catastrophique**. Passé ce délai, une série d'éclairs, ou suivant votre humeur, un ouragan, s'abattra sur la zone. Durant chaque tour, tous les joueurs des PJ se trouvant à l'air libre devront effectuer un nouveau **test de chance**, selon la même procédure que précédemment. Un échec signifiera qu'un éclair s'est abattu à proximité du personnage malchanceux, infligeant des dégâts de valeur **3.6** contre sa **Résistance**, ou **3.4** si le joueur a obtenu une **réussite partielle** à son jet de chance. Dans ce dernier cas, néanmoins, le personnage ne subira pas d'autres attaques durant un nombre de tours égal au nombre de succès obtenu (1 ou 2). À lui de mettre à profit ce répit. Un **échec catastrophique** transformera le personnage en poussière. L'éclair s'est abattu directement sur lui, pas de chance...

Seule une **réussite normale** (ou mieux) le préservera de tout dégât, et ce, pendant une dizaine de tours.

Les rumeurs affirment que des Atlantes sont parvenus à survivre en se cachant dans des souterrains où étaient entassées des provisions en abondance, mais également des richesses scientifiques incroyables. Protéger ces souterrains de l'inondation aurait nécessité des moyens techniques avancés. Dans l'état des connaissances présumées de l'empire atlante, ces rumeurs ont peut-être un fond de vérité. Dans tous les cas, s'aventurer à l'intérieur de ces catacombes est une entreprise périlleuse.

Au centre du plateau se trouve la base du monolithe Idaquizzoorhuz et les débris de la Tour du Rhadamanthe, aujourd'hui réduite à l'état d'un gigantesque amas de charpentes métalliques tordues et partiellement fondues. Cette zone est rendue plus dangereuse encore par la présence des prédateurs ailés qui peuplent les corniches aménagées par Jadawin sur le monolithe. Les cadavres sont particulièrement nombreux en ces lieux et ont attiré un nombre plus grand encore de prédateurs : des lézards molosses, des chiens sauvages et également des hurleurs (voir **Bestiaire**, page 357). Les corps sont ceux des travailleurs réquisitionnés quand le *Rhadamanthe* avait fait appel à tous les bras valides pour la construction de cet édifice. Son sort reste inconnu, sans doute est-il mort, peut-être s'est-il réfugié dans des souterrains, sous sa tour palais ? Dans tous les cas, il ne représente plus une menace sérieuse pour le Seigneur.

La base du monolithe lui-même a subi des dommages, bien qu'aucune remise en cause de la stabilité d'une telle masse de roche ne puisse être envisagée. Néanmoins, la surface de ses parois est devenue rugueuse, des saillies y ont pris naissance et la vie a pu s'y installer. L'escalade jusqu'aux premières corniches est désormais possible. Les éclairs ont frappé et endommagé une zone de près de deux mille mètres de hauteur. Mais au-dessus de cette dernière, la surface n'a pas subi de dommages et redevient lisse jusqu'au palais. Les nombreuses grottes et corniches ont été aménagées par Jadawin lui-même, qui y a installé des espèces dangereuses, capables, soit de vivre très longtemps sans se nourrir, c'est le cas des amibes (voir **Bestiaire**, page 357), soit de voler sur de courtes distances seulement, ce qui les rend incapables de voler jusqu'au palais, mais leur permet de s'attaquer aux curieux qui s'approcheraient des parois du monolithe. Il s'agit des plongeards (voir **Bestiaire**, page 378).

Il est probable que les ouvriers qui travaillaient sur la tour aient payé un lourd tribut à ces créatures, ainsi qu'aux pièges que Jadawin avait disposés à certains endroits de la paroi et qu'ils découvraient au fur et à mesure de la construction des étages de la tour. Jadawin s'est également amusé à placer des cavernes infestées de plongeards et d'amibes dans plusieurs lieux très élevés du monolithe. Il a ensuite détourné certaines "portes" à sens unique, réputées mener à son palais. Le malheureux Thoan qui, au lieu d'être transporté dans le palais, se retrouvait dans ces cavernes, devait d'abord parvenir à vaincre ces créatures avant de se résoudre à descendre le monolithe. Il avait cependant une minuscule chance de s'en sortir vivant, en exploitant ses connaissances et les cadavres des créatures qu'il était parvenu à vaincre. Bien sûr, le plus souvent, il mourait d'inanition.

La jungle

Les jungles entourent la totalité du *Pays Ravagé*. Elles forment une sorte d'anneau de 1.500 km de largeur. Elles sont comparables à la forêt amazonienne de notre Terre, les pluies quotidiennes qui arrosent ce plateau ayant rendu luxuriantes les espèces végétales. Leur développement a encore été favorisé par les orages qui dévastent l'ancien empire atlante et qui, bien atténués en ces lieux, entraînent la chute de pluies diluviennes. La terre est souvent gorgée d'une eau qui se répand peu à peu vers les couches inférieures.

Bien qu'inhospitalières, les jungles regorgent de vie. Des espèces animales, dont de nombreuses sont dangereuses pour l'homme, y errent. Tandis que les petits hurleurs apprécient les clairières, qui leur permettent d'attaquer leurs cibles sans avoir à les combattre au contact, les serpents multipèdes rôdent dans les régions montagneuses. Des pythons des marais et des sortes de caïmans, qui peuplaient déjà les cours d'eau, ont établi leur territoire de chasse dans les nombreux marécages qui se sont formés après la colère du Seigneur Arwoor. Les lézards molosses, ces

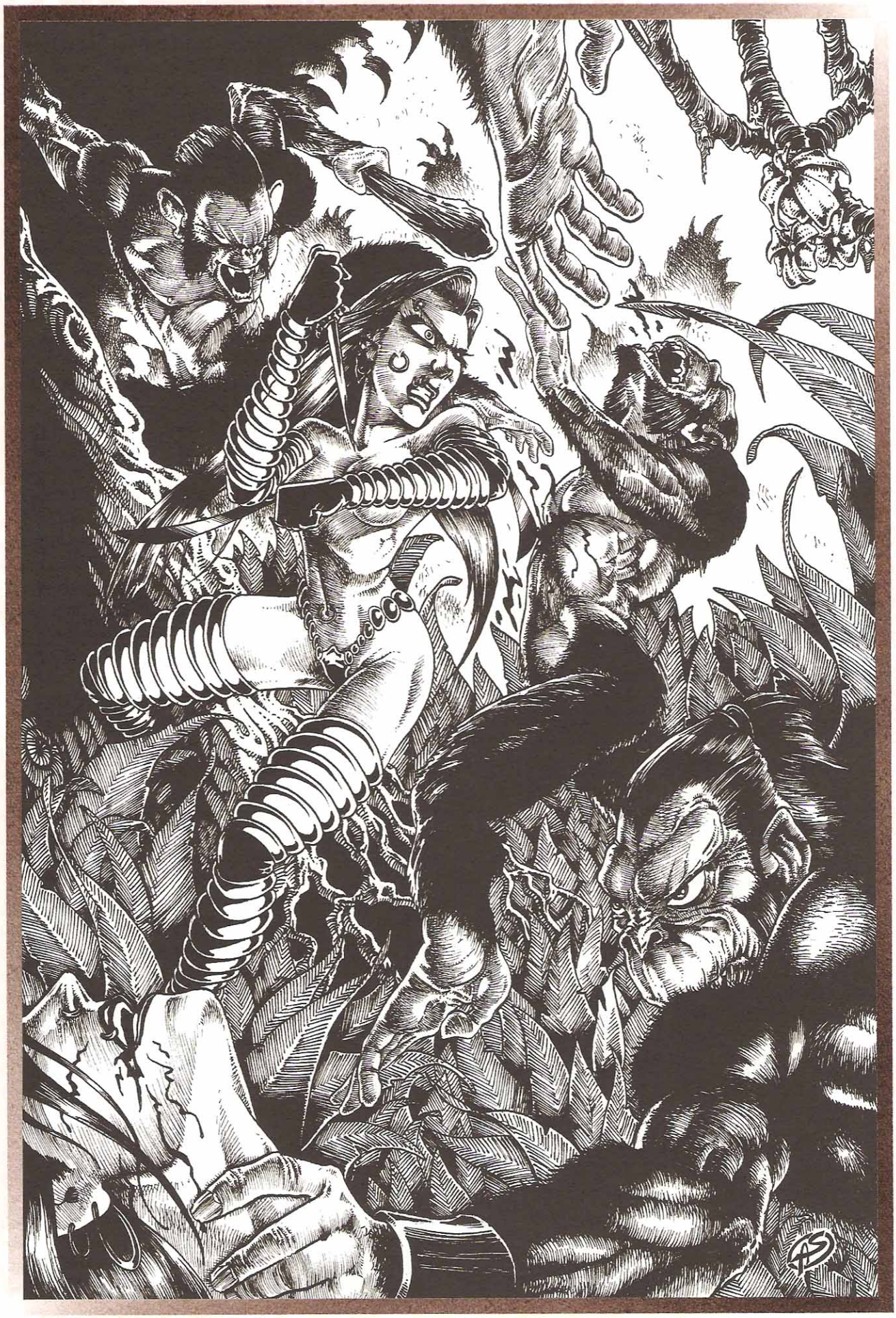
redoutables reptiles, affectionnent de rôder non loin des pistes que les pluies ont épargnées, ceci dans l'espoir d'attaquer les daims qui subsistent dans ces régions et toutes les nombreuses créatures qui empruntent ces sentiers.

Bien que les conditions de vie ne se prêtent pas à l'implantation d'êtres humains ou de races dérivées, trois races s'y sont installées et développées, se faisant sans cesse la guerre, vivant de chasse, de pêche ou de cueillette. Il s'agit des Amazones, des Négroïdes et des Anthropoïdes. L'empire atlante n'était, lui non plus, pas absent et était parvenu à s'installer le long des fleuves, ses colons défrichant les berges par sécurité. Les bateaux remontaient les cours d'eau pour apporter du ravitaillement en vivres et des fournitures de toutes sortes. Ils repartaient chargés de minerais d'orichalque, de bois et autres matières premières, rares à l'intérieur de l'empire, mais nécessaires à ses activités et à sa technologie. Les colons atlantes étaient pour la plupart des mineurs ou des bûcherons, mais également des ingénieurs. En pleine jungle, on trouvait même une auberge et des commerçants, qui donnaient un moment aux exploitants l'illusion qu'ils se trouvaient dans un village au cœur de l'empire atlante. Enfin, une petite garnison de soldats assurait la protection de la petite colonie, car les lieux n'étaient pas sûrs.

Un comptoir atlante prenait toujours l'allure d'un camp retranché, et s'organisait à l'intérieur un fortin bâti rapidement en bois. Le fortin typique abritait près de deux cents civils, en comptant les familles des ingénieurs et des commerçants qui étaient les seuls à y vivre en permanence. Une fois par quinzaine, les navires qui apportaient le ravitaillement débarquaient de nouveaux travailleurs et de nouveaux soldats, qui relayaient l'équipe présente sur les lieux. Tous les hommes relevés embarquaient avec le fruit de leur travail et repartaient vers l'empire et vers leurs foyers. Il n'était pas rare que le trajet sur le fleuve dure plus de trois jours. Cela laissait aux hommes environ une semaine auprès de leur famille. Ce délai écoulé, l'équipe retournait vers l'implantation, et le cycle continuait ainsi jusqu'à ce que le gisement soit épuisé ou que le comptoir soit dévasté par des indigènes hostiles. En cas d'attaque importante, les colons pouvaient appeler à l'aide une des nombreuses autres garnisons installées le long du fleuve, en envoyant des fumées d'alerte colorées, ou au pire, un messager dont les chances de survie étaient faibles.

Les tempêtes déclenchées par Arwoor ont provoqué les crues des fleuves. Si beaucoup de comptoirs ont survécu, particulièrement ceux installés sur des promontoires rocheux dominant le fleuve, leurs installations portuaires n'ont pas résisté à la violence des flots. Les bateaux à quai ou qui naviguaient sur le fleuve, soit furent drossés sur les berges, où la plupart s'éventrèrent, soit chavirèrent, sombrant corps et biens. L'amas de troncs d'arbres emportés par le fleuve interdit toute navigation et le ravitaillement en vivres et en équipement devint impossible.

De toute façon, il n'existait plus de sources de ravitaillement. Le spectre de la famine s'avançait vers les survivants. Ceux qui avaient noué des relations amicales avec les Anthropoïdes purent leur acheter de la nourriture, en donnant peu à peu leurs outils et leurs



Dans les jungles atlantes, les frontières territoriales sont très disputées.

quelques biens personnels. Les bûcherons ou mineurs durent vite s'improviser chasseurs. Les comptoirs dont les garnisons comptaient des soldats anthropoïdes eurent la chance de bénéficier de l'expérience de leurs concitoyens simiesques dans les techniques de survie.

Mais les Amazones et les Négroïdes, à qui les inondations posaient également des problèmes de nourriture, s'enhardirent et leurs assauts se firent plus fréquents. Non exposées au soleil que masquaient désormais des nuages, les armes atlantes ne possédaient plus qu'une autonomie limitée. Nombre de garnisons qui étaient sorties affaiblies de ces événements furent finalement balayées par leurs assaillants, leurs occupants étant, soit massacrés, soit réduits en esclavage. Les comptoirs installés non loin de l'empire virent arriver une foule de réfugiés effrayés. Les mots de mort, désolation et folie étaient sur toutes les lèvres. L'arrivée de cette population supplémentaire renforçait les moyens de défense de ces lieux, mais aggravait le problème de la nourriture, car les personnes valides emportaient avec eux des amis ou des parents blessés ou devenus déments, et donc incapables de chasser ou d'aider de quelque manière que ce soit à la survie du groupe. Dans les deux cas, des bouches inutiles...

On vit alors se développer les premiers cas isolés d'exécutions d'invalides et d'anthropophagie. Telle était la situation de la brillante civilisation des Atlantes, qui était en quelques mois retombée au niveau de la barbarie, quand Jadawin reprit le contrôle de son monde et entreprit de tout reconstruire.

Les Amazones

Les légendes ont toujours dépeint les Amazones comme des guerrières fières et impitoyables. L'Iliade les mentionne comme des alliées de Troie assiégée par les Grecs. Le récit des douze travaux d'Hercule mentionne également leur existence au sein d'une nation unifiée. Ce qui suit replace les Amazones dans le cadre de la création du Monde à Étages par Jadawin.

Après avoir combattu aux côtés des Troyens, les Amazones, vaincues, durent fuir la rancune tenace des Grecs. Ceux-ci leur interdisant le retour vers leur terre d'origine, elles partirent vers l'Ouest et leur pérégrination sur les mers, longue d'une quinzaine d'années, les mena vers une grande île fortement boisée, voisine d'Atlantide, *Orilaïa*. Cette île ne se prêtait pas à une exploitation rapide des terres, aussi les Atlantes s'étaient-ils contentés d'implanter une petite colonie de pécheurs et de bûcherons. Ils pensaient que personne n'oserait s'attaquer à une contrée si proche de leur capitale et n'avaient implanté qu'une garnison des plus réduites, que les redoutables guerrières n'eurent aucun mal à écraser.

Elles réduisirent en esclavage les hommes qu'elles n'avaient pas passé au fil de l'épée et se mirent en devoir d'enrôler les femmes. Si cette terre, impropre à l'agriculture, n'était guère appréciée des Atlantes, elle convenait parfaitement aux Amazones, car ses forêts regorgeaient de gibier. Les Amazones avaient toujours préféré la chasse à la culture des sols, activité qu'elles méprisaient entre toutes. Elles entreprirent donc de se retrancher sur cette île.

Quand les Atlantes, inquiets de ne voir aucun navire revenir de leur petite colonie, envoyèrent un détachement d'infanterie, ils permirent aux guerrières de s'enrichir en esclaves supplémentaires et d'entrer en contact avec la technologie atlante. Elles purent alors adapter leurs défenses aux types d'armes que leurs ennemis allaient leur opposer. Les Atlantes, furieux de se voir importuner chez eux au moment où ils dressaient des rêves de conquête, débarquèrent d'importantes troupes sur *Orilaïa*. Celles-ci, malgré leur supériorité en armement et en armes, réussirent à s'implanter solidement sur l'île mais ne parvinrent jamais à la conquérir dans sa totalité. Jamais les Atlantes n'avaient affronté des adversaires aussi acharnés. De jour, les Amazones étaient introuvables, mais de nuit, elles surgissaient de territoires considérés comme nettoyés de leur présence et fondaient sur les campements ennemis. Les garnisons avaient le plus grand mal à repousser les assauts de ces guerrières qu'ils finirent par craindre. Cette guerre d'attrition, que les Amazones ne pouvaient que perdre, dura néanmoins des dizaines d'années, sans que les Atlantes parviennent à obtenir des progrès notables. Mais ils grignotaient peu à peu les effectifs de leurs adversaires.

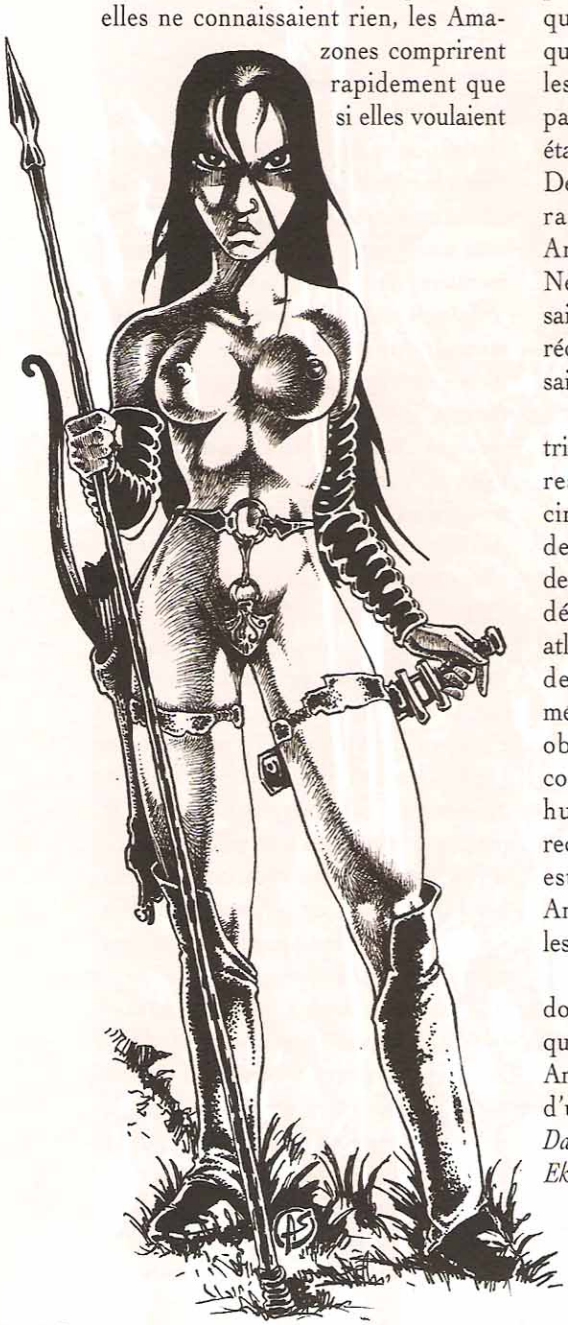
Au moment où il devint clair que les dernières Amazones, épuisées, allaient devoir choisir entre mettre genou à terre ou succomber, se produisit le cataclysme qui rasa Atlantide. Jadawin, qui admirait la formidable résistance de ces femmes, avait déjà entrepris de "racheter" les prisonnières que les soldats atlantes étaient parvenus à capturer. Il décida que la présence de créatures aussi farouches que celles-ci renforcerait encore le caractère original de son monde.

Quand il apparut que l'attention d'Orc le Rouge allait être attirée sur l'Atlantide et qu'une catastrophe frapperait inévitablement ce continent, l'île des Amazones y compris, Jadawin créa une "porte" inter-univers supplémentaire, qui menait de son palais vers *Orilaïa*. Revêtu d'un vêtement entièrement lumineux, il se présenta aux Amazones, qui crurent avoir affaire à *Hermès*, le messager des dieux. Il leur ordonna de se rendre à l'endroit où se trouvait la porte et d'emprunter une à une ce passage. Respectueuses, les Amazones obéirent. Chacune d'entre elles arriva dans une gigantesque salle du palais, emplie de gaz soporifique et sombra dans un sommeil profond avant de pouvoir avertir la guerrière qui la suivait. Au bout d'une heure, elles avaient quitté la Terre. Jadawin répéta l'opération avec les soldats atlantes qui se trouvaient sur l'île. Il plaça ses invités en animation suspendue et retourna sur Atlantide organiser le sauvetage de la population. En tout, près de deux mille Amazones avaient été transférées.

Quelques temps après la catastrophe, Jadawin entreprit de modifier les corps des futurs habitants de son plateau. Il imagina que les Amazones devraient se sentir à leur aise dans les jungles. La géographie de celle-ci rappelait en effet celle de l'île à laquelle il les avait enlevées. Par souci d'augmenter leurs chances de survie en ces lieux,

il transplanta leurs cerveaux dans des corps plus vigoureux. Afin que la descendance des premières Amazones soit très vite assurée, il créa également deux mille corps de très jeunes filles et y implanta des cerveaux de nourrissons, qu'il avait sauvées d'Atlantide ou enlevées dans d'autres contrées de la Terre. Il avait préalablement pris soin de les vider de leurs souvenirs. Il transporta alors dans la jungle les corps des deux mille Amazones et d'autant d'enfants, accompagnés de ceux de cinquante soldats atlantes qui les avaient combattus. Il prit le soin de les répartir en des groupes égaux et de les placer dans des zones de la jungle très éloignées les unes des autres.

Se réveillant dans une région dont elles ne connaissaient rien, les Amazones comprirent rapidement que si elles voulaient perpétuer leur race, elles devaient prendre soin de ces enfants dont elles ignoraient l'origine et exploiter au mieux les capacités des seuls hommes qui étaient à leur disposition. Chacune d'elles reçut alors la charge d'éduquer une ou plusieurs enfants. Au bout de quelques années, quand ces enfants grandirent, les Amazones d'un même groupe furent contraintes de se séparer, car la zone où elles chassaient ne pouvait suffire à les nourrir toutes. Elles se répandirent dans la jungle à la recherche de territoires giboyeux. Comme les deux autres peuplades (Anthropoïdes, Négroïdes) avaient dû prendre la même décision, les premières frictions eurent vite lieu. En plus des heurts occasionnés par le fait que les différentes ethnies revendiquaient le même territoire de chasse, les Amazones reconnurent la langue parlée par les Anthropoïdes comme étant du Crétois, les alliés des Atlantes. De nature rancunière, elles entrèrent rapidement en guerre contre les Anthropoïdes, puis contre les Négroïdes qui, en ce temps là, haïssaient les blancs, la race qui les avaient réduits en esclavage, et dont elles faisaient manifestement partie.



Les Amazones se regroupaient en tribus d'une cinquantaine de chasseresses environ, autant d'enfants et cinq esclaves. La proportion de ces derniers a sensiblement augmenté depuis qu'elles ont décidé de piller les débris métalliques dans les ruines atlantes. Bien qu'elles soient capables de travailler sommairement les métaux, elles préféraient acquérir des objets manufacturés en pillant les comptoirs et les navires des Atlantes humains du plateau, en qui elles reconnurent leurs vieux ennemis. On estime à près de quatre millions les Amazones qui peuplent aujourd'hui les jungles d'Atlantide.

Ce qui suit va nous permettre de donner un bref aperçu des activités quotidiennes d'une tribu typique des Amazones. Il s'agit d'une description d'une journée de la tribu les *Lances Dansantes*, qui vit non loin du fleuve *Ekeiton* et de la lisière de la jungle.

La tribu a trouvé refuge dans un comptoir atlante qu'elle vient de piller. Leur chef, Doraliss en a décidé ainsi, car elle estimait que cet emplacement était plus approprié pour sa tribu que la caverne qu'elles occupaient auparavant. Ce site offre bien plus de confort et dispose de remparts que la dizaine de prisonniers qu'elles ont capturés pourra remettre rapidement en état. Doraliss a en effet tout mis en œuvre pour que le fortin soit pris avec le moins de dommages possibles. Elle a envoyé auparavant la plus discrète de ses chasseresses, Koli, accompagnée de cinq femmes qu'elle avait elle-même choisies, escalader les murailles et neutraliser silencieusement les Atlantes qui surveillaient les remparts, ouvrant ainsi la voie au reste des chasseresses, tapies dans la végétation alentour. Les Atlantes, surpris, n'ont offert qu'une brève résistance. Doraliss a remarqué que depuis que les pluies diluviennes s'abattent sur la région, les soldats atlantes qui, il y a quelques mois, les traquaient, ont perdu toute volonté, tout goût au combat, tandis que leurs armes, si étranges et autrefois si efficaces, semblaient ne plus leur servir à rien. Elle a dû retenir la frénésie de ses guerrières, qui parlaient de mettre à mort tous les hommes, afin que leur sang apaise l'âme de leurs cinq amies tuées au cours de l'assaut. Il s'agissait de jeunes pour qui c'était le premier combat et qui brûlaient de ramener des trophées pris sur leurs victimes. Elles voulaient prouver qu'elles pouvaient être considérées comme des guerrières à part entière, et avoir ainsi le droit de donner leur avis au cours des discussions importantes concernant la tribu.

Cela allait à l'encontre de la volonté de Doraliss, qui nourrissait d'autres projets pour certains de ces hommes. Elle entraîna à part ceux des captifs qui lui semblaient les plus vigoureux et, par souci d'apaisement, laissa ses sœurs épancher leur vengeance sur les autres, les blessés et les mâles inutiles. Dès le lendemain, elle confia à Knidra, la guerrière, le soin de sélectionner les esclaves qui furent chargés de la reproduction, tandis que ceux rejetés, contrairement à l'usage, eurent la vie sauve. Doraliss comptait en effet utiliser tous les bras des esclaves valides pour remettre en état la muraille de rondins.

Parmi les esclaves épargnés, il n'y a qu'un artisan, le forgeron du village. Son expérience serait utile à Iciliade, surnommée par ses autres sœurs Aimée de Iadatin. Son habileté est si grande, que beaucoup pensent que c'est la déesse elle-même qui lui a confié un don. Iciliade assure la décoration des corps des guerrières, en y plantant les anneaux de métal. Elle connaît les endroits sensibles où elle doit effectuer son travail et sa maîtrise a doté ses sœurs d'un stoïcisme à toute épreuve. Quand un événement doit être fêté, les Amazones s'adonnent volontiers à ce genre de mutilations. Iciliade a été désignée par l'ensemble de la tribu, comme c'est toujours le cas quand une décision importante doit être prise, pour apprendre les subtilités du travail des métaux. Le but est de rendre les Amazones capables de fabriquer elles-mêmes leurs armes si, en cas de coup dur, elles n'étaient plus assez nombreuses pour attaquer les Atlantes ou les singes, afin de voler leurs armes et leurs meilleurs guerriers. Autrefois, une telle situation signifiait la mort progressive de la tribu, ce ne sera plus le cas désormais.

Il existe pourtant une ombre au tableau : Doraliss pensait trouver des greniers de provisions remplis, ce qui signifiait que ses sœurs n'auraient pas besoin de chasser pendant plusieurs jours. Or, après une fouille consciencieuse, ils se sont tous révélés vides, depuis longtemps apparemment. Peut-être est-ce la faim qui a affaibli les soldats atlantes ? Mais cela n'a finalement pas d'importance. Dès le lendemain, Doraliss choisira lesquelles de ses sœurs devront partir chasser et lesquelles assureront la surveillance du camp. Pendant ce temps, Than, dite Douces Mains, et Actone pieds prompts entreprendront la rééducation des quatre femmes qui se trouvaient à l'intérieur du fortin. Doraliss constate avec dépit que la tâche de ses sœurs ne sera pas des plus aisées. Les oies stupides à qui elles devront enseigner la survie dans la jungle ne font pas le moindre effort. Elles se contentent de geindre et de se lamenter. Il leur faudra quelques semaines d'un traitement vigoureux pour leur faire oublier leurs "chers époux".

À l'écart de cette scène pitoyable, Antilia, la plus âgée des sœurs après elle, s'attache à enseigner aux futures

chasseresses, encore enfants et inaptes à chasser, sa connaissance du monde, des gibiers à traquer pour assurer la meilleure pitance à la tribu et des fauves dangereux à éviter. Elle leur enseigne le maniement des armes et leur parle également de l'histoire de la race Amazone, comment la déesse *Iadatin,* qui a créé ce monde dans sa totalité, les a choisies pour régner sur ce territoire et en chasser leurs ennemis de toujours, les Atlantes et les grotesques Anthropoïdes. Autrefois, sur un monde très proche mais pourtant inaccessible, la déesse *Iadatin* les avait sauvées d'une mort certaine. Elle avait, en fait, choisi les Amazones pour l'ardeur qu'elles mettaient à combattre les adorateurs des dieux ennemis. Une fois leur tâche menée à bien sur le monde précédent, les Amazones ont été emmenées en ces lieux où leurs anciens ennemis ont trouvé refuge. Cette histoire, la mère de Doraliss la lui contait également. Il semble que les Amazones doivent errer de monde en monde, pour les débarrasser tous de la présence des Atlantes. Après de longs siècles de sommeil, *Iadatin* leur a envoyé un signe, en semant la destruction à l'intérieur du pays atlante. Les Amazones, et leur tribu en particulier, doivent l'aider de toutes leurs forces. Mais pour faire la guerre à ces ennemis, il faut des armes en fer en grandes quantités, et Doraliss sait comment s'en procurer. Les ruines de leurs ennemis regorgent de ce métal et puisque la colère de *Iadatin* risque de frapper quiconque pénètre dans **Atlantis**, elle a eu l'idée d'y envoyer les captifs, escortés par les plus jeunes guerrières. Celles-ci considèrent leur mission comme une faveur de leur chef, comme l'occasion tant attendue de montrer leur vaillance. Elle sait également que son autorité dépend de la réussite de cette entreprise. Un échec signifiera que *Iadatin* ne l'inspire plus de façon aussi efficace que par le passé. De la même façon qu'elle avait été désignée par celle qui l'avait précédée, Doraliss devra alors accepter de passer son commandement à celle qu'elle estimera comme la plus méritante de ses sœurs. En attendant l'aboutissement de cette mission, elle espère que les prédateurs ne s'attaqueront pas à ses sœurs parties chasser, comme c'est trop souvent le cas.

Contrairement à la plupart des êtres humains modifiés par Jadawin, les Amazones sont très satisfaites de leur corps et adressent des prières de remerciement au Seigneur, qu'elles estiment d'essence féminine. Tandis que les Atlantes gardent quelques souvenirs

des dieux qu'ils adoraient sur Terre, il n'en est pas de même des Amazones, qui les ont peu à peu oubliés et remplacés par *Iadatin*, la déesse qui les a sauvées du grand cataclysme et à qui elles vouent un culte fanatique.

LES ANTHROPOIDES

Les Anthropoïdes forment l'une des espèces les plus anachroniques de cette planète. En effet, leur aspect laisse penser qu'il s'agit d'un des peuples les plus primitifs. Pourtant, les premiers membres composant cette race étaient les scientifiques et les dirigeants de l'Atlantide de Terre I, que Jadawin a transformés ainsi pour les punir de leur désobéissance. Par un raffinement de cruauté, il a laissé leur mémoire intacte. Ces créatures en vinrent naturellement à le haïr pour cette plaisanterie des plus douteuses. Jadawin implanta près de cinq mille Anthropoïdes. Ils sont aujourd'hui près de dix millions.

Tout comme on ne peut parler de nation amazone, cela est également vrai pour les Anthropoïdes, qui vivent au sein de petites tribus de trente chasseurs, autant de guenons et soixante nourrissons. Le territoire de chasse de ces créatures empiète souvent sur celui d'une tribu de leurs ennemis. Contrairement à ce que pourrait suggérer leur aspect, les Anthropoïdes forment l'un des peuples les plus hospitaliers envers l'homme. Leur prise de contact avec les colons atlantes leur a permis de commercer avec eux et même de se faire accepter comme citoyens à part entière de l'empire. Ils ont fourni aux forces armées du *Rhadamanthe* près de six mille guerriers d'élite, experts dans les combats en terrain boisé. En contrepartie, les Atlantes ont soutenu les tribus d'Anthropoïdes dans leur guerre contre les Amazones. Mais il serait faux de penser que toutes les tribus considéraient l'empire comme une force alliée. Certaines chassaient des animaux et en apportèrent les peaux et leur viande dans les comptoirs humains. Mais malgré leur naïveté, leur générosité était motivée par la perspective d'effectuer des échanges intéressants. Quand la catastrophe frappa Atlantide, le stock d'objets que les Atlantes échangeaient habituellement fut rapidement épuisé, et les colons purent mesurer la valeur des paroles d'amitié de certaines tribus. Après la destruction de l'empire, certains des guerriers anthropoïdes regagnèrent les jungles, mais ils avaient appris à utiliser diverses armes atlantes et les avaient parfois emportées avec eux.

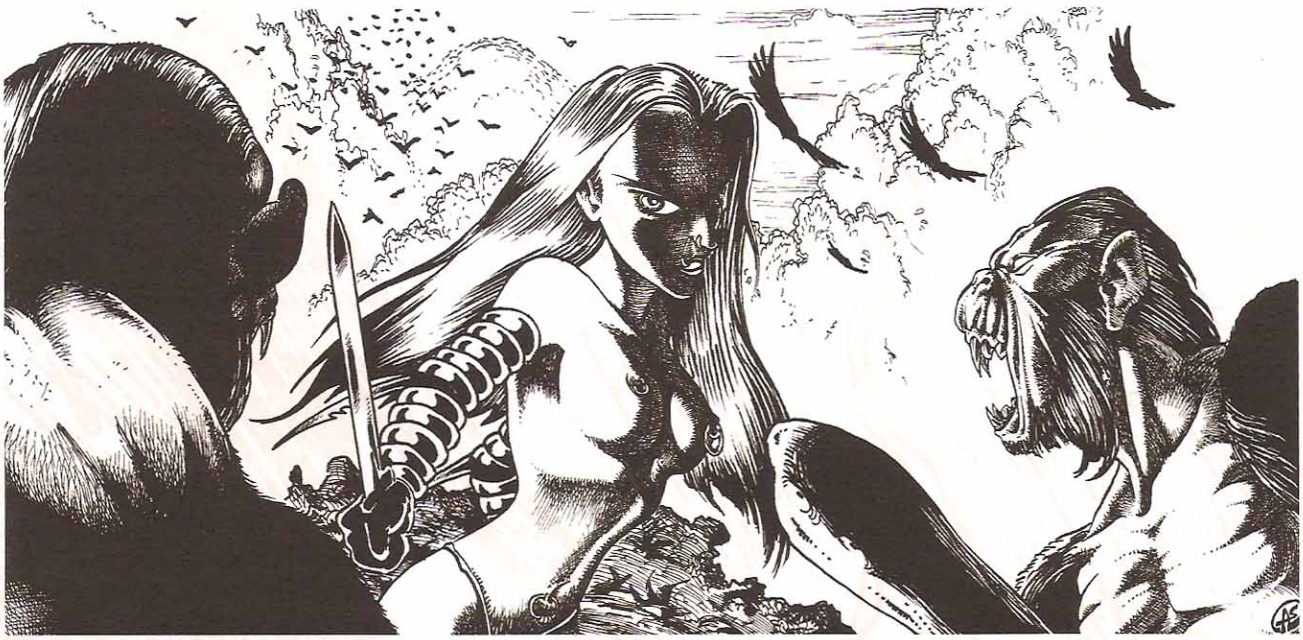
L'organisation des tribus d'Anthropoïdes obéit le plus souvent à un modèle à peu près constant. Témoin, la tribu de la *Canine d'Ivoire*, qui dispute son territoire de chasse avec les Amazones. Cette tribu avait l'habitude de commercer avec les *deux mains*. Son chef, *Gazan*, a été choisi pour occuper le plus haut poste de la hiérarchie de la tribu, car il est à la fois le plus âgé et le plus expérimenté des chasseurs et des guerriers. En temps normal, il ne doit s'incliner devant personne. Mais dans la situation actuelle, où la tribu subit de fréquentes attaques d'Amazones, qui causent de plus en plus de pertes parmi les jeunes, il doit tenir compte de l'avis de Lahla, la doyenne du village. Devenue trop âgée pour chasser, Lahla était la femme du chef précédent, le frère de Gazan. La tradition veut que la femme du chef précédent garde une fonction honorifique, en veillant à l'éducation des jeunes pendant que leurs parents partent chasser. C'est également elle qui veille à guérir les blessures et autres maux grâce à sa connaissance des plantes. Si le chef de la tribu doit être un homme, là s'arrête la supériorité des mâles. Les Anthropoïdes femelles peuvent accéder à des rangs qui leur permettent de commander aux mâles.

Les différentes fonctions de la tribu s'organisent autour de la chasse et de la pêche. Gazan commande à six membres de sa tribu, qui eux-mêmes commandent six chasseurs. Chacun d'entre eux possède ses tactiques de capture du gibier. Tandis que Talhss aux bras forts préfère rattraper sa cible après une longue course, Kahla aux mouvements furtifs préfère dresser de véritables pièges à l'attention des petits primates. La chasse dure pendant près d'une heure et la subtilité de Kahla lui permet d'amener sa proie à l'endroit exact où elle désirait qu'elle aille, sans qu'elle se rende vraiment compte du traquenard qu'on lui tend. Quand enfin l'animal comprend, il est trop tard. Il se trouve à l'extrémité d'une branche, tandis qu'à l'autre bout, Kahla s'avance vers lui, une arme à la main. Sauter de son refuge reviendrait à tomber de Charybde en Scylla, car l'arbre est désormais encerclé par les six rabatteurs...

La situation actuelle, depuis que les pluies s'abattent sur la région, ne cesse d'inquiéter Gazan. Habituellement, les colons recevaient par leurs navires des quantités d'armes et d'outils en acier, qu'ils échangeaient avec la tribu en échange de la protection contre les Amazones et contre la chair et les fourrures des animaux abattus lors de leurs chasses. Les outils apportés par les Atlantes étaient particulièrement utiles à la tribu. En effet, celle-ci s'établissait généralement sur des plates formes construites au sommet des hauts arbres afin de se protéger des prédateurs. Ces plates-formes étaient construites à partir de branches élaguées et liées entre elles par des lianes. Les outils d'acier apportés par les Atlantes se révélaient alors particulièrement utiles, bien plus efficaces que les outils que la tribu taillait dans la pierre. Ces outils en métal ont tout de même tendance à s'émousser, surtout avec l'usage intensif qu'en font les grands singes. La venue d'un bateau atlante et de sa cargaison permettait de reconstituer régulièrement l'équipement de la tribu.

Depuis que les pluies diluviennes ont commencé à s'abattre sur la région, les Atlantes se sont repliés dans leur fortin et plus aucun navire n'est revenu. Les membres de la tribu ont continué à échanger de la nourriture contre les outils et les armes des colons. Bizarrement, ceux-ci refusaient les troncs d'arbre et les fourrures que les chasseurs de *Gazan* leur amenaient. Ils n'achetaient plus que de la nourriture et demandaient la protection des Anthropoïdes. La qualité et la quantité des outils et des armes allaient décroissants, et *Gazan* se rendit compte que les colons tentaient de rouler son peuple. Cela lui déplut. Il interrompit alors ses relations avec les Atlantes.

Il y a de cela deux jours, les Amazones de la tribu des *Lances Dansantes*



ont pris d'assaut le fortin, sans que Gazan et ses chasseurs aient eu le temps d'intervenir. Au même moment, deux de ces chasseurs rapportaient qu'une troupe d'hommes noirs s'avançaient vers la région. Enfin, et il s'agit peut-être là du plus inquiétant, des Atlantes sont arrivés à la frontière du territoire de chasse, accompagnés d'étranges chariots. Ils ont commencé à débarquer un grand nombre de caisses et à s'enfoncer avec elles dans les profondeurs d'un souterrain. L'éclaireur que Gazan avait envoyé aux nouvelles a été retrouvé mort, des parties entières de son corps brûlées jusqu'aux os.

La tribu a besoin des outils de métal, et pour Gazan, il n'existe que deux moyens de s'en procurer. Soit par le vol des armes et des outils des Amazones, ce qui est une tâche plutôt dangereuse, soit en tentant d'aller chercher soi-même les précieux métaux à la source, dans l'empire atlante et sa capitale en ruine, *Atlantis*. Gazan a choisi la seconde solution. Il a décidé d'envoyer les prisonnières amazones qu'il avait gardées en vie à la recherche des métaux dans le *Pays Ravagé*. Ces femmes seront recouvertes de chaînes et escortées par trois jeunes guerriers, Trruz, Arken et Darlr, qui ne manifestent pas un réel enthousiasme à s'éloigner de la tribu pour aller vers un endroit inconnu. Le départ des Amazones chagrine Gazan, car il comptait les utiliser à d'autres fins. Omnivores, les Anthropoïdes ne rechignent pas à s'adonner de temps en temps à l'anthropophagie.

L'arrêt des échanges avec les Atlantes a porté un coup assez sévère aux Anthropoïdes installés non loin des comptoirs implantés le long des fleuves. Ils ne peuvent plus compter sur les livraisons atlantes d'armes et d'outils métalliques. Livrés à eux-mêmes, ils ne peuvent plus se passer du confort apporté par les biens atlantes. Aussi, la plupart des tribus anthropoïdes et des autres peuplades entreprennent des expéditions vers les territoires de l'empire, afin de récolter le plus de métal possible.

Le langage des Anthropoïdes

Les Anthropoïdes savent parler plusieurs langues antiques, comme le crétois, l'atlante ou le grec mycénien. Mais leurs cordes vocales simiennes étant peu adaptées à ces langues humaines, ils ont du mal à prononcer les mots dans ces langues et ne sont donc pas toujours faciles à comprendre. C'est pourquoi lorsqu'ils sont entre eux, ils s'expriment dans leur propre dialecte, l'anthropoïde, beaucoup plus adapté à leur morphologie. Voici quelques mots du langage courant en anthropoïde :

Bar : Rite, rituel
Eb : Briser
Goro : Lune
Histah : Serpent venimeux
Hy : Toi
Mitzvah : Un adulte
Sheteb : Léopard
Tantor : Colosse
Telehes : Ver-de-terre
Yh : Moi

Les Négroïdes

Les Négroïdes étaient des habitants des contrées africaines que l'Atlantide avait colonisées : le Soudan et l'ancienne Éthiopie. Hommes, femmes et enfants furent emportés jusqu'en Atlantide où ils furent réduits en esclavage et contraints d'accomplir les basses besognes que leurs maîtres jugeaient indignes des esclaves à peau blanche. Opprimés de façon aussi inhumaine, il était inévitable que les esclaves noirs ressentent une haine mortelle pour leurs maîtres, puis pour l'ensemble de la race blanche. L'île fut rasée au moment où des révoltes d'esclaves allaient se déclencher. Jadawin sauva en tout près de 2.000 Soudanais. Le Thoan répartit ces populations dans la jungle, où leur niveau de connaissance devint bientôt primitif. Elles s'adonnèrent à la chasse et à la pêche. Malheureusement, elles avaient

hérité de terres pauvres, insuffisantes pour nourrir une population animale déjà nombreuse. Ils durent survivre en se déplaçant sur les territoires de chasse d'autres peuplades ou en pratiquant l'anthropophagie.

Les Négroïdes ont gardé le souvenir des années passées en tant qu'esclaves sur la Terre. L'histoire se répéta quand les premiers colons atlantes s'établirent sur les fleuves s'enfonçant dans la jungle. Les populations négroïdes, qui tentaient d'attaquer les navires et les fortins, étaient massacrées et les survivants, réduits à nouveau en esclavage. Les Négroïdes reportèrent leur rage sur les Amazones et ceux qui allaient devenir les alliés des Atlantes, les Anthropoïdes. Ils forment la seule population qui n'ait pas cherché à acquérir l'acier atlante et qui ne parle que sa langue. Les tribus négroïdes, fortes de près de deux cents personnes chacune, s'affrontent parfois entre elles pour l'acquisition d'un territoire. Mais malgré cela, elles s'unissent souvent contre les autres peuplades, particulièrement contre les Atlantes.

Quand Arwoor laissa libre cours à sa colère, ils atteignaient une population de cinq millions d'individus, auxquels vinrent s'ajouter les esclaves qui avaient pu mettre à profit les événements pour s'enfuir. Quelques-uns d'entre eux furent adoptés par les tribus et commencèrent à leur enseigner certaines des techniques qu'ils avaient assimilées pendant leur captivité dans l'empire.

Les Négroïdes adorent une multitude d'esprits locaux auxquels les *hommes-médecines* ou les *sorciers* rendent un culte. Le Seigneur est considéré comme le créateur de toutes les choses mauvaises existant sur ce monde : leurs ennemis, les Anthropoïdes et les blancs, les fauves et la mort. Le chef décide les actions de guerre et a droit de vie ou de mort sur tous les membres de sa tribu, à l'exception du *sorcier*, dont la personne est considérée comme sacrée, protégée par les êtres surnaturels qu'elle adore.

Les rites funéraires prennent une grande importance chez les Négroïdes, car la personne qui rejoint les esprits devient un bienheureux et pourra aider à la prospérité de sa tribu. Son corps est préparé avec soin, puis mangé.

Note sur les armes atlantes

L'orichalque est un des nombreux matériaux de synthèse réalisés par les Seigneurs. Sa conception est ancienne et date des premières réalisations scientifiques des Thoans. La structure moléculaire de ce matériau lui permet de stocker à la fois de la lumière et de la chaleur et de les libérer sous une action mécanique. Les Atlantes ont découvert les capacités qu'offrait l'orichalque et l'ont utilisé à des fins civiles, mais également militaires. Une fois l'énergie stockée entièrement libérée, le métal doit être exposé une journée entière à la lumière du soleil pour être rechargé.

Armures atlantes

Certaines armures atlantes étaient recouvertes de petites plaques d'orichalque. Elles ressemblaient à une sorte d'armure d'écailles. Quand l'utilisateur désirait libérer l'énergie accumulée dans ces plaques, il actionnait un petit dispositif qui exerçait une action mécanique sur l'ensemble des plaques. L'énergie lumineuse était suffisante pour éblouir momentanément un adversaire. En pratique, les plaques se vidaient lentement de leur énergie en une vingtaine de minutes. Passé ce délai, l'armure se rechargeait petit à petit. Si l'orichalque est très résistant, il n'en va pas de même du mécanisme de déclenchement.

Protection : Pr = 3.5 sur tout le corps.

Bonus : +1 Résistance au seuil de réussite du porteur de l'armure, pour toutes les attaques qu'il subit.

Malus :

- -2 Agilité au porteur de l'armure pour tous les tests d'Agilité (Esquive) ;
- -1 Réflexes au porteur de l'armure pour tous les tests de Réflexes (Initiative).

Effet : Adversaire ébloui. Malus de +2 à tous ses seuils d'attaque chaque fois que l'énergie lumineuse est libérée.

Nombre de décharges lumineuses : 20

Solidité du dispositif de déclenchement : 3.2

Temps de rechargement : 24 heures au soleil.

Lance-poix

La description du fonctionnement de cette arme est comprise dans le chapitre se reportant à Atlantis et au *Pays Ravagé*. Cette arme est constituée d'une sorte de tonneau et d'un tuyau, tapissés de plaques d'orichalque. Elle s'apparente au lance-flammes mais n'émet pas un jet continu. Le tonneau contient de la poix et un matériau susceptible de se dilater violemment sous l'action de la chaleur. Quand le soldat actionne son lance-poix, les plaques d'orichalque disposées sur les parois du récipient focalisent le rayon émis et le matériau se dilate et comprime la poix. Une seconde impulsion la libère. Projetée par le tube, elle s'y enflamme et une sorte de boule de poix enflammée est lancée vers la cible. Les armures ne peuvent contrer cette attaque, car la poix s'y répand. La capacité du récipient est suffisante pour permettre la projection de dix boules de poix enflammées.

Complexité : 3.5
Dégâts : 3.6* pour le premier tour, 3.4 en fin de tour durant 1D6 tours
Solidité : 3.3
UA : 1 UA/4 UA
Capacité avant rechargement : 10 tirs
Portée : 50 mètres

Miroir de combat

Cette arme est l'une des découvertes militaires des savants atlantes qui leur inspirait le plus de fierté. Elle se présente sous la forme d'une coupole de trois mètres de diamètre, entourée de mécanismes compliqués. Son principe de fonctionnement est, en fait, assez simple. Étant donné que l'orichalque est capable de stocker de l'énergie lumineuse et de la restituer par la suite, il suffit de focaliser le rayonnement de centaines de petites plaques d'orichalque pour obtenir un faisceau de lumière fortement chargé en énergie. La mise en pratique de cette idée fut problématique néanmoins et demanda de gros efforts de la part des savants atlantes. Il s'agissait notamment de conférer au dispositif de déclenchement une solidité convenable et la sécurité des techniciens qui l'actionnaient.

Complexité : 3.6*
Dégâts : 4.2
Solidité : 3.3
UA : 1 UA/8 UA
Capacité avant rechargement : 30 tirs
Portée : 3 kilomètres.

Annexe : l'Atlantide ou l'évidence niée

De très nombreuses hypothèses ont été émises au sujet de l'existence ou non de l'Atlantide sur Terre, et de son emplacement. Mais aucune jusqu'à présent ne faisait vraiment autorité, la plupart étant même très farfelues. Or, il semblerait que la plus récente hypothèse soit la plus proche de la vérité historique dont vous avez eu un aperçu. Elle indique bel et bien l'emplacement de l'Atlantide terrestre, celle qui existe toujours sur Terre II (la deuxième Terre créée par les Thoans ; voir **Présentation cosmogonique et historique**, page 153). Voici donc, pour ceux qui s'intéressent à l'Atlantide de la Terre, l'introduction de la thèse développée par le Professeur Félix P. Hesper, lors d'un récent congrès à Paris.

Existe-t-il un mythe plus connu que celui de l'Atlantide ? Existe-t-il une énigme qui ait davantage retenu l'attention des savants, écrivains, chercheurs, mythologues, charlatans. C'est peu probable !

Pourtant, et malgré les 40.000 volumes à prétention scientifique en tout genre consacrés au sujet, il n'y a pas un seul endroit au monde où le *merveilleux continent* perdu n'ait été placé, ce qui remet à plus tard la solution de l'énigme. Mais est-il exact de parler de mythe quand on évoque l'Atlantide ?

Au sens de la définition du mot : « récit populaire ou littéraire mettant en scène des êtres surhumains et des actions imaginaires dans lesquelles sont transposés des événements historiques réels ou supposés… » peut-être ! Mais en réalité le récit, pourquoi pas l'histoire, de l'Atlantide est un fait, littéraire certes, mais néanmoins un fait.

C'est Platon, et lui seul, qui a développé le sujet dans deux dialogues philosophiques le *Timée* et le *Critias*. Ce dernier ouvrage d'ailleurs porte dans les éditions des traductions modernes le titre de : « Critias ou l'Atlantide ». C'est un ouvrage très court et inachevé. Tout, absolument tout ce que l'on peut prétendre connaître ou savoir de l'Atlantide en tant que données, se trouve dans ces textes.

Platon, dans ses dialogues, met en scène des personnages historiques. Aucune mythologie par conséquent non seulement historique mais même politique. Critias a été un des trente tyrans d'Athènes après la défaite d'Aégos Potamos. Il est parent de Platon. C'est le personnage qui, dans le *Timée* et dans le *Critias*, prend la parole et relate les faits relatifs à l'Atlantide, affirmant tenir ses renseignements de son grand-père paternel, dont il porte le nom comme cela se fait encore souvent aujourd'hui. Lequel grand-père tenait lui-même ses informations de son propre père Dropidès qui les tenait de Solon, un des sept sages de la Grèce, homme d'État athénien tout à fait historique et très honorablement connu. Solon quant à lui, grand voyageur, avait appris toutes les choses en question au cours d'un séjour en Égypte. Les prêtres de ce pays avaient conservé les traces écrites de l'histoire de l'humanité qu'en général les Athéniens et les Grecs de l'époque de Solon avaient perdue. Les précautions que prend Platon pour expliquer tout cela, les précisions que donne Critias sur son grand-père (il dit notamment que les manuscrits de Solon : «… *sont encore chez moi à l'heure qu'il est et je les ai appris par cœur étant enfant*… ») donnent à penser que le philosophe n'avait pas l'impression ou l'intention d'écrire un mythe.

Qu'a donc écrit Platon, comment était cette Atlantide, où se trouvait-elle avant le cataclysme ?

Si on replace la teneur des récits du Timée et du Critias dans un ordre chronologique, on assiste d'abord à l'intervention des dieux. Ceux-ci se partagent le monde et l'île Atlantide échoit à Poséidon. Il ne faut pas conclure trop vite au merveilleux et à la fable devant cette intervention surnaturelle dès lors qu'il s'agit de l'Atlantide. Platon, comme les Grecs de son époque, expliquait ou se représentait beaucoup de choses en faisant intervenir les dieux. Il existait une véritable cosmogonie. Et si la mystérieuse et disparue Atlantide fut le lot de Poséidon, d'autres contrées furent ceux d'autres divinités. En particulier l'Attique, si chère à Platon, revint à Athéna et à Héphaïstos. Et l'Attique était bien réelle et matérielle du temps de Platon et elle l'est restée de nos jours. Dans le partage du monde, l'Atlantide (mythique ?) est exactement sur le même plan que l'Attique (réelle ?).

> « *Tandis que les autres dieux réglaient l'organisation des différents pays que le sort leur avait assignés, Héphaïstos et Athéna qui ont la même nature, et parce qu'ils sont enfants du même père, et parce qu'ils s'accordent dans le même amour de la sagesse et des arts, ayant reçu tous deux en commun notre pays, comme un lot qui leur était propre et naturellement approprié à la vertu et à la pensée, y firent naître de la terre des gens de bien et leur enseignèrent l'organisation politique…*. » (Critias 109b-110c), voilà pour l'Attique, et, sur le même plan pour l'Atlantide :
>
> « *C'est ainsi que Poséidon, ayant eu en partage l'île Atlantide, installa des enfants qu'il avait eus d'une femme mortelle dans un endroit de cette île que je vais décrire…* » (Critias 112d-113d).

Suit, la description de la cité capitale de l'Atlantide que l'on peut résumer comme suit :

Large d'environ 24 km, elle était traversée en son milieu par un canal qui reliait la mer à une grande plaine rectangulaire de 37 km de large sur 55 de long, à fin d'irrigation. Au

centre de la ville, là où Poséidon et Clito s'étaient aimés, se dressait la citadelle, également circulaire, et d'environ 5 km de diamètre. Elle était formée d'anneaux concentriques de terre et de mer reliés entre eux par des ponts et des tunnels. C'est à cet endroit que se trouvaient les palais, les temples, les champs de courses et autres édifices publics. Les palais et les temples étaient richement décorés d'or, d'argent, de bronze, d'ivoire et de ce mystérieux métal, l'orichalque, qui étincelait comme le feu. Les dieux peuplaient leurs domaines terrestres d'autochtones, c'est-à-dire de « nés de la terre » et, en général, de leur propre progéniture. Pour l'Atlantide, Poséidon ne fit rien d'original. Il s'unit à Clito, née de la terre, et engendra cinq couples de jumeaux mâles à qui il répartit l'île. À l'aîné Atlas, il donna une primauté royale sur ses frères et ainsi le pays s'appela-t-il Atlantide.

> « *La race d'Atlas devint nombreuse et garda les honneurs du pouvoir…* »
> (Critias, 113d-114e).

> L'île était très fertile, dotée d'une faune et d'une flore très variées.
> « *Ils disposaient* (les Atlantes), *de toutes les ressources de leur cité et de toutes celles qu'il fallait tirer de la terre étrangère…* »
> (Critias 113d-114e).

Elle devint une très grande puissance, maritime notamment, métallurgique aussi, exploitant en monopole le mystérieux orichalque.

Et un jour ou l'autre, il fallût bien qu'il y eût la guerre. Entre qui et qui ?

Entre les Atlantes, impérialistes, (cela a été bien vu pendant des millénaires et jusqu'à la deuxième moitié du 20ème siècle) et des gens que Platon dénomme « Hellènes » (dont les « Athéniens »), sans que l'on soit bien sûr que les gens en question, aient su qu'ils s'appelaient ainsi. Il s'agit en fait des peuples qui habitaient, à l'époque reculée de la guerre en question, le pays nommé par Hellade à l'époque classique. Peut-être étaient-ils eux aussi un peu impérialistes ?

Et que sait-on de cette guerre ? Ce qu'en dit Critias, rapportant en style direct les propos des prêtres égyptiens, recueillis par Solon :

> «… *Et vous* (les Athéniens) *vous vous gouverniez par ces lois et de meilleures encore, surpassant tous les hommes dans tous les genres de mérite, comme on pouvait l'attendre de rejetons et d'élèves des dieux. Nous (les prêtres égyptiens) gardons ici par écrit beaucoup de grandes actions de votre cité qui provoquent l'admiration, mais il en est une qui les dépasse toutes en grandeur et en héroïsme. En effet, les monuments écrits disent que votre cité détruisit jadis une immense puissance qui marchait insolemment sur l'Europe et l'Asie tout entières, venant d'un autre monde situé dans l'océan Atlantique. On pouvait alors traverser cet océan ; car il s'y trouvait une île devant ce détroit que vous appelez, dites-vous, les colonnes d'Héraclès. Cette île était plus grande que la Libye et l'Asie réunies. De cette île on pouvait alors passer dans les autres îles et de celles-ci gagner tout le continent qui s'étend en face d'elles et qui borde cette véritable mer. Car tout ce qui est en deçà du détroit dont nous parlons ressemble à un port dont l'entrée est étroite, tandis que ce qui est au-delà forme une véritable mer et que la terre qui l'entoure a vraiment tous les titres pour être appelée continent. Or dans cette île Atlantide, des rois avaient formé une grande et admirable puissance, qui étendait sa domination sur l'île entière et sur beaucoup d'autres îles et quelques parties du continent. En outre, en deçà du détroit, de notre côté, ils étaient maîtres de la Libye jusqu'à l'Égypte, et de l'Europe jusqu'à la Tyrrhénie. Or, un jour, cette puissance, réunissant toutes ses forces, entreprit d'asservir d'un seul coup votre pays, le nôtre et tous les peuples en deçà du détroit. Ce fut alors, la valeur et la force de Solon, que la puissance de votre cité* (Athènes) *fit éclater au yeux du monde. Comme elle l'emportait sur toutes les autres par le courage et tous les arts de la guerre, ce fut elle qui prit le commandement des Hellènes ; même réduite à ses seules forces par la défection des autres et mise ainsi dans la situation la plus critique, elle vainquit les envahisseurs, éleva un trophée, préserva de l'esclavage les peuples qui n'avaient pas encore été asservis, et rendit généreusement à la liberté tous ceux qui, comme nous, habitaient à l'intérieur des colonnes d'Héraclès. Mais dans le temps qui suivit, il y eut des tremblements de*

terre et des inondations extraordinaires, et, dans l'espace d'un seul jour et d'une seule nuit néfastes, tout ce que vous aviez de combattants fut englouti d'un seul coup dans la terre, et l'île Atlantide, s'étant abîmée dans la mer, disparut de même. Voilà pourquoi, aujourd'hui encore, cette mer-là est impraticable et inexplorable, la navigation étant gênée par les bas fonds vaseux que l'île a formés en s'affaissant. »

« *Voilà, Socrate brièvement résumé, ce que m'a dit Critias* (grand-père de celui qui parle), *qui le tenait de Solon* » (Timée/23e-26b).

Ce passage, à l'évidence fondamental pour le sujet, a inspiré de nombre d'auteurs. Nous nous contenterons, pour l'instant de trois remarques, avant de revenir aux développements qu'ils ont élaborés.

Platon, semble aussi, sinon plus, intéressé par les « Athéniens » ou proto-Athéniens, comme nous l'avons vu, que par les Atlantes ou par l'Atlantide. C'est ainsi que dans les deux dialogues, le *Timée* et le *Critias*, personne dans l'auditoire ne pose la moindre question pour demander telle ou telle précision sur l'Atlantide. Cela signifie bien que pour eux, qu'il s'agit d'une histoire banale, peut-être même connue. Ce détail fait partie de ceux qui plaident pour la conviction intime de Critias, de ses amis et, bien entendu, de Platon.

La proto-Athènes a détruit la puissance insolente, à la tête d'une confédération de « Hellènes » puis, en définitive, toute seule. Cela relativise la puissance atlantéenne. À moins qu'il ne se soit agi que d'une bataille, et que se soit le cataclysme qui ait sauvé de la servitude, tout en les anéantissant également, les « Athéniens ».

La super puissance aurait peut-être, sans cela, gagné la guerre malgré la vaillance des « Athéniens ».

Le continent américain, à défaut d'être dénommé ainsi, est très clairement désigné. C'est le seul texte antique connu à qui revienne cet incroyable mérite. Ce détail, puisque le nouveau monde n'interviendra plus dans la suite du récit, doit emporter notre adhésion sur la véracité du texte et sur la conviction de l'auteur.

Ces remarques faites, retournons aux développements qui ont suivi la révélation de Platon.

Certains ouvrages sont délibérément romanesques comme celui de Pierre Benoit, dont le roman à été porté à l'écran. L'Atlantide est en plein Sahara, au milieu d'une mer… de sable. Mais, pour un roman, seul compte l'intérêt des lecteurs, fonction du talent de l'auteur.

D'autres sont tout simplement farfelus et extravagants. L'Atlantide y est situé en Scandinavie, en Perse, en Mongolie, dans la forêt de Fontainebleau, dans l'océan Pacifique, etc.

D'autres encore, plus sérieux, échafaudent des hypothèses plus ou moins vraisemblables, comme celle de L et C. Sprague de Camp qui pensent que la ville disparue de Tartessos, pourrait être adéquate. Tartessos devrait se trouver en Espagne à l'embouchure du Guadalquivir, donc au-delà des colonnes d'Héraclès. Et, toujours selon cette hypothèse, disparus sans laisser de traces connues, les vestiges de Tartessos séraient sous la vase et le sable des marécages du Guadalquivir, ce qui rappelle le texte de Platon : « *Cette mer là est impraticable et inexplorable, la navigation étant gênée par les bas fonds vaseux que l'île a formés en s'affaissant* ».

Mais pour quelques concordances combien de questions restent posées ?

Si l'on n'arrive pas à situer l'Atlantide, c'est, en fait, parce qu'on la cherche au-delà des colonnes d'Héraclès alors que la géologie et les géologues, les très modernes confirmant les plus anciens, nous disent **qu'il n'y a pas** d'île engloutie en face de ces colonnes dans l'océan que nous appelons Atlantique actuellement. Il n'y a pas non plus de hauts-fonds gênant ou interdisant la navigation et cela est visible et a été vu par les marins, et ils sont nombreux, qui ont croisé dans ces eaux. Il faut donc renoncer à chercher l'Atlantide dans l'Atlantique.

On peut alors penser à l'île de Santorin ou Théra, petite île volcanique de la mer Égée dont le centre fut englouti à la suite de l'explosion du volcan. Explosion qui amena certainement un raz-de-marée gigantesque et dévastateur dans la mer Égée et celle de Crète. Mais c'est faire injure à la mémoire de Platon, de Solon, des prêtres égyptiens que de leur faire dire

que la super puissance occidentale qui était en train de conquérir le bassin méditerranéen en venant de l'ouest : « *maîtres de la Libye jusqu'à l'Égypte et de l'Europe jusqu'à la Tyrrhénie* »… n'était venu que d'un îlot faisant partie de l'archipel des Cyclades situé à 120 milles marins d'Athènes et de plus au Sud-**Est** de cette ville.

Les géologues scientifiques, qui étudient la planète Terre sans apparemment se soucier de mythes ou même d'histoire, pourraient peut-être, puisqu'ils nous disent où l'Atlantide n'est pas, nous guider pour que nous essayons de lui donner une place possible. Écoutons-les :

> Sur la dérive des continents : « *La mer Méditerranée est l'héritière d'un grand océan : la Téthys située au sud-est du bloc européen.*
>
> *Le rapprochement et l'affrontement des plaques portant les continents européens et africains, a entraîné des déformations et la genèse de plusieurs « micro-plaques » ; ainsi s'expliquent les grandes fractures de l'écorce terrestre dans toutes les régions qui bordent le bassin méditerranéen ; ainsi se comprennent la naissance, à la suite de grandes déformations, des failles, plis, tremblements de terre, et nappes de charriage dans les Alpes continentales et dans la Corse alpine.* » - BRGM, (Bureau de Recherches Géologiques et Minières), Roches et paysages de la Corse.
>
> Sur le micro continent corso-sarde : « *En mesurant l'aimantation rémanente (aimantation ancienne) des rhyolites et ignimbrites du nord-ouest de la Corse et celle des roches de même âge (Permien) de l'Estérel ou de la Sardaigne on a constaté que le champ magnétique des laves de l'Estérel avait une direction différente de celui de la Corse ou de la Sardaigne. La seule explication de cette anomalie est que la Corse et la Sardaigne n'avaient pas, à cette époque, la position qu'elles occupent actuellement.*
>
> *En définitive de nombreux arguments conduisent à admettre que le micro-continent corso-sarde primitivement soudé au continent européen s'en est séparé puis éloigné depuis le Secondaire, ouvrant dans son sillage le bassin provençal, bassin profond de type océanique.*
>
> *Plusieurs modèles de dérives sont proposés à l'heure actuelle. Ils diffèrent entre eux tant en ce qui concerne la position initiale de la Corse et de la Sardaigne que les mouvements respectifs des deux îles et l'âge de ce déplacement.*
>
> *La rotation de la Corse se serait effectuée à l'Oligocène ou au Miocène, au plus tard il y a environ 15 MA, avant le remplissage vaseux du bassin provençal.* » - BRGM, ouvrage cité.

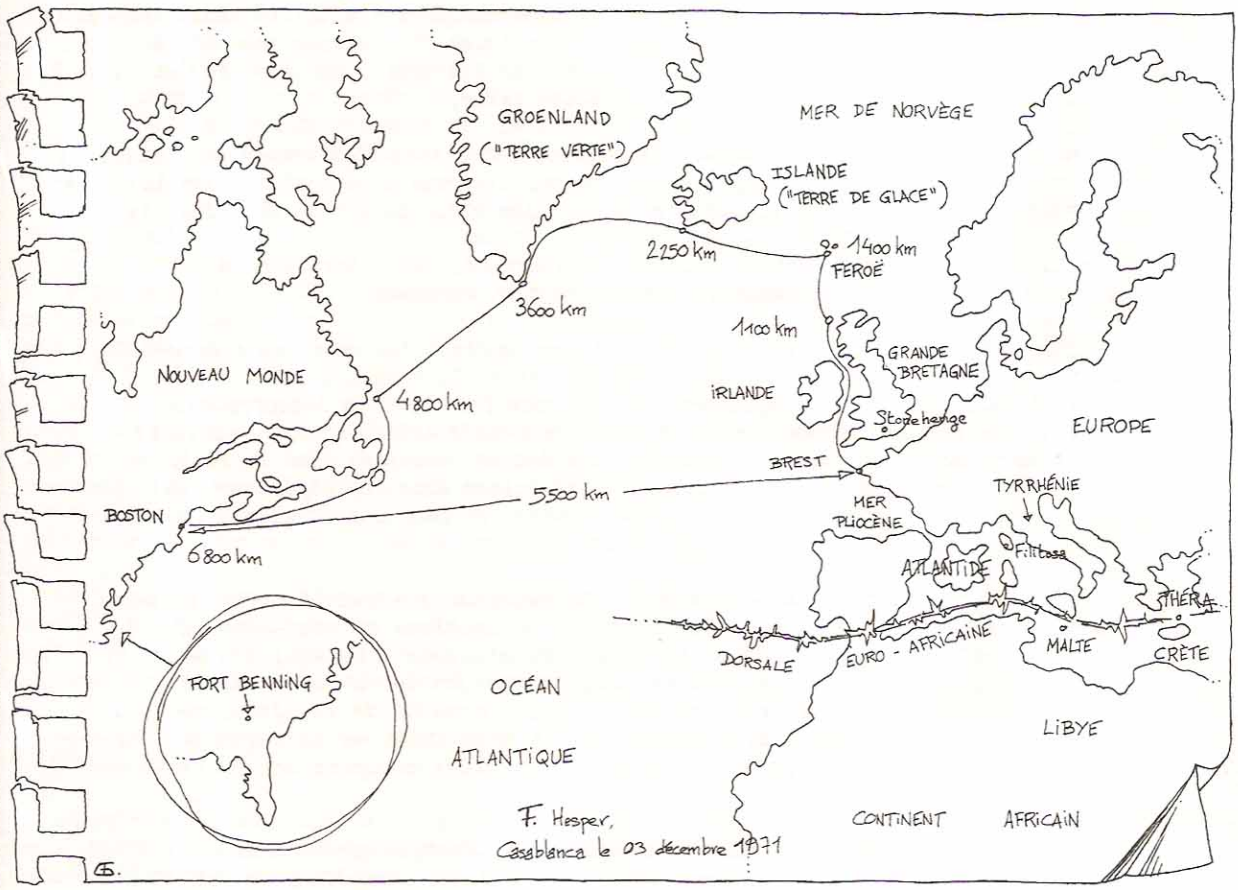
Dans des ouvrages plus généraux et plus « grand public » comme le QUID, on trouve, au gré des chapitres, sous la rubrique géologie physique de la France :

> Formation du sol français : « *Les montagnes des Maures et de l'Estérel appartiennent au système* **tyrrhénien**, *rattaché actuellement au bloc continental de l'Afrique, des accidents tectoniques les ont fragmentés avant le début du secondaire et n'ont laissé que des plaques isolées* ».
>
> Montagnes tyrrhéniennes : « *Appartiennent au massif hercynien de la* « **Tyrrhénide** » *qui avait soulevé la plate-forme continentale euro-africaine, considérées comme les débris du socle africain : les Maures, l'Estérel, la Corse.* »

Et enfin toujours dans Formation du sol français :

> *Néocène : « … La mer pliocène a laissé des dépôts en Vendée et en Aquitaine et dans la région basse du Languedoc, des Pyrénées au Rhône.* »

On sait donc, géologiquement parlant, qu'il n'y a pas eu de grande île ou de continent englouti dans l'Atlantique actuel. En revanche, en Méditerranée occidentale, il a existé selon les dénominations, « **un micro continent corso-sarde** » « **un système tyrrhénien** » « **une Tyrrhénide** » qui a disparu sous la mer, en laissant quelques vestiges.



Il est surprenant que le rapprochement entre les notions contenues dans les mots « occident », c'est-à-dire à l'ouest de l'Égypte et de la Grèce, « micro continent disparu englouti », « Tyrrhénide », et « Atlantide » n'ait pas été fait. D'autant plus surprenant que par un hasard d'éponymie le texte même de Platon, déjà cité, parle de la Tyrrhénie comme de la limite orientale des conquêtes atlantes, ce qui, par association d'idée pouvait mettre sur la voie, même si la Tyrrhénie en question était, en gros, le pays qui correspond à la Toscane actuelle, province d'Italie continentale, et donc, ne correspond en aucun cas à une île ou un micro continent disparu, baptisé ainsi au début du 20ème siècle, quand la géologie devint une science.

Rendons-nous à l'évidence, faisons le rapprochement et disons qu'il a existé en Méditerranée occidentale, une île ou plutôt un archipel, reste émergé de la Tyrrhénide et que ce reste s'identifie à l'Atlantide dont parle Platon.

Aussitôt s'élève l'objection de la situation en deçà ou au-delà des colonnes d'Héraclès. Remarquons que le texte de Platon n'est pas très clair, un peu comme s'il voulait laisser les deux possibilités. Il faut également remarquer que des auteurs de l'antiquité (Tacite, Servius, Virgile, Scymnos de Chios, Strabon) signalent des colonnes appelées Colonnes d'Héraclès sur les côtes nord de l'Allemagne, en mer Noire, à l'extrémité ouest de la Gaule et également en Inde. Il a donc existé plusieurs colonnes d'Héraclès. En fait, pour les Égyptiens et les Grecs de l'époque de Solon, les colonnes d'Héraclès désignaient l'extrême ouest méditerranéen connu. Et vu d'Égypte, localiser l'Atlantide au détroit de Gibraltar ou entre la Sardaigne et l'Espagne est à peu près équivalent. D'autre part, cette localisation est faite par les prêtres égyptiens **après** le dernier cataclysme qui a modifié très sensiblement la géographie, ne serait-ce que par la disparition de l'Atlantide. En conclusion sur ce point nous dirons que l'Atlantide a été aussi bien située que possible par des gens qui ne pouvaient pas être des témoins oculaires de l'avant et l'après cataclysme et qu'il n'y a en définitive pas de véritable objection à la situer en Méditerranée occidentale comme une partie de la Tyrrhénide.

Il a donc existé une île Atlantide dont la civilisation s'est développée parallèlement à celle de l'île de Crète. Dans un ouvrage paru en français sous le titre l'HISTOIRE, Arnold Toynbee publie un tableau des civilisations du monde de 3500 avant à 2000 après J-C avec les

phases successives de leur évolution. Dans ce tableau figure une civilisation égéenne qui s'étale de -2800 à -1100 avec la mention « Période inconnue ». Parmi les 34 civilisations recensées, il n'y en a que deux qui fassent l'objet de cette mention : la civilisation égéenne et la civilisation du fleuve Indus en Inde (Mohenjo-Daro et Harappa). La civilisation égéenne était, comme son nom l'indique, celle des îles et des côtes de la mer Égée, avec comme pôle principal la Crète. La mention « période inconnue » de Toynbee est due au fait que l'écriture crétoise ancienne n'a pas été déchiffrée. Mais l'archéologie nous a révélé une civilisation raffinée, avec des grands palais de plusieurs centaines de pièces qui devaient être de véritables labyrinthes. (Le mot labyrinthe vient de « labrys » qui signifie double hache. Labyrinthe est donc la maison de la double hache.) La civilisation crétoise était fortement développée dans le domaine maritime et les Crétois disposaient de flottes de guerre et de commerce. Une légende de la Crète ancienne fait mention du premier robot du monde. Ce monstre de science fiction était un géant d'airain doté d'un corps humain et d'une tête de taureau. Son nom était Talos ; trois fois par jour, il patrouillait dans la côte rocheuse pour le compte du roi Minos. Lorsque les vaisseaux ennemis approchaient de l'île, il précipitait sur eux d'énormes blocs de pierre et si les envahisseurs parvenaient quand même à aborder, il chauffait son corps au rouge, les saisissait dans ses bras et les réduisait en cendres sous son ardente étreinte.

Les Atlantes avaient une civilisation comparable à celle des Égéens dont devaient faire partie les proto-Athéniens cités plus haut. Ils étaient peut-être plus puissants que les Égéens car ils exerçaient, en plus de la Méditerranée occidentale, une domination ou pour le moins des relations commerciales avec le continent américain et les îles, évoquées par Platon, qui permettaient de l'atteindre.

Mais comment les Atlantes se rendaient-ils en Amérique ? Pas directement ou en passant par les Açores qui n'ont été découvertes, semble-t-il, qu'au milieu du 15ème siècle par les Portugais. La route de l'Amérique passait, comme le dit Platon, par des îles, mais de grandes îles. Il s'agissait de la Grande Bretagne, de l'Irlande, de l'Islande avec une escale aux Féroë, du Groenland et de Terre Neuve. Un voyage direct Brest-Boston fait approximativement 5.500 km. En passant par les grandes îles du Nord, on augmente cette distance d'environ un quart ce qui amène à 6.800 km. Un voyage de 5.500 km sans escale, correspond à deux mois de navigation ininterrompue, sans renouvellement possible de vivres ni d'eau douce, c'est donc très dur, voire inimaginable dans le contexte. La route du Nord demande plus de temps, trois mois escales comprises, mais elle n'exige au maximum que 1.200 km sans escale.

Un tel voyage aller et retour était possible dans l'année entre les deux équinoxes. Il faut savoir qu'en été la température du sud Groenland, point milieu du voyage, atteint 30°C de nos jours. À l'époque les conditions pouvaient être plus favorables encore.

Cette route du Nord a été celle empruntée par les Vikings au Xème siècle. Elle devait être dans les mémoires, car dès le VIIIème siècle les moines irlandais s'installaient en Islande et des légendes irlandaises faisaient état de voyages bien au-delà ; Christophe Colomb lui-même avant d'entreprendre son voyage de 1492 s'était rendu en Islande pour recueillir des assurances ou des informations.

Nous avons vu, plus haut, que la question des « colonnes d'Héraclès » et de la position de l'Atlantide au-delà du détroit de Gibraltar avait amené les recherches de localisation dans une impasse. Pourtant les choses sont plus simples qu'il n'y paraît. Avant le cataclysme, l'actuel détroit de Gibraltar, colonnes d'Héraclès de l'époque antique classique n'existait pas. L'Espagne était reliée à l'Afrique par un isthme. La communication Méditerranée-Atlantique, se faisait par un vaste sillon, dernier vestige de la « *mer pliocène* » qui allait de l'actuelle Narbonne à Bordeaux, et débouchait en s'ouvrant largement sur l'Atlantique.

Ces intéressantes dispositions géographiques incitaient tout naturellement les Méditerranéens occidentaux à faire le voyage vers les îles qui se trouvaient en face, la Grande Bretagne et l'Irlande d'abord, puis les autres, jusqu'au « *Continent qui s'étend en face d'elles et borde cette véritable mer…* »

Les relations nées de ces communications, pacifiques ou guerrières, commerciales ou impérialistes, sont à mettre en correspondance avec bon nombre de faits archéologiques demeurés sans lien apparent entre eux.

Sans vouloir empiéter sur les domaines des spécialistes, quel pourrait être le meilleur trait d'union que l'Atlantide entre les temples mégalithiques de l'île de Malte et les mégalithes de Stonehenge en Grande Bretagne dont certains archéologues pensent que ce pourrait

être l'œuvre d'architectes crétois ? Si l'existence des relations entre Malte et la Crète va de soi, celles entre la Crète et les îles britanniques présentent un caractère moins évident s'il n'y avait pas notre trait d'union. En 1953, le professeur Atkinson photographiant une inscription sur un monolithe de Stonehenge, au soleil couchant sous un éclairage frisant, remarqua des ombres particulières que personne n'avait remarquées. Il s'agissait de sculptures, très effacées, ayant la forme de têtes de hache et de poignards. La tête de hache était d'un modèle semblable aux haches fabriquées en Irlande, et le poignard était d'un type mycénien. On a donc conclu à une influence méditerranéenne dans l'édification de Stonehenge. Nous pensons que l'on peut être plus précis et dire que l'influence est atlantido-tyrrhénienne.

À la même époque, en 1954, le professeur Grosjean menait des fouilles à Filitosa dans le sud-ouest de la Corse. Fouilles qui mirent à jour des statues menhirs en granit, aux formes estompées par le temps et représentant une forme humaine. On devine l'anatomie de guerriers armés de poignards et d'épées tout à fait semblables aux traces sculptées de Stonehenge. Est-il difficile de voir dans ces « Paladini », comme les dénomment encore de nos jours les peuplades locales, aux regards sans yeux, tournés à l'Occident, vers le golfe de Propriano célèbre par ses couchers de soleil sur la mer violette, les traces d'honneurs posthumes rendus à des êtres, amis ou maîtres, disparus à tout jamais ! D'après Sénèque, qui y avait séjourné en exil, le peuplement de la Corse était d'origine cantabre c'est-à-dire espagnole. C'est surprenant si l'on remarque que la Corse n'est distante que de 50 km des côtes italiennes et de plus de 400 km des côtes ibériques. On s'attendait plutôt à un peuplement d'origine italique. L'affirmation de Sénèque ne serait-elle pas moins surprenante si on la ramenait à l'affirmation d'une tradition d'un peuplement venu de l'Ouest. Mais comme à l'époque de Sénèque, à l'ouest de la Corse, on ne trouvait plus que les Baléares et l'Espagne, le vieux sage n'avait pu interpréter la tradition que comme il l'a fait.

Nous savons qu'il existe une meilleure interprétation à la suite de ce qu'a révélé Platon : «… *ils étaient maîtres de la Libye… et de l'Europe jusqu'à la Tyrrhénie…* »

Au nord, Stonehenge, à l'est Filitosa. L'ouest serait-il exempt de traces atlantes ? Il semblerait que non.

D'abord, il y a les légendes d'Amérique centrale et d'Amérique andine rappelant l'existence de « dieux » à la peau blanche. Les conquistadores ont tiré on le sait, un grand profit de telles croyances.

Ensuite, une tribu d'Indiens, les Melungeons, dont le territoire se situe à l'est de l'État du Tennessee sont d'un type physique à peau claire et ont des traditions orales relatant la venue de leurs ancêtres par l'Atlantique.

Enfin, et surtout, on a découvert à Fort Benning, dans l'État du sud des USA qu'est la Georgie, une inscription dont les signes ressemblent à des caractères crétois, avec notamment la double hache semblable à celle des sacrificateurs minoens.

Que ce soit une puissance îlienne qui ait eu un rayonnement intercontinental ne doit pas surprendre : les continents étaient à faible densité démographique et soumis à un perpétuel mouvement de peuples. Dans des frontières imprécises et mouvantes, un pouvoir étatique puissant avait peu de chances d'apparaître.

En revanche, sur une île aux frontières naturelles évidentes, l'unité était plus facile à réaliser et, dès qu'une masse humaine critique était atteinte, on pouvait assister à l'explosion d'une civilisation puissante. L'exemple de la Crête qui n'a pas subi l'engloutissement néfaste de l'Atlantide est encore là pour l'attester.

L'histoire de l'île Atlantide apparaît en définitive comme la préfiguration de celle des peuples de l'ancien monde en marche perpétuelle vers l'Ouest et déjà accomplie avant même que les premiers empires continentaux aient vu le jour et plusieurs millénaires avant les grandes découvertes de la Renaissance. Mais il s'est trouvé que c'est pendant une sorte de retour en arrière, vers l'est en somme, lors d'une guerre contre… » *l'Europe et l'Asie tout entière…* » que l'Atlantide fut engloutie.

L'héroïque comportement des proto-Athéniens et leur victoire à la tête des peuples coalisés n'empêchent d'ailleurs pas la fin de la proto-Athènes ni celles des centres minoens de la période des premiers palais. Victoire à la Pyrrhus des assaillis et anéantissement géologique des assaillants.

Le fatras de plaques, de micro-plaques continentales, de débris du socle africain, dont nous avons parlé supra, portant les continents africains et européens, à force de se rapprocher et de s'affronter a cédé quelque part. Et le précaire équilibre instable sur lequel s'appuyait l'Atlantide, partie de la Tyrrhénide, fut rompu brutalement avec les conséquences tragiques que l'on imagine.

Sur les cartes actuelles représentant les plaques continentales, on voit que la dorsale africo-eurasienne passe par le détroit de Gibraltar le sud de l'Italie et de la Grèce, la Syrie etc. C'est-à-dire que les mouvements qui ont affecté l'Atlantide à l'Ouest ont peut-être eu à un degré moindre, leurs correspondants à l'Est, dans le monde égéen et que cela pourrait expliquer certaines constatations faites par l'archéologie de solutions de continuité dans des civilisations, en Crète notamment. Peut être également en Attique, si l'on se reporte à Platon qui dit que des tremblements de terre et des pluies torrentielles ont, dans des temps anciens, bouleversés la région à une échelle géologique, (Critias 111c - 112d), entraînant la disparition de la civilisation existante.

> Pour être le plus complet possible, il resterait à expliquer le Timée (23c - 26b), déjà cité : « *Voilà pourquoi, aujourd'hui encore, cette mer-là est impraticable et inexplorable, la navigation étant gênée par les bas fonds vaseux que l'île a formés en s'affaissant* ».

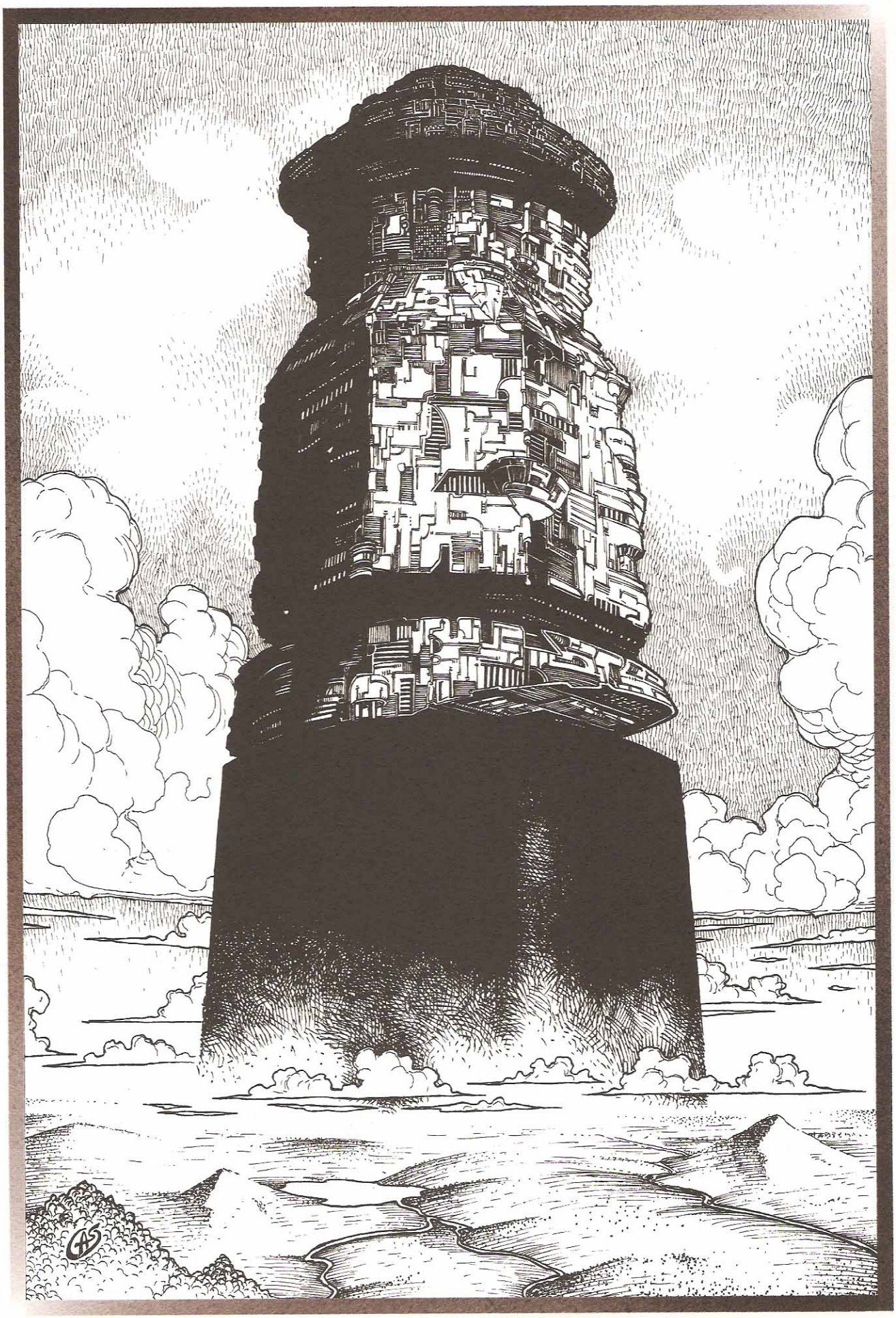
Cette mer-là est le vaste sillon, allant de Narbonne à Bordeaux, dernier vestige de la « mer pliocène » déjà évoquée qui, à l'occasion du cataclysme et alors que l'Atlantide voisine s'engouffrait dans les flots, s'est trouvée par contre coup légèrement surélevée et s'est lentement comblée jusqu'à n'être plus navigable. Au moins jusqu'à ce que fut creusé le canal du midi au XVIIème siècle. Dans le même temps géologique, l'isthme entre le Maroc et l'Espagne actuels faisait doucement place à un détroit qui s'appellerait, selon les époques, colonnes d'Héraclès ou détroit de Gibraltar. Mais pour les hommes survivants ou les peuples voisins, les routes maritimes étaient perdues, le continent américain devenait une terre mythique et la mémoire collective s'estompait. Par la grâce d'un dieu, Poséidon peut-être, quelques scribes égyptiens consignèrent par écrit les récits de témoins, et les confièrent à la garde des prêtres qui les conservèrent dans leurs temples où, le temps passant, ils ne passionnèrent plus grand monde. Puis un jour, Solon, principalement intéressé par ce que rapportaient les textes à propos des Athéniens, en ramena la teneur à Athènes. C'est ainsi que l'on en parle encore aujourd'hui.

Pour conclure cette courte étude, quelle meilleure formule que de redonner la parole à Platon ? Il faut bien une réponse au pourquoi posé par le tragique destin de l'Atlantide. Au lieu de la froide analyse d'hypothèses matérialistes qui concluent, en fait, à « c'est comme cela », Platon nous propose le texte suivant :

> « *Tant qu'ils (les Atlantes)… et gardèrent leur nature divine, ils virent croître tous les biens dont j'ai parlé. Mais quand la portion divine qui était en eux s'altéra par son fréquent mélange avec un élément mortel considérable et que le caractère humain prédomina, incapables dès lors de supporter la prospérité, ils se conduisirent indécemment et, à ceux qui savent voir, ils apparurent laids, parce qu'ils perdaient les plus beaux de leurs biens les plus précieux, tandis que ceux qui ne savent pas discerner ce qu'est la vraie vie heureuse les trouvaient justement alors parfaitement beaux et heureux, tout infectés qu'ils étaient d'injustes convoitises et de l'orgueil de dominer. Alors le dieu des dieux, Zeus, qui règne suivant les lois et qui peut discerner ces sortes de choses, s'apercevant du malheureux état d'une race qui avait été plus vertueuse, résolut de les châtier pour les rendre plus modérés et plus sages…* »

C'est sur ces phrases admirables, et une leçon à méditer, que s'arrête inachevé le manuscrit de Platon.

Félix P. Hesper, professeur au collège de France.



Du haut de ce palais, 4 000 ans vous contemplent.

LE PALAIS DU SEIGNEUR

"Quelles risibles et pitoyables créatures vous faites ! Vous qu'on appelle les Seigneurs et les Faiseurs d'univers, dès qu'on vous enlève vos armes et les murs de vos forteresses, vous êtes comme des bébés."

Wolff, Les Portes de la création

Une aura de mystère entoure naturellement la demeure d'un Seigneur. C'est de cet endroit, inaccessible au commun des mortels, qu'il préside à la destinée d'un monde. Cette inaccessibilité a bien entendu donné naissance à des légendes dans les sociétés *leblabbiys*, et le palais du Seigneur est devenu un des éléments centraux des religions, rendant un culte au maître des lieux. Suivant les cas, c'est de ce lieu "magique" que le Seigneur a créé l'air, la terre et la vie (ce qui est vrai) ou qu'il tisse des plans machiavéliques pour rendre la vie des mortels plus pénible encore. C'est de là qu'il laisse libre cours à son courroux contre les "sujets indignes" en déchaînant les tempêtes et le feu du ciel. C'est enfin en cet endroit qu'il emmène les femmes méritantes pour qu'elles vivent éternellement avec lui et assurent sa descendance. Tel est l'avis des populations des mondes de poches qui connaissent l'existence du Seigneur.

Le palais est effectivement le lieu d'où le Seigneur a donné naissance à son monde et d'où il surveille et gère son fonctionnement. Il constitue son centre de commande sur l'univers de poche et ses univers satellites. C'est aussi son lieu de repos s'il aime à arpenter fréquemment sa création. Enfin, le palais est la source de contrôle de la plupart des portes inter-univers de cet univers, de ses satellites et des univers aux mains d'autres Thoans. Étant donnée la guerre que se livrent ces demi-dieux, le maître des lieux tient toujours beaucoup à assurer sa protection afin d'éviter des visites inopportunes. Le machiavélisme des pièges thoans est devenu légendaire. Il est donc naturel que la résidence du Seigneur fasse elle-même l'objet d'une description.

HOME, SWEET HOME

La plupart des Seigneurs aiment à vivre dans le luxe, aussi leurs gigantesques demeures regorgent-elles de somptueux trésors artistiques. Peintures mouvantes, sculptures et pièces d'orfèvrerie délicatement ciselées ornent les couloirs et les appartements des Thoans. Sauf en cas d'usurpation, les propriétaires de ces œuvres en sont le plus souvent les auteurs. Si les millénaires écoulés ne leur ont pas apporté la sagesse, ils ont généralement développé leur sens artistique. Leur perversité coutumière a également contribué à donner une nouvelle dimension à leur art, aussi leurs œuvres laissent-elles souvent une sensation de malaise aux personnes non accoutumées. Il en est ainsi du miroir *brobdingnagien* qui transmet en images, parfois insensées, les sentiments de l'être qui l'observe.

Les Seigneurs n'hésitent pas non plus à exposer dans leurs couloirs les corps naturalisés de leurs victimes les plus méritantes, après les avoir ornementés.

SI TU VEUX LA PAIX, PRÉPARE-TOI À LA GUERRE

Il va sans dire que les Seigneurs accordent un soin tout particulier à leur défense et tenter de pénétrer dans un palais Thoan sans y être invité est l'une des tâches les plus périlleuses pour tout individu, qu'il soit lui-même seigneur ou *leblabbiy*. Les pièges y sont en effet nombreux, et leur caractère mortel n'est plus à démontrer. En théorie, un Seigneur, toujours à l'affût de distractions et de sensations fortes, conçoit un piège de telle sorte que sa future victime ait une chance (très) minime de survivre. Les faits ont démontré que cette maxime n'était qu'à moitié vérifiée et permettait surtout de préserver l'amour-propre du Seigneur local et de taquiner celui de ses frères de race particulièrement arrogants. En fait, la chance de survie accordée, si généreusement, par l'hôte provient surtout de l'usure du matériel mis en place

pour constituer le piège, du manque de moyens, et de leur incapacité à réparer, voire simplement à comprendre, certains appareillages.

Grâce à leur programmation, les androïdes ou robots des centres de production se trouvant habituellement dans les soubassements de cette résidence sont à même d'actionner ou d'utiliser certaines "machines-outils" aux tâches bien définies, mais ils sont incapables de les réparer. De plus, étant donné les grandes dimensions des palais et le nombre de portes inter-univers à protéger, chaque pièce ou couloir ne peut dissimuler un piège. La raison en est simple, car même un être de la puissance d'un Thoan ne peut s'affranchir des inévitables carences de mémoire dues à dix, voire cent mille ans d'existence. Si un Seigneur introduit la localisation et la nature d'un grand nombre de pièges dans les mémoires semi-protéiques de son centre de commande, il préférera se souvenir du moyen de les désamorcer. De plus, il en gardera d'autres secrets afin de prévoir la venue, quasi certaine sur des dizaines de milliers d'années, et la victoire peut-être, d'un usurpateur. Il devra donc, soit partir en exil pour sauver sa vie, soit périr. Dans le premier cas, il pourra préparer son retour ; dans le second, il n'a aucune raison de faciliter l'existence de son bourreau. Aussi le nombre de pièges que contient un palais de Seigneur est-il relativement faible par rapport aux dimensions de l'édifice.

Ces pièges sont généralement placés aux endroits stratégiques, par exemple dans les coursives menant aux lieux de résidence du maître des lieux et aux centres de commande, de fabrication et de stockage d'armes ou de véhicules. S'ils sont peu nombreux, ils sont généralement mortels car ils constituent la dernière ligne de défense du Seigneur. C'est dans ces endroits que vous, MJ, devrez les installer. La protection "à distance" doit être assurée par des moyens d'attaque mobiles, sous-entendu les cous de serpent, les Talos et autres androïdes. Pour une aventure ayant brièvement lieu dans une résidence de Seigneurs, nous vous conseillons de ne pas excéder un maximum de six à dix pièges, mais ceux-ci devront être terriblement décourageants pour les intrus survivants. Il est vrai, néanmoins, que le palais est truffé de portes blindées, d'alarmes et de caméras reliées au, ou aux, centre (s) de commande. Il va de soi que des caméras ne seront pas installées dans les issues secrètes ménagées par le Seigneur au cas où il devrait un jour reconquérir son domicile.

Bien que les centres de fabrication ou de manipulation génétique soient capables de fabriquer de grandes quantités de serviteurs, le palais ne peut en accueillir un nombre illimité. Vous pouvez estimer, sur la base d'un calcul très simple, le nombre de serviteurs *lebblabiys* ou robots, qu'ils soient des créations semi-protéiques comme les Talos, des androïdes domestiques, des robots des centres de production ou de cous de serpent.

Nombre de serviteurs = Taille totale de l'univers x 80

Le terme Taille totale signifie que vous devez faire la somme des indices de taille, dans l'Échelle 6, des différentes poches-univers appartenant au Seigneur en utilisant la règle d'union de valeurs. Si ce dernier possède plusieurs poches-univers et désire construire des palais supplémentaires dans quelques-unes d'entre elles, il devra répartir le nombre de ses serviteurs entre ses résidences. Seules les poches-univers de taille supérieure à 6.3 sont capables d'accueillir un palais.

L'une des salles les mieux protégées du palais abrite le Modeleur, un gigantesque ordinateur semi-protéique. Ce dernier gère la poche-univers où il se trouve et celles qui ne relèvent pas d'un autre palais appartenant au Seigneur. Il commande en continu aux centres de fabrication, de manipulation génétique, de contrôle atmosphérique, bref, tout ce qui assure l'équilibre du monde. Seuls les moyens de défense et les pièges obéissent à une programmation qui leur est particulière et qui émane du panneau de contrôle des alarmes, situé dans les appartements très privés du Seigneur. Ce dernier, s'il est prévoyant, a sans doute prévu quelque part un dispositif caché, absent de toute banque mémorielle, pour neutraliser ces installations.

Il convient de clarifier un point. Le Modeleur ne régule pas le fonctionnement permanent du monde, son cycle de vie, mais modifie simplement la programmation des appareillages qui ont cette charge. Ces derniers sont directement incorporés à la paroi de la case univers ou se trouvent à l'intérieur de la croûte terrestre, sous la mer ou dans d'autres endroits très difficilement accessibles, ce qui veut dire que le Seigneur n'interfère que rarement avec le fonctionnement de son petit univers. Cela signifie également que la destruction du palais n'entraîne pas la mort immédiate ou à court terme du monde mais que celui-ci continue à évoluer suivant le même cycle de façon imperturbable, sans qu'aucune modification puisse y être apportée. La localisation de ces dispositifs dépend de leur rôle. S'ils doivent exercer un effet sur la croûte terrestre, ils se trouveront à l'intérieur de celle-ci ; si des éclairs doivent prendre naissance, les appareillages devront se trouver à la fois dans les parois de la case-univers et dans la croûte terrestre afin d'engendrer une décharge ciel-terre, etc.

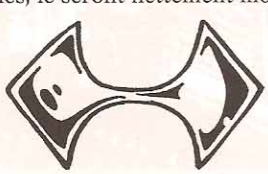
L'intervention des Seigneurs est parfois nécessaire à la continuation d'un programme. Si, pour diverses raisons, absence ou mort du seigneur, incapacité de son remplaçant, destruction du palais, etc., cette intervention ne peut être menée à bien, le programme bloque localement et donc n'évolue plus en ce qui concerne le point sur lequel le Seigneur devait intervenir.

Ainsi, dans "Le Monde Lavalite", l'absence d'Urthona dans son palais l'empêche de faire cesser les orages côtiers. Résultat : la saison des éclairs ne prend pas fin et les espèces animales, ainsi que les végétaux mobiles ne peuvent accéder à la zone des mers qui, d'habitude, restait particulièrement stable par rapport au reste de ce monde dément. Cela aura certainement pour conséquence un formidable dérèglement des instincts des espèces et constituera probablement le premier pas menant à l'extinction de ce monde.

Très fréquemment, les Seigneurs moyens disposent d'une unique salle de contrôle, mais ce n'est pas toujours le cas. Des Thoans prévoyants ou simplement paranoïaques dotent leur palais

d'une salle supplémentaire et secrète, comme c'est le cas dans le palais d'Urizen (voir **Les Portes de la Création**). Il va de soi que la localisation de cette pièce n'est pas indiquée sur les plans du palais se trouvant dans la salle principale. Cette salle auxiliaire contient un ou deux convertisseurs énergie-matière destinés à l'approvisionnement en nourriture et en eau, des appareillages thoans qui convertissent un dégagement d'énergie en des plats préprogrammés. Quelques armes de poing et une trousse de survie thoans s'y trouvent également, ainsi qu'une porte menant à un univers-satellite bien protégé. En aucun cas ce centre ne peut contenir un Modeleur, mais il y est souvent connecté sans que cela apparaisse dans les banques mémorielles de ce dernier.

Certains Seigneurs implantent également quelques rares et minuscules centres de repos dissimulés sur leurs mondes. Le Seigneur local visitant son domaine trouvera en ces résidences secondaires un abri où il pourra se remettre de ses émotions, établir un itinéraire de promenade ou une stratégie de reconquête, en bref toute activité facilitée par le calme et un certain confort. À l'instar du centre de commande auxiliaire, ces lieux de repos comportent un convertisseur énergie-matière et des dispositifs de relaxation automatiques : salles de sport, de vidéo, sanitaires, infirmerie. Ces centres jouent parfois le rôle de prisons de luxe pour Seigneurs indésirables. Il est fréquent, par rapport à l'échelle de temps des Seigneurs, que des intrus Thoans estiment que ces lieux contiennent des portes menant au palais ou des armes. C'est précisément pour cette raison que de tels dispositifs ne se trouvent que très rarement en ces lieux. Ceux-ci sont également exempts de pièges qu'un adversaire astucieux serait capable d'utiliser comme arme. En fait, il ne s'agit pas de tuer les intrus, mais simplement de les retenir enfermés et de leur offrir un intermède agréable avant la suite des festivités qui, elles, le seront nettement moins.



LES VOYAGES FORMENT LA JEUNESSE

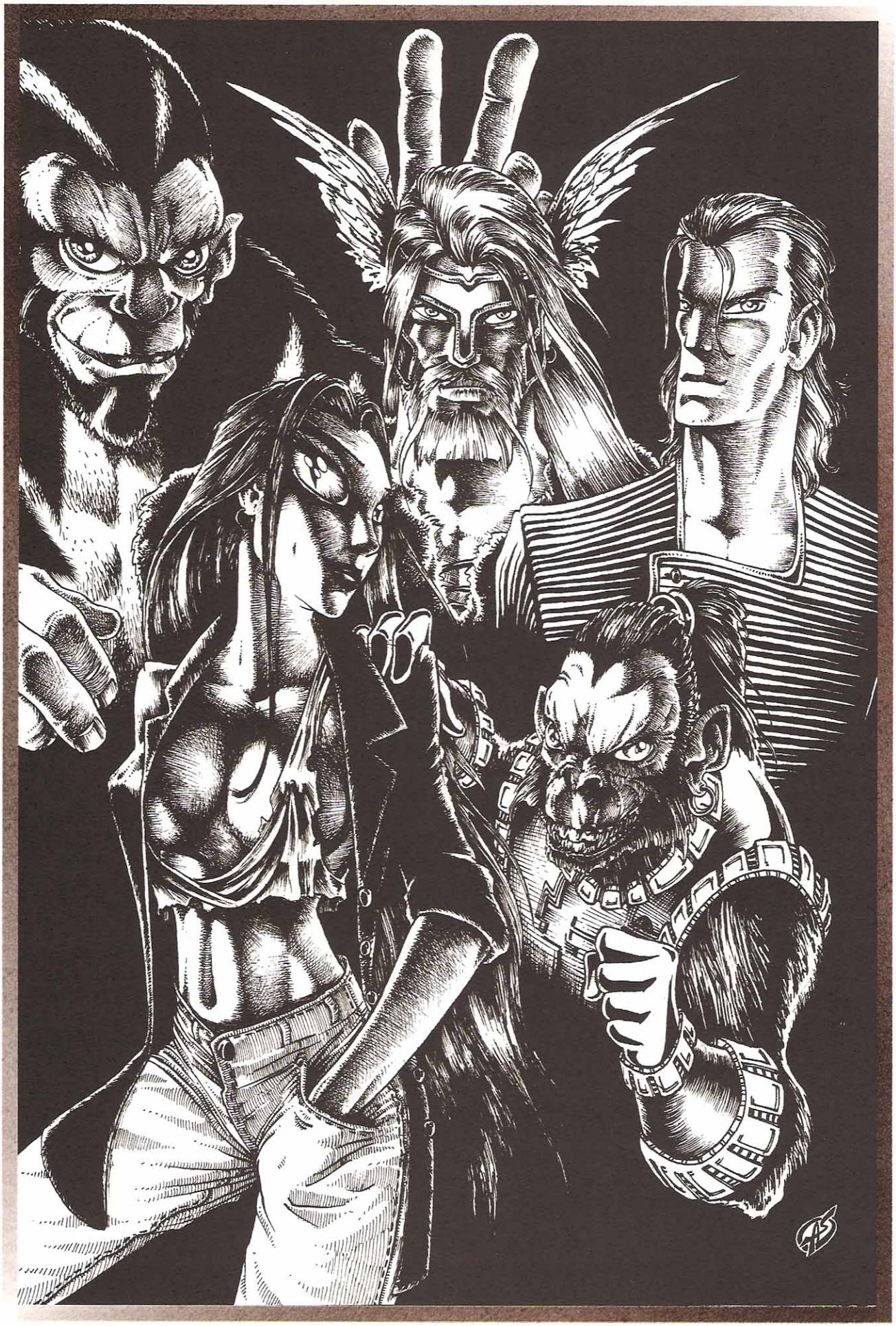
Le caractère original des romans de Farmer provient, entre autres, de sa conception de la structure des univers, du dépaysement apporté par chacun d'entre eux par rapport au domaine d'Orc le Rouge. Voyager entre ces univers est impossible sans utiliser les fameuses portes, souvent piégées, ou les failles inter-univers. Ces dernières naissent accidentellement à partir d'imperfections ou d'incohérences dans le mur énergétique séparant deux univers adjacents du macrovers. Ces failles n'ont pas été créées par des Seigneurs, elles apparaissent spontanément au fur et à mesure des millénaires et existent en nombre très réduit pour une même poche, tout au plus quatre ou cinq. Leur localisation ne figure sur aucune carte préétablie des Seigneurs, aussi est-il très difficile de les repérer, même avec un détecteur approprié. En général, les Thoans apprennent l'existence d'une de ces failles par expérience ou ouï-dire. Dans ce qui suit, nous nous limiterons aux portes.

Les banques mémorielles connectées au Modeleur contiennent les localisations de toutes les portes menant à, ou partant directement de ses poches-univers. Certaines des portes sont aujourd'hui oubliées, parce que le Seigneur qui dirige un univers s'est contenté de le conquérir et parce qu'elles ne sont pas connectées directement au centre de commande principal, mais à un autre auxiliaire que l'usurpateur n'a pas réussi à déceler ou qu'il n'a pas cherché. Ces portes, assez anciennes, ne sont pas fréquemment piégées, au contraire des plus récentes que le Seigneur local a sans doute dotées de systèmes de surveillance, alarmes, caméras, audio transmetteurs, etc. Le propriétaire des lieux dispose d'une multitude de ces moyens de surveillance dispersés un peu partout sur son monde, particulièrement dans les endroits sensibles, tels que les passages obligatoires, cols et isthmes, etc.

La surveillance dans une autre case-univers pose plus de problèmes, car le Seigneur doit installer un central de réception-émission incorporé à chaque côté de la porte. Les Seigneurs ont privilégié la discrétion à la capacité de réception et d'émission lors de la conception de ces engins, qui manquent de capacité. C'est pourquoi, chaque central ne peut pas gérer la surveillance de plus d'une vingtaine de sites. De plus, en cas de défaillance de ces centraux de communication, accidentelle ou provoquée par d'éventuels ennemis, les réparer implique que le Seigneur, devenu ignorant de ce qui se passe de l'autre côté de la porte inter-univers, devra prendre le risque de tomber dans une embuscade. Au cas où, pour accéder à un univers donné, il serait nécessaire de passer par une succession de portes, assurer le transfert du son et des images provenant de cet univers impliquera l'équipement de chacune des portes composant la chaîne d'accès à l'univers. Le fait d'installer un dérivateur sur ces portes détourne également les données émises par le capteur. Si aucun capteur n'a été installé sur la nouvelle porte de destination, les données seront perdues et le Seigneur "piraté" comprendra vite que quelque chose ne tourne pas rond et pourra y remédier une fois la source d'erreur repérée. Dans le cas contraire, les données ne seront pas perdues pour tout le monde. Cette astuce est parfois utilisée pour piéger le Seigneur propriétaire du central. Si ce dernier désire réparer ce qu'il pense être une simple défaillance de matériel et passe par la porte, il sera détourné vers la porte du Seigneur pirate. Gageons que l'accueil sera chaleureux.

Vous pouvez parfaitement imaginer un Seigneur ennemi suffisamment vicieux pour installer deux dérivateurs, un menant vers un de ses centraux et un autre, branché sur cet appareillage. Après acquisition, l'information piratée sera ensuite réémise par le central "pirate" et, à ce moment, détournée par le second dérivateur programmé, lui, sur le central normal du Seigneur piraté. Les chances pour que celui-ci se rende compte de la supercherie sont faibles. Qui doutait de la perversité des Seigneurs ?

Les palais des Seigneurs feront l'objet d'un chapitre important du supplément de ce jeu sur les Thoans.



Un groupe soudé, c'est un groupe qui gagne.

TECHNIQUES ET CONSEILS DE JEU

"Le corps ne l'emporte pas toujours sur les ordres de l'esprit."
Kickaha, proverbe thoan,
Plus fort que le feu

On a beau avoir lu le livre, connaître les règles, être un habitué des jeux de rôle, il n'est pas toujours facile de maîtriser le cours du jeu, que l'on soit meneur ou joueur. Ces quelques conseils, qui concernent à la fois le jeu de rôle en général et les particularités propres à THOAN, devraient vous éclairer sur la plupart des points qui vous posent des problèmes.

PHYSIONOMIE D'UN GROUPE DE PJ

Les PJ sont souvent réunis dans un groupe par hasard, que ce soit après avoir emprunté accidentellement des "portes", avoir aidé un PJ poursuivi par un Thoan, etc. Mais pourquoi ce groupe resterait-il uni et solidaire par la suite ?

Il est du devoir du Meneur de Jeu de rappeler à ses joueurs que pour avoir une chance de survivre dans les univers dangereux de THOAN, les PJ ont tout intérêt à s'associer, quelles que soient leurs différences initiales. Par exemple, un PJ Anthropoïde, même s'il n'apprécie pas les Amazones, devra accepter de coopérer avec un PJ Amazone s'il veut optimiser ses chances de survie par la suite. En effet, les personnages d'un groupe ont tous un point commun : ils en savent plus que la moyenne sur l'existence des "portes" et des Thoans. C'est déjà trop. Cela suffit à mettre leurs jours en danger, pour commencer à cause du Seigneur du Monde à Étages, qui cherchera par tous les moyens à les éliminer. S'associer est donc plus qu'une commodité, c'est un besoin vital.

Mais avant de songer à créer un groupe de PJ cohérent, il faut déjà que chaque personnage qui le compose soit correctement détaillé. C'est pourquoi le MJ doit s'attacher tout d'abord à ce que ses joueurs donnent le maximum de profondeur à leur personnage, en imaginant sa vie passée et les motivations qui le guident. Ainsi prendront-ils plus de plaisir à l'incarner.

Puis, le MJ doit penser à la **configuration** du groupe de PJ. On distingue deux cas de figure :

- le groupe hétéroclite, composé de personnages de tous horizons, qui se sont retrouvés réunis par hasard et coopèrent pour survivre. C'est le cas le plus fréquent. On y trouve n'importe quel genre d'association parmi les types de personnages proposés. Exemple : *zébrille, Hrowaka, Anthropoïde, Barbe Rouge et Terrien.* L'avantage de ce groupe est sa diversité, la complémentarité de ses différents membres, et l'humour des situations qu'il peut générer (imaginez un satyre contraint, du fait de sa nature, de faire la cour à une Amazone). L'inconvénient est le risque de discorde existant entre deux personnages radicalement opposés, qu'il n'est pas toujours facile de transcender. Exemple : *Hrowaka - Homme-Cheval ; Barbe Rouge - Tishquetmoac ; Chevalier Drachelander - Khamshem ; Amazone - Anthropoïde.* C'est le rôle du Meneur de Jeu de veiller à ce que les relations entre ces couples antagonistes ne s'enveniment pas trop.
- le groupe homogène, composé de personnages du même genre, du même milieu. Exemple : *groupe exclusivement composé de Terriens ; de personnages d'Okéanos ; d'Hommes-Chevaux ; de Hrowakas ; etc.*

On peut même imaginer une physionomie très particulière, qui, comme dans le roman *Les portes de la création*, verrait un groupe exclusivement composé de... THOANS ! Cette dernière option est toutefois réservée à un MJ expérimenté, car il aura fort à faire pour maîtriser les possibles débordements de ses joueurs.

L'avantage du groupe homogène est la cohésion, la complicité et la solidarité qui sont beaucoup plus faciles à créer entre ses membres qu'au sein d'un groupe hétéroclite.

L'inconvénient réside dans les possibles lacunes du groupe, qui ne seront pas compensées par un personnage "différent", possédant les qualités qui manquent. Exemple : *les personnages d'un groupe d'Okéanos risquent de manquer de Volonté ; des personnages exclusivement Anthropoïdes manqueront de discrétion ; etc.*

Une fois la physionomie décidée, le MJ doit choisir une **hypothèse de campagne**, qui offrira par la suite aux joueurs plusieurs possibilités pour étoffer leurs personnages. Deux hypothèses s'offrent à lui.

Première hypothèse

Elle correspond plutôt à une équipe de joueurs débutants ou peu expérimentés dans le jeu de rôle. Un tel groupe ne comporte pas de Thoan, du moins en apparence, car la présence d'un Seigneur inconscient de sa propre nature est possible. Il peut s'agir d'un Seigneur amnésique comme Wolff/Jadawin.

Les joueurs commencent donc avec des personnages *leblabbiys*. Cependant, au cours des aventures, certains détails pourront peut-être réveiller des souvenirs et entraîner une prise de conscience. Cette prise de conscience ne se présentera certainement pas dans les toutes premières parties de THOAN. En effet, elle est subordonnée à la condition suivante :

- la somme totale cumulée des points d'Héroïsme gagnés par les membres du groupe depuis le début de leurs aventures doit atteindre ou dépasser un seuil égal à **300 fois** le nombre de PJ. C'est-à-dire, par exemple, qu'un groupe de 3 PJ devra obtenir un total de 300 x 3 = 900 points d'Héroïsme (ce total cumulé est tenu secrètement par le MJ).

Une fois ce seuil atteint, un joueur pourra procéder à un **test de Révélation** pour l'ensemble du groupe, ce test étant, en fait, un test de chance de valeur 3.3 contre un seuil de 3.5 :

Aucun succès

Pas de chance ! Il n'y a pas de Seigneur dans le groupe.

C'est catégorique, les PJ sont de vulgaires *leblabbiys*, mais leur objectif peut être de chercher un véritable Thoan, pour en faire leur allié ou pour lui arracher des connaissances.

Réussite partielle

Mystère ! La révélation n'a pas encore eu lieu !

Néanmoins dès que le groupe de PJ aura augmenté de 300 points son total de points d'Héroïsme, il pourra procéder à nouveau au test de Révélation avec un seuil de 3.4.

Réussite normale, - quasi parfaite ou parfaite -

Il y a un Seigneur amnésique dans le groupe, que le Maître de Jeu devra déterminer aléatoirement parmi les PJ. Il a désormais le choix, suivant l'orientation qu'il désire donner aux aventures de l'équipe.

- Soit la mémoire revient subitement au PJ chanceux, devant un détail ou une scène qui l'a marqué pendant sa jeunesse ;
- Soit le MJ lui donnera petit à petit des informations qui lui remémoreront des souvenirs, des scènes étranges dans des endroits invraisemblables, etc.

En bref, le joueur commencera ses parties de THOAN avec un personnage ordinaire, et aura subitement la chance d'incarner un individu exceptionnel au passé extrêmement chargé. Mais comme pour Jadawin, son amnésie aura eu le mérite de lui montrer à quel point ce qu'il était auparavant comportait de mauvais côtés et il ne sera donc plus nécessairement l'individu cruel et hautain qu'il avait pu être. En temps que Thoan, il restera, de toute façon, un allié très puissant du groupe.

Dans les deux cas, le MJ aura l'occasion de concocter des intrigues et des scénarios adaptés.

Idées de campagne : Ces nouvelles aventures offriront généralement de nouvelles récompenses aux efforts des PJ, avec, entre autres, un accès plus aisé à la technologie thoanne. Le MJ pourra imaginer une campagne débouchant sur la possession d'un univers, par les armes dans le cas d'une conquête ou de la reconquête de l'univers du Thoan révélé, ou par l'imagination. Dans ce cas, les PJ pourront tenter de modifier un univers existant ou de parachever l'œuvre qu'un Seigneur n'a pu mener à bien.

Posséder une des dernières machines de Création/Destruction deviendra peut être le but ultime des PJ, qui concourront pour définir l'univers "idéal" correspondant aux aspirations de chacun. Bien que les Thoans pensent que ces machines ont disparu avec leurs créateurs, en retrouver ou parvenir à en reconstituer une peut donner lieu à de grandes campagnes, au cours desquelles les PJ pourraient interférer avec des figures marquantes de la Saga de Philip José Farmer.

Deuxième hypothèse

Elle concerne en principe des joueurs plus expérimentés. Cette fois un des joueurs aura **d'entrée de jeu** la possibilité d'incarner un Thoan, tout à fait conscient de sa nature.

Les Thoans possèdent quelques traits de caractère qui les rendent moins aisés à incarner que d'autres types de personnages. C'est pourquoi il est préférable que cette tâche ne soit pas confiée à des joueurs débutants. Les Thoans PJ ne sont pas forcément des psychopathes. Ils peuvent être susceptibles de s'adapter au groupe. Malgré cela, nous déconseillons fortement au Meneur de Jeu d'accepter plus d'un PJ Thoan dans le groupe de joueurs.

Le Thoan incarné sera obligatoirement un personnage exilé, chassé de son univers, qu'il a fui pour sauver sa vie. Il peut avoir une apparence humaine, comme les Thoans ordinaires, ou celle d'une créature inhumaine ou grotesque, dans laquelle son cerveau a été implanté par un Seigneur rival (Exemple : *corps d'aigle géant, de harpie, d'Anthropoïde, voire de zébrille*...).

Le MJ doit expliquer au joueur qui incarne le Thoan déchu qu'il doit tenter d'obtenir l'aide du groupe de *leblabbiyø* et que, dans cette optique, deux possibilités s'offrent à lui :

- 1 - S'il décide de faire confiance aux autres PJ, il leur dévoilera son origine et son statut de demi-dieu. Libre à eux de le croire ou de lui offrir une autre noix à punch ! Ils peuvent également se rendre compte par eux-mêmes de la nature véritable de ce personnage si particulier. Le Thoan sollicitera alors leur aide afin d'atteindre un objectif, ou pour des raisons de survie, ou pour toute autre raison qui pourrait les intéresser.
- 2 - Malgré ses efforts, le PJ Thoan n'a pu se débarrasser de certains petits défauts et décide de dissimuler son identité au groupe, par prudence, ou par paranoïa. Il cherchera alors à manipuler les PJ le plus discrètement possible et à les entraîner dans des péripéties dont le bénéfice lui reviendra principalement.

Idées de campagne : La présence d'un Seigneur peut donner naissance à de nombreuses aventures au cours desquelles il aura la possibilité de s'humaniser, mais ça n'est qu'une option. Les *leblabbiyø* acquerront vraisemblablement des bribes de connaissances sur les Thoans, pourront devenir propriétaires de matériel de technologie thoanne et deviner que leur "ami" leur cache bien des choses.

Le Seigneur a pour objectif principal de récupérer un corps humain, si celui qu'il occupe ne l'est pas, et un univers, le sien de préférence. Il fera en sorte que les PJ, consciemment ou non, confondent leurs objectifs avec les siens.

Une fois cela accompli, il pourra, s'il est généreux et s'est humanisé, récompenser ses amis en leur léguant une partie de territoire. Ils deviendront ainsi des sortes de vassaux. Si l'on se réfère à la saga des Hommes-Dieux, on peut aisément imaginer que l'amitié entre Kickaha et Jadawin a conduit ce dernier à donner à son ami la lune dominant le Monde à Étages.

Le Thoan du groupe a également la possibilité de lancer ses amis à la conquête d'autres univers dont ils deviendront les Seigneurs et de leur donner les moyens de leurs ambitions. Suivant la personnalité du PJ thoan, cette générosité sera sincère ou feinte et motivée par le désir d'éloigner des compagnons désormais inutiles ou de se débarrasser d'eux. Le Thoan a, en effet, les moyens de faire de ses amis des Thoans véritables en leur greffant des symbiotes et en leur administrant des drogues d'immortalité et de régénération. Dès lors, en possession d'un palais et de la Technologie des Seigneurs, ils pourront manipuler, modifier ou parachever un univers.

Dans les deux cas, vous remarquerez que les aventures évoluent d'un échelon micro-régional, pour les premières pérégrinations des PJ, à des intrigues macroscopiques qui décideront du sort d'univers entiers.

Le Meneur de Jeu ne doit pas révéler à ses joueurs quelle hypothèse il a choisie pour justifier la présence ou non d'un Seigneur au sein du groupe, afin de laisser planer un plus grand suspense. De même, il ne leur précisera pas la structure actuelle du Monde à Étages dans sa totalité, ni la période qu'il a adoptée par rapport aux romans. C'est aux PJ de découvrir ces éléments et gageons qu'ils apprécieront les nombreuses surprises qui s'offriront à eux. Ils ne doivent jamais être sûrs de rien.

Conseils aux Meneurs de Jeu

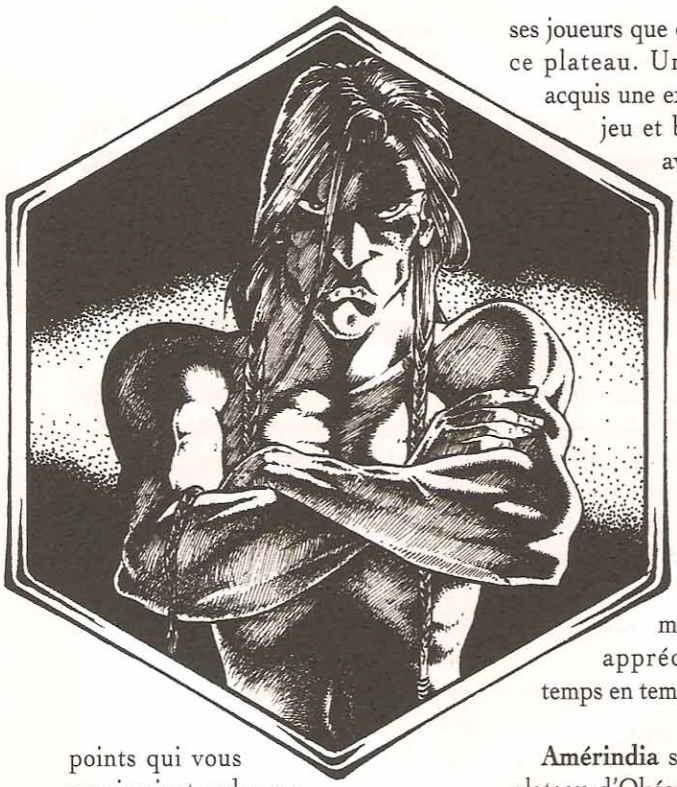
Le premier conseil concerne la teneur des scénarios. Malgré la richesse des possibilités offertes par les "portes" thoannes, il est préférable de ne pas céder à la tentation de sauter sans arrêt d'univers en univers, surtout au cours des premières parties. Le Monde à Étages, sa faune, sa géographie sont bien suffisants pour déconcerter les joueurs et les occuper. Il leur faudra certainement quelque temps pour s'accoutumer à ce monde déroutant et adopter une attitude correspondant aux nouvelles situations proposées. De plus, les univers sont bien décrits, qu'il s'agisse d'Alofbethmin (le Monde à Étages) ou des (nombreux) autres qui seront publiés : le Monde d'Urizen, Terre II, le Monde Lavalite, le Monde d'Ozoth, le Monde des Forêts Sombres, etc.

Chacun d'entre eux a une véritable consistance et mérite qu'on s'y attarde longuement, plutôt que se disperser et de les aborder de façon trop rapide et trop superficielle. Trouver une "porte" doit devenir un événement très exceptionnel et provoquer une foule d'impressions diverses : le soulagement et la délivrance d'abord, car les "portes" sont généralement bien cachées et en trouver une doit être le fait du hasard ou de longues recherches ; l'intérêt et l'excitation face au mystère, car il s'agit d'un passage vers un autre monde, sans doute déroutant, d'un bond dans l'inconnu ; l'angoisse, enfin et surtout, car nul ne peut savoir si une "porte" est piégée ou pas avant qu'elle ne soit testée (les Thoans ont une imagination plutôt délirante lorsqu'il s'agit de piéger une "porte").

Franchir une "porte" thoanne inconnue ne doit donc jamais être un événement banal, mais doit au contraire engendrer au moins de l'appréhension. N'en abusez pas. Les aventures sur un même monde, voire dans un même lieu, devraient être plus fréquentes que l'exploration d'autres univers. Toutefois, certaines campagnes publiées, notamment celle du Monde d'Urizen, privilégieront l'utilisation des "portes".

La connaissance du système de jeu

Préparez bien vos scénarios et révisez les points de règles qui s'y rapportent. Il n'est pas nécessaire de connaître toutes les règles sur le bout des doigts. Mais si le scénario prévoit une poursuite par des Hommes-Chevaux, par exemple, il sera important de posséder à fond les règles de mouvements et poursuites de groupes. De plus, d'une manière générale, il est toujours utile de bien relire les règles de combat. Enfin, il ne faut jamais hésiter à recourir à des simplifications ou des modifications. Les règles ne sont pas des écritures sacrées. Il faut les oublier si elles risquent de ralentir le cours de l'action. Petit à petit, avec l'expérience, vous maîtriserez de mieux en mieux la mécanique du jeu, vous assimilerez les



points qui vous paraissaient ardus au départ et tout sera plus facile.

Aventures dans le Monde à Étages

Ce qui suit fournit une brève description des éléments de chaque plateau du Monde à Étages, de la population et des mœurs susceptibles de susciter l'intérêt des personnages.

Okéanos est le plateau de la vie et du plaisir éternel. Il constitue un tremplin idéal pour une introduction à l'univers de Jadawin. En effet, son aspect et celui des premiers habitants rencontrés provoqueront étonnement et dépaysement. De plus, ce plateau permettra une approche en douceur du monde de Jadawin, les erreurs ou les échecs ne se traduisant pas par la mort de qui que ce soit, le mal et la souffrance restant inconnus en ces lieux où règne l'innocence.

Les défis ou Agônes permettront aux joueurs de se familiariser avec la mécanique du jeu, mais ils seront également sources d'amusement et d'émerveillement, grâce à la découverte d'une population aux mœurs très libres.

Nous conseillons au Meneur de Jeu de ne faire vivre aux personnages de ses joueurs que quelques aventures sur ce plateau. Une fois qu'ils auront acquis une expérience suffisante du jeu et bien fait connaissance avec leur personnage, ils seront prêts à aller au devant d'aventures plus dangereuses et palpitantes sur les autres plateaux. Des aventures moins idylliques, mais tout aussi fascinantes.

En bref, Okéanos n'est pas un endroit où l'on reste bien longtemps, suivant l'échelle de temps de ce monde, mais où l'on apprécie de retourner de temps en temps, en mission ou non.

Amérindia se trouve au-dessus du plateau d'Okéanos et occupe la place vedette dans les romans de Farmer. C'est le niveau préféré de Kickaha. Il y a plusieurs raisons à cela : les possibilités d'aventures sont très nombreuses, les populations sont très variées dans leurs mœurs et leur aspect. Les tribus amérindiennes se disputent les plaines et y affrontent les tribus des cruels et redoutables Hommes-Chevaux ; les Barbes Rouges, Vikings importés sur le plateau par Jadawin, rêvent de s'approprier les richesses de l'empire tishquetmoac, en particulier celles de sa capitale, la resplendissante Talanac. La faune est d'une variété extraordinaire et peut inspirer de nombreuses idées de scénarios, faisant rebondir les PJ de surprise en surprise. Les rencontres avec certaines tribus aux coutumes étranges engendreront des situations drôles ou déroutantes.

Dracheland s'adresse à des joueurs plus aguerris, plus expérimentés. Si le niveau scientifique de ce plateau est plus avancé que celui de l'empire tishquetmoac, la civilisation y est moins florissante, car Dracheland n'est pas unifié. La situation géopolitique est complexe. Quatre peuples vivent dans une hostilité permanente et, à l'intérieur de chaque ethnie, un grand nombre de barons ou de califes font la guerre à leurs voisins et se disputent le pouvoir.

L'ambiance générale est très "héroïque". La plupart des peuples considèrent l'honneur comme la vertu absolue, et les chevaliers yidshe ou teutoniques ressemblent davantage aux compagnons d'Arthur Pendragon qu'à ceux de Gilles de Rais.

Les problèmes d'honneur, d'étiquette et, d'une manière générale, les mœurs des chevaliers et Sarrasins peuvent parfois faire sourire, en raison de leur caractère radical, leur charme suranné et, quelquefois, leur sincérité et leur naïveté. Usez-en pour agrémenter vos parties d'une pointe d'humour.

L'instabilité politique, les périls rôdant dans les jungles recouvrant ce plateau, de dangereux prédateurs et... les dragons sont autant de sources d'inspiration.

Atlantide est le moins connu des quatre plateaux habités par les *leblabbiyø*. Néanmoins, toutes les rumeurs le concernant rapportent qu'il s'agit d'un endroit très dangereux et très hostile. C'est un lieu qui se prête à l'aventure et au mystère. Des jungles peuplées de tribus farouches, d'Amazones belliqueuses et d'Anthropoïdes redoutables, jouxtent les vestiges d'une civilisation autrefois prestigieuses et très avancée, que les rêves de grandeur de son empereur ont aujourd'hui menée à la ruine et à la dévastation, du fait des éclairs ravageurs du Seigneur.

Les orages y sont très fréquents et leur violence est phénoménale. La fureur des éléments figure donc parmi les ennemis les plus dangereux que les PJ devront affronter s'ils ont l'audace de s'aventurer en ces lieux.

Le **palais** du Seigneur se trouve sur le dernier étage de cette Tour de Babel planétaire. Le maître des lieux a accordé un soin particulier à la défense de sa demeure, dont les accès sont très surveillés et très protégés. Les aventures en cet endroit ne peuvent être qu'extrêmement rares, et ne se produiront en tout cas qu'après un grand nombre de scénarios sur les niveaux inférieurs. Le palais et les machines qui s'y trouvent seront décrits plus en détail dans un supplément futur, "les Seigneurs". En attendant sa parution, vous pouvez exploiter les descriptions déjà fournies et la liste d'objets technologiques thoans.

Création d'un scénario

Ce qui suit s'attache à donner aux MJ quelques conseils généraux pour utiliser les données contenues dans THOAN afin d'imaginer des scénarios.

Tout d'abord, n'hésitez pas à user des outils que vous avez à votre disposition :

- **le Bestiaire**, qui peut inspirer un grand nombre de scénarios ou en habiller d'autres. Les peuplades du monde de Jadawin correspondent à des civilisations terriennes antérieures à la Renaissance, la chasse est donc pour elles une occupation très appréciée, principalement parmi les nobles. Les différentes espèces animales, souvent exotiques, contenues dans le Bestiaire, vous permettront de varier les plaisirs des joueurs et de leur faire ressentir la diversité et la richesse de la faune importée, modifiée ou entièrement créée par Jadawin. Ce dernier, comme la plupart des Seigneurs, a conçu sa faune sur le principe d'un équilibre entre chasseurs et chassés. Les prédateurs, nombreux sur ce monde, joueront peut-être des tours aux PJ amateurs de gibier et donneront du "piquant" à leurs chasses. Changez régulièrement de prédateurs, pour que les joueurs ne s'habituent pas à un adversaire type. Ainsi, chacun des animaux rencontrés gardera plus longtemps le secret sur son mode de vie, ses méthodes de chasse et ses points faibles. Les joueurs deviendront méfiants et se tiendront en permanence sur leurs gardes, ce qui est propice à la création d'une certaine tension, synonyme d'émotions.
- **les objets thoans.** Sans en abuser, l'obtention d'un appareil thoan peut être le propos d'un scénario intéressant et motivant, qui permettra aux personnages joueurs de disposer d'atouts importants pour contrer les complots des Seigneurs.
- **les Thoans.** Ce sont les principaux adversaires des PJ. Reportez-vous au chapitre **Présentation cosmogonique et historique**, où quelques-uns y sont présentés (pages 158 à 160). Choisissez celui ou ceux qui seront les pires ennemis des PJ (vraisemblablement Arwoor, Orc le Rouge, Urizen, Urthona...), mais réfléchissez aussi à ceux qui peuvent se révéler des alliés (Jadawin, Anania, Luvah, par exemple).

Voici maintenant quelques "recettes" et conseils pour obtenir un bon scénario de THOAN.

D'abord, essayez de toujours penser à l'esprit du jeu quand vous écrivez vos scénarios. L'esprit THOAN tend à privilégier un mélange de mystères, de pièges à déjouer avec peu de moyens, de mise en valeur de la ruse des PJ, de voyages, de dépaysement, de renouvellement des parties dans plusieurs univers, de complots thoans et de paranoïa qu'ils instaurent, d'ennemis implacables et obstinés, de faune et de flore très diversifiées.

Il est important pour le MJ de concevoir régulièrement des pièges thoans délirants et de tester l'ingéniosité des personnages-joueurs qui vont s'y trouver confrontés. Faites donc en sorte de prévoir au moins un piège majeur dans une campagne, voire dans un scénario, en réfléchissant bien à la solution que les joueurs devront trouver pour s'en sortir. Peu importe si elle est extravagante, il faut faire travailler les neurones de vos joueurs ! N'oubliez pas les jets de Ruse ou d'Intellect et l'utilisation de l'Héroïsme dans les cas désespérés.

Pour pimenter encore les aventures, préparez bien vos PNJ, définissez leur personnalité et leurs relations, et créez une histoire dont ils sont les acteurs principaux. Intégrez les éléments de l'ambiance décrits ci-dessus (exotisme, aventure, ennemis thoans, complots, "portes"...) et mélangez les intrigues locales aux intrigues thoannes, de plus grande envergure.

Enfin, définissez les objectifs de vos PJ, à court terme comme à long terme, ménagez leur motivation, qui n'est pas forcément la curiosité, et pensez à leur récompense.

Récompense des joueurs

Parmi les récompenses qu'attendent les joueurs, **les objets issus de la technologie thoanne** revêtent une grande importance. Ils donnent au jeu une saveur toute particulière et représentent en fait sa "magie". Ils doivent néanmoins être donnés avec parcimonie. Tout comme les objets magiques d'autres jeux, la valeur que leur attribueront les PJ sera d'autant plus grande qu'ils seront rares et très difficiles à obtenir. Un moyen pour augmenter encore la valeur accordée aux appareillages thoans consiste à laisser aux PJ des objets à munition, carburant ou utilisations limitées. Les personnages hésiteront avant de les utiliser et en prendront davantage soin.

Les points d'Héroïsme sont également d'une grande importance dans les parties de THOAN. Leur rôle est considérable car ils sortent souvent les personnages de situations périlleuses. Prévenez, dès le début, vos joueurs que l'attribution de ces points est **individuelle**. Dites-leur que des répartitions de points auront lieu à certains moments du scénario et prévenez-les que tout le monde ne sera pas récompensé de la même manière. Chaque joueur obtiendra sans doute un nombre de points d'Héroïsme différent de ses petits camarades. Ce nombre sera fonction de son interprétation, des actions d'éclat ou des stratégies de son personnage. Faites-leur comprendre que si un PJ a eu un grand jour au cours d'une partie, c'est sûrement un autre qui brillera lors de la partie suivante.

En tant que Meneur de Jeu, vous veillerez à bien respecter le caractère d'un personnage lors de l'attribution des points d'Héroïsme, en favorisant au maximum les actions héroïques, moteur du jeu.

Conseils pratiques

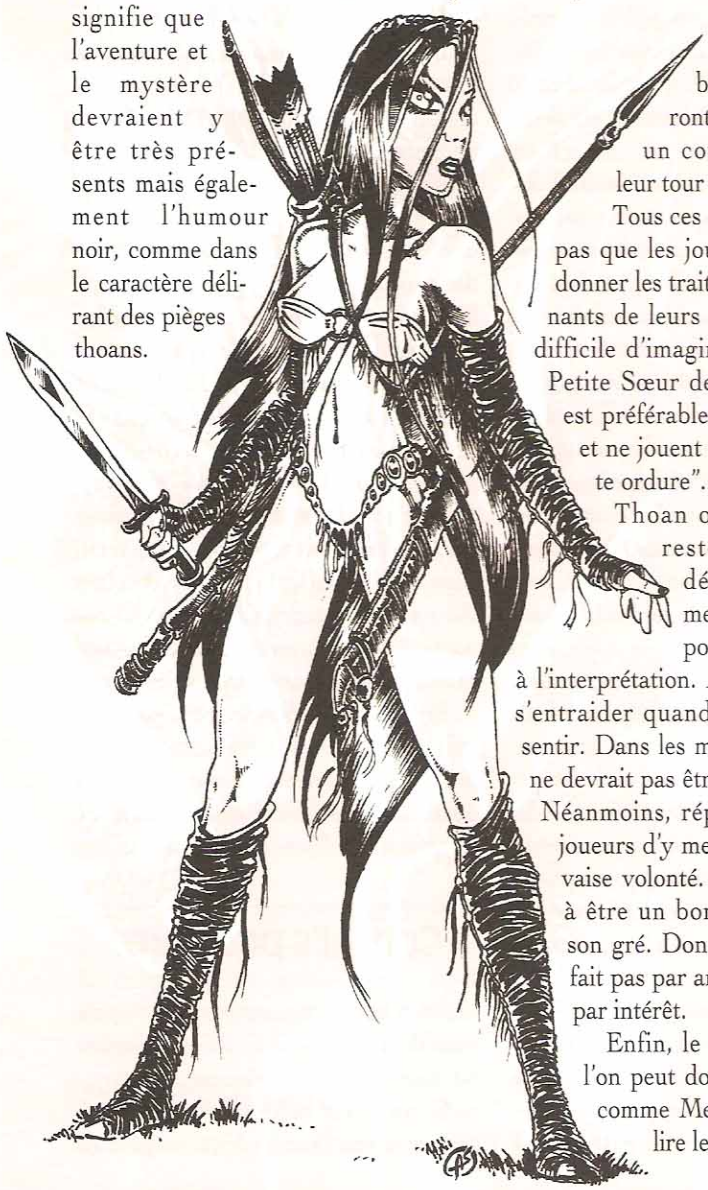
Voici quelques conseils que l'on peut vous donner d'après ce que nous avons pu observer au cours de nos parties.

Si vous avez lu les romans, ne précisez pas à vos joueurs à quelle période

vous vous situez, à savoir sous le règne d'Arwoor ou sous celui de Jadawin. Non seulement vous serez libre de choisir votre époque de jeu, mais vous pourrez également changer, dans une certaine mesure, certains événements des romans si vous le souhaitez. Le monde s'y prête bien. Par exemple, Podarge peut toujours être vivante, à moins qu'il ne s'agisse d'un sosie conçu par Jadawin !

Vous n'êtes donc jamais obligé de préciser aux joueurs quelle datation vous avez finalement adoptée si bien que ces derniers ne sauront pas à quoi s'en tenir et, n'ayant de certitudes sur rien, ils devront donc rester sur leurs gardes. Toutefois, nous conseillons de situer l'action de vos scénarios avant le retour de Wolff/Jadawin afin de pouvoir intégrer les actions des PJ aux événements majeurs des romans.

L'atmosphère de vos parties devrait être axée sur celle des romans, ce qui signifie que l'aventure et le mystère devraient y être très présents mais également l'humour noir, comme dans le caractère délirant des pièges thoans.



Encouragez vos joueurs à détailler leurs personnages, à imaginer leur passé, à déterminer leurs buts et leurs motivations. Certains d'entre eux porteront sans doute leur choix sur des personnages indépendants, farouches, voire agressifs, tels que le Thoan, la harpie, l'aigle géant ou l'Homme-Cheval. Ce sont des créatures difficiles à incarner, qui exigent des joueurs expérimentés ou attirés par des êtres un peu marginaux. Faites-leur comprendre que malgré leurs origines, la cohésion du groupe est nécessaire à la survie de tous, et cela est particulièrement vrai dans THOAN. Donnez leur l'occasion de faire évoluer dans ce sens la psychologie de leurs personnages. Chaque type de personnage possède des atouts spécifiques à son espèce, atouts qui seront certainement mis à contribution un jour. Chacun doit donc comprendre que s'il refuse d'en faire profiter les autres quand ils en auront besoin, ils ne l'oublieront probablement pas et refuseront peut-être de donner un coup de main quand leur tour sera venu.

Tous ces conseils ne signifient pas que les joueurs doivent abandonner les traits de caractère dominants de leurs personnages, (il est difficile d'imaginer un Seigneur en Petite Sœur des pauvres), mais il est préférable qu'ils les atténuent et ne jouent pas la "parfaite petite ordure". Par exemple, un PJ Thoan ou Homme-Cheval restera quand même désagréable, notamment pour mériter des points d'Héroïsme dus à l'interprétation. Mais les PJ doivent s'entraider quand le besoin s'en fait sentir. Dans les moments difficiles, ça ne devrait pas être "chacun pour soi". Néanmoins, répétons-le, libre aux joueurs d'y mettre un peu de mauvaise volonté. Ne forcez personne à être un bon samaritain contre son gré. Donc, si l'entraide ne se fait pas par amitié, qu'elle se fasse par intérêt.

Enfin, le dernier conseil que l'on peut donner à tous, joueurs comme Meneur de Jeu, est de lire les romans de Farmer.

Le MJ y trouvera une source d'inspiration pour ses scénarios, notamment dans la manière de passer d'aventures à l'échelon micro-régional à des intrigues macroscopiques, concernant un ou plusieurs univers.

Les joueurs y trouveront l'ambiance, la manière d'interpréter leurs personnages, et auront plus de facilité à fixer un objectif à leurs PJ.

La mort dans THOAN

Vous l'avez constaté, THOAN est un jeu au système particulièrement meurtrier. Comment pourrait-il en être autrement, quand on lit la description des effets des armes thoannes (vibreurs, lance-rayons, etc.) dans les romans de Farmer. Ceci dit, il est vrai que ce sont plus souvent les personnages secondaires qui meurent que les héros.

Il faut qu'il en soit de même dans les parties. C'est l'une des raisons pour lesquelles le système des points d'Héroïsme a été conçu. Incitez donc vos joueurs à les dépenser dans les moments difficiles.

D'un autre côté, évitez de tuer vos PJ bêtement. On ne tue un PJ parce qu'il a appuyé sur un mauvais bouton (sans avertissement préalable du MJ) ou parce qu'il a fait un mauvais jet de dés (alors qu'il avait été très bon tout au long de la partie). Pour remédier à ce problème, faites intervenir la chance (pensez à la chance insolente de Kickaha) : un endroit imprévu où se cacher, l'intervention d'un personnage majeur (Anania, Manathu Vorcyon, Wolff...), la découverte opportune d'une "porte".

Résumé des romans

Le résumé qui suit décrit brièvement l'intrigue de chacun des romans de la saga. Vous y trouverez peut-être matière à inspiration et pourrez dater vos scénarios en fonction des événements rapportés.

Quelques questions-réponses

Vous trouverez ci-dessous quelques questions-réponses qui s'adressent aux joueurs en manque d'inspiration pour le background de leurs personnages et que vous pouvez également exploiter pour développer des idées de scénarios.

1 - Comment entre-t-on dans l'univers du jeu, le premier étant le Monde à Étages ?

- en passant une "porte" par hasard ;
- en étant natif de ce monde ;
- par un enlèvement en raison de compétences spéciales de la victime ou par punition ;
- pour une mission, pour une expérience thoanne ;
- en cherchant à y entrer : c'est le cas d'une personne depuis longtemps au courant de l'existence de ce monde et des moyens d'y accéder ou qui a découvert et correctement interprété certains indices ; il peut enfin s'agir d'un exilé qui veut retourner dans son monde d'origine ;
- en poursuivant quelqu'un ou quelque chose qui en vient et y retourne.

2 - Comment un groupe se forme-t-il ?

- par affinité, c'est-à-dire grâce au désir d'abattre un ennemi inconnu ou de réaliser une ambition commune, ainsi que par curiosité, goût de l'aventure, du pouvoir ou de l'amitié, souci de délivrer un être cher, etc. Cela comprend également la solidarité entre êtres d'une même origine, voire d'une même famille. On peut ainsi imaginer un groupe composé exclusivement de Terriens par exemple, ou d'Hommes-Chevaux ;
- par obligation, dans le cas de personnages d'origines différentes, soumis à un chantage ou à une surveillance et qui s'unissent pour contrer la menace ou pour survivre ou, cas plus classique, dans le cadre d'une mission que les PJ ont acceptée, par intérêt.

3 - Quels peuvent être les objectifs de ce groupe ?

On peut discerner trois types d'objectifs :

a) Type Univers

Les PJ cherchant à :

- devenir maître d'un univers ;
- créer un univers ;
- retourner dans un univers ;
- protéger un univers ;
- modifier ou épurer un univers afin de le rendre plus vivable ;
- détruire un univers ;
- dégrader, pervertir, pourrir un univers ;
- accomplir une expérience scientifique ;
- etc.

b) Type Thoans

Les PJ *lebblabiyo* recherchent un Seigneur. Cela concerne également les Seigneurs incarnés, qui sont des exilés. Ils connaissent la joie qu'apporte la création d'un univers et en ont été privés, ils voudront donc :

- tuer un Seigneur, par vengeance contre l'usurpateur. Par jalousie si l'univers de cet autre Thoan éclipse totalement celui du Seigneur jaloux. Par ambition afin d'exproprier le Seigneur local. Enfin, par plaisir et par souci d'épuration, pour débarrasser un univers d'un Seigneur tyrannique ;
- capturer un Seigneur afin qu'il leur verse une rançon, leur enseigne sa science, les aide à créer un univers, à améliorer leur corps, à redevenir humain, leur donne des renseignements ou pour s'allier avec lui contre une menace commune, un autre Seigneur, par exemple ;
- trouver un Seigneur pour le sauver ou par curiosité.

c) Type Personnel

Enfin les motivations des PJ peuvent être plus classiques ou plus personnelles, citons la volonté de :

- résister à l'adversité ;
- réaliser une enquête ;
- assouvir sa curiosité, en cherchant des "portes", et en découvrant d'autres univers ;
- compléter une collection d'objets rares ;
- comprendre les rouages de l'univers et son origine ;
- réaliser des ambitions plus terre à terre, comme devenir un "héros" ou un Seigneur véritable, s'enrichir, récupérer une enveloppe humaine dans le cas des monstres et autres fantaisies thoannes.

Le faiseur d'univers

Robert Wolff, un sexagénaire du Kentucky, professeur de grec ancien, s'apprête à vivre une retraite plutôt douloureuse. Il regrette sa jeunesse, le temps où son épouse et lui vivaient ensemble par amour et non par peur de se quitter, et il ne cesse de se demander ce qu'il a bien pu vivre durant son enfance et son adolescence. Il a en effet été trouvé, amnésique, par les Wolff qui l'ont adopté. Il semblait avoir vingt ans. Depuis, des rêves étranges n'ont cessé de le tourmenter.

En visitant la cave d'une maison qu'il désire acheter, il entend le son d'une "trompe" provenant d'une armoire. Inquiet, il ouvre le meuble et assiste à un spectacle incroyable : un autre monde, différent de la Terre, un humain, des créatures qui le sont nettement moins et qui l'agressent. L'homme lui envoie un instrument en forme de trompe et l'ouverture entre les deux mondes se clôt. C'est le début de l'aventure. Wolff revient plus tard, joue de la trompe et une porte s'ouvre entre notre monde et le mystère. Il n'hésite pas, abandonne ses soucis, son emploi et même sa femme et passe dans cet autre univers.

Il arrive en un lieu étrange, ciel vert, créatures de légendes intelligentes et bienheureuses. Il retrouve sa jeunesse, rencontre Chryséis, ravissante dryade aux yeux de chat et à la peau dorée. Il apprend qu'une créature immortelle, le Seigneur, règne sur ce monde en forme de Tour de Babel.

Puis, tous deux sont capturés par les gworls, monstrueux serviteurs du Seigneur, qui tentent de les tuer. Sauvé par un zébrille, Wolff entreprend une escalade au cours de laquelle il rencontre Kickaha, l'homme qui lui a lancé la trompe, et Podarge, la démente Reine-Harpie des gigantesques aigles verts. Tous trois s'allient pour libérer Chryséis et vaincre le Seigneur. Wolff et Kickaha se lancent à la poursuite des gworls, accèdent au plateau d'Amérindia, la contrée que Kickaha, Terrien arrivé ici par hasard, apprécie le plus et qui ressemble à l'Amérique avant l'arrivée des colons. Ils affrontent les redoutables Hommes-Chevaux, escaladent à nouveau le monolithe et arrivent sur Dracheland, une contrée médiévale en partie peuplée de chevaliers teutoniques, importés de Terre par le Seigneur Jadawin. Ils parviennent à retrouver Chryséis et, arrivés sur Atlantide, le dernier plateau, ils se préparent à lancer une armée d'Anthropoïdes et d'aigles géants à l'assaut du palais.

Abiru, un Seigneur capturé par eux, révèle à Wolff sa véritable nature. Wolff n'est autre que Jadawin, Seigneur de ce monde, chassé sur Terre par un Seigneur usurpateur, Arwoor, et devenu accidentellement amnésique lors de sa fuite et le choc provoqué par son exil.

La mémoire revient à Jadawin/Wolff qui, grâce à sa connaissance du palais, réussit à vaincre Arwoor mais le laisse s'enfuir. Folle de rage, Podarge s'élance à sa poursuite et le tue.

Wolff décide de régner avec justice sur le Monde à Étages et de réparer les erreurs de Jadawin.

Les portes de la création

Avec Chryséis, Wolff/Jadawin vit en paix. Mais Urizen, son père, en a décidé autrement. Il enlève Chryséis et l'emmène sur son monde.

Wolff ne peut que se rendre dans le Monde d'Urizen et donc tomber dans le piège de son père. Il y retrouve des membres de sa famille, parmi lesquels ses frères Théotormon, transformé en grotesque créature marine par Urizen, et Luvah, seul des Thoans à avoir conservé

des sentiments humains et amicaux pour Jadawin. Enfin, la belle, brillante et dangereuse Vala, qui fut sa maîtresse.

Le monde où les a entraînés Urizen est très inhospitalier. Les tribus de *leblabbiys* qui y résident considèrent d'ailleurs ce Seigneur comme un dieu du mal. Tous vivent à un niveau primitif, mais si certains sont sédentaires, d'autres, les *abutals*, mènent une vie basée sur la piraterie. Ils habitent des sortes d'îles flottantes, dérivent au gré des vents ou se dirigent à l'aide "d'îles volantes", des plantes en forme de sacs remplis d'hydrogène et attaquent les villages des sédentaires. Wolff, qui est le seul à posséder un vibreur, combat d'abord les *abutals*, puis parvient à les convaincre de laisser les Thoans embarquer avec eux. Ils découvrent la vie de ces nomades et Wolff devient leur ami, car il est le seul Thoan à apprendre leur langue et à s'initier à leurs coutumes, parmi lesquelles figure le vol avec une sorte de deltaplane. Il les aide à repousser les assauts des *nicchidors*, monstres mi-oiseaux mi-humains et parvient à découvrir la mère des îles, où se trouve la première "porte".

Wolff entre alors dans les mondes de son père, affronte la faim, une faune dangereuse et surtout les pièges qu'Urizen a disposés sur ses "portes".

Si tous ses parents l'ont reconnu comme leur chef, leur arrogance, leur manque de sentiments humains et leur inimitié constituent, malgré tout, une source de préoccupation sérieuse. Seul Luvah se montre digne de confiance. Les périls réduisent le nombre de ses compagnons, qui succombent les uns après les autres aux pièges d'Urizen, à la folie ou au monstrueux Welttier, "l'animal-monde".

La ruse de Wolff l'emporte sur ces obstacles et les quelques survivants parviennent à s'introduire dans le palais. Ils y découvrent la vérité : ce n'est pas Urizen qui a tenté de tuer ses enfants mais Vala, qui s'est emparée du palais et torture son père depuis des années. Wolff abrège ses souffrances. Mais alors que Vala se croit maîtresse de la situation, Wolff réussit à ruser à nouveau et parvient à l'attirer dans un traquenard, à l'éliminer et à libérer Chryséis.

Le prix à payer a été lourd, puisque seuls Wolff, Chryséis, sa bien aimée et Luvah, son frère, ont survécu.

Cosmos privé

Dans le troisième volet de la série, Kickaha continue à narguer les Hommes-Chevaux et se réfugie dans l'empire tishquetmoac.

Parvenu à Talanac, quelle n'est pas sa surprise en découvrant que des chevaliers teutoniques et leurs soldats ont passé une "porte" et investi un temple tishquetmoac, dont ils massacrent les prêtres. Certains des chevaliers portent à leur côté une caisse métallique qui, Kickaha le découvrira plus tard, contient un objet en forme de cloche. Bien mieux équipés, les Drachelanders investissent la cité et capturent l'empereur. Caché par des brigands de Talanac dans les conduits de la ville, Kickaha rencontre trois Thoans qui, eux aussi, se cachent : l'énorme Judubra, le sournois Nimstowl dit l'étrangleur, et surtout, la belle Anania, sœur de Jadawin, dont ce dernier s'est inspiré pour concevoir Podarge. Séparés de leurs compagnons par les soldats de Dracheland, Kickaha et Anania parviennent à quitter Talanac.

Anania révèle à Kickaha la nature des Cloches Noires. Il s'agit d'appareillages thoans, conçus pour enregistrer la mémoire d'une personne et la transférer dans un autre corps. Les Cloches Noires, à l'origine de simples objets extraordinairement sophistiqués, ont fini par acquérir une intelligence très développée et une personnalité. Après s'être rebellées contre leurs maîtres, elles sont devenues de terrifiants vampires mentaux, implantant leur mémoire dans le corps de leurs victimes et emprisonnant l'esprit hôte à l'intérieur de leur structure indestructible, totalement coupé du monde. La guerre des Thoans contre les Cloches Noires aboutit à l'emprisonnement de ces dernières, mais également à la mort des plus brillants savants thoans. Toutefois, une cinquantaine de ces vampires mentaux parvinrent à s'enfuir et leur seul nom suffit aujourd'hui à terroriser les Seigneurs. Ils sont revenus et ont envahi les palais des trois Thoans, qui se sont réfugiés dans le monde de Jadawin. Les cloches les ont poursuivis et se sont emparées des corps de nobles teutoniques, puis de l'empereur de Talanac.

Une formidable course-poursuite commence alors entre Kickaha et les Cloches Noires, qui veulent capturer ou éliminer le meilleur ami du Seigneur Jadawin. Kickaha, avec l'aide d'Anania, élimine une à une quelques Cloches Noires en raison de la menace que laisse planer ces créatures sur l'ensemble de l'univers. Les deux héros commencent à éprouver de doux sentiments l'un pour l'autre. Ils cherchent à s'allier à Podarge, mais le projet échoue à cause de la démence de la harpie. Celle-ci jure désormais de les mettre à mort.

À la lutte contre les Cloches Noires s'ajoute une course contre la montre entre Podarge et ses aigles, et Kickaha, Anania et leurs nouveaux alliés, les Barbes-rouges (des soldats vikings d'Amérindia).

Tous cherchent à s'emparer de Talanac. Les défenses sont enfoncées, laissant les Barbes Rouges et les Aigles s'entre-tuer dans les rues de la ville. Kickaha, contraint de franchir une "porte", se retrouve sur la lune du Monde à Étages et doit fuir la colère de Podarge et la présence de Teutoniques et de fauves locaux. Il parvient à s'échapper et accède au palais de Jadawin, où il continue l'épuration des Cloches Noires, malgré de nombreux périls.

Podarge meurt, vampirisée puis tuée par erreur par les Cloches Noires.

Enfin, Kickaha et Anania, épris l'un de l'autre, parviennent à toutes les neutraliser, sauf une, qui réussit à fuir sur la Terre. Ils apprennent que Wolff et Chryséis s'y trouvent également.

Les murs de la Terre

Kickaha retourne sur sa terre natale. Anania et lui pourchassent la dernière Cloche Noire. Anania lui apprend que le système solaire est lui-même un univers clos, créé par un Thoan. Ils cherchent donc à contacter le Seigneur de la Terre, Orc le Rouge.

Ils y parviennent et celui-ci qu'ils croient être Orc le Rouge se dit impressionné par la menace que représente la Cloche Noire et accepte de marchander avec eux.

Connaissant quelques différends avec la police, Kickaha est capturé de même qu'Anania par un étrange personnage, qui n'est autre que le véritable Orc le Rouge, chassé par l'usurpateur Urthona, un autre Thoan. Urthona, après avoir pris la place d'Orc, a également emprisonné la dernière Cloche Noire.

Orc le Rouge espère à présent utiliser son captif contre son ennemi, et tente de le lui expliquer. La discussion, qui se tient sur Terre II, une réplique de notre planète, située dans un univers solaire semblable, aurait pu mener à un accord, mais la Cloche Noire parvient à s'emparer d'un corps humain, à s'évader de la prison d'Urthona et à semer la mort dans le palais. Kickaha échappe de justesse à la mort, poursuit la créature de "porte" en "porte" et finit par l'abattre.

Pas sorti d'affaire pour autant, il doit faire appel à toute sa ruse pour échapper aux pièges d'Orc le Rouge. Blessé, Kickaha parvient finalement à retrouver Anania, prisonnière de son oncle Urthona, qu'Orc le Rouge poursuit de sa vengeance.

Urthona tend à tous un traquenard sur le monde des Seigneurs, *Gardzrintrah*. Il espère attirer tous ses ennemis sur le Monde Lavalite, le plus dément des univers qu'il a conçus. Là encore, la ruse de Kickaha l'emporte, mais tous, Urthona et un de ses tueurs compris, se retrouvent sur le Monde Lavalite.

Le Monde Lavalite

Orc le Rouge, Kickaha, Anania, Urthona et un de ses hommes, Mac Kay, découvrent avec angoisse le Monde Lavalite, ou Monde changeant, engendré par Urthona. La matière qui le constitue est en perpétuel mouvement. Des lunes s'arrachent parfois du corps de la planète principale et seules les zones de mer présentent une certaine stabilité et offrent un abri temporaire aux races animales qui s'y réfugient. Les cinq individus sont obligés de cohabiter, avec méfiance toutefois. Car au péril que représente la géographie mouvementée s'ajoutent une faune et surtout une flore particulièrement dangereuse.

Toutes les plantes du Monde Lavalite sont en effet capables de se déplacer, et leur forme reflète la folie d'Urthona. La moitié d'entre elles sont carnivores et très agressives.

Les tribus humaines, forcées au nomadisme par la nature du Monde, représentent une menace supplémentaire.

Kickaha et Anania sont séparés par la fureur des éléments. Kickaha est recueilli par une tribu, tandis qu'Anania, détentrice de la Trompe de Shambarimem est pourchassée par Urthona et Mac Kay. Tous trois finissent par être capturés par une autre tribu d'indigènes. Tous les efforts de Kickaha et Anania n'ont désormais qu'un seul but : se retrouver et quitter ce monde déséquilibré. Or, la seule "porte" se trouve dans le palais d'Urthona, mobile, bien entendu.

Kickaha et l'équipe d'Anania parviennent à ruser, persuadant les indigènes de leur laisser la vie sauve. Mac Kay s'allie à Anania, plus humaine que son oncle. À la faveur de la nuit, Anania et ses "amis" s'enfuient, retrouvent Orc le Rouge, lui-même prisonnier d'autres indigènes. Devant la fureur d'Urthona, qui refuse de participer à la libération d'Orc le Rouge, Anania n'a d'autre choix que de le blesser très grièvement, sans l'achever toutefois. Après s'être assurée qu'Orc le Rouge ne sait pas où se trouve Kickaha, Anania assomme son "oncle bien aimé" et se sépare de lui, pourchassée par les guerriers de la tribu qui l'a adoptée. Fuyant la bataille avec Mac Kay, elle retrouve Kickaha et tous trois se lancent à la poursuite du palais qui se déplace à la surface du monde.

Par une malchance incroyable, ils ne sont plus qu'à deux kilomètres du salut quand le sol tremble et s'arrache de la planète. Ils sont désormais prisonniers d'une lune gigantesque, destinée tôt ou tard à s'écraser sur le monde. L'ingéniosité et l'obstination des captifs leur permettent de construire des planeurs, grâce auxquels ils échappent à la menace d'écrasement et regagnent le Monde Lavalite sains et saufs. Mais ils perdent Mac Kay.

Kickaha et Anania rejoignent le palais, découvrent qu'Orc le Rouge s'y trouve déjà et sont faits prisonniers à nouveau. Le Thoan bloque l'accès de la salle de contrôle et programme le palais sur une orbite de chute. Il quitte les lieux mais tombe dans un des pièges d'Urthona. Obligés de coopérer, Orc et le couple découvrent qu'Urthona se trouve déjà dans la salle de contrôle. Kickaha branche le système d'autodestruction du palais et ouvre trois "portes".

Orc le Rouge part vers la Terre et Kickaha et Anania vers Dracheland, sur le Monde à Étages. Urthona, condamné à se retirer sur le monde dément qu'il a créé, meurt dans le dernier piège qu'il a tenté de tendre à ses ennemis.

Plus fort que le feu

Kickaha et Anania, détenteurs de la Trompe de Shambarimen, partis à la recherche de Wolff et Chryséis, se sont retrouvés accidentellement sur le Monde d'Ololothon, peuplé par les étranges Whazzis, des humanoïdes à trois jambes. Depuis quinze ans, ils cherchent l'unique "porte" de sortie de ce monde et parviennent enfin à la trouver.

Leurs aventures ne s'arrêtent pas là. Munis de la Trompe de Shambarimem, ils échappent à de nombreux pièges pour arriver dans un endroit mystérieux, un palais à l'intérieur duquel dort une créature invraisemblable, le *Thokina*. C'est le dernier représentant d'une race à demi-reptilienne, dont la science était supérieure à celle des Thoans, mais qui a succombé face aux

premiers d'entre eux lors d'une terrible guerre. Au moment où ils quittent ce palais, la créature qu'ils croyaient morte sort de sa gestation, mais il est trop tard pour en savoir plus.

Leurs pérégrinations les amènent vers le plateau de Dracheland où, accompagnés d'Eric Clifton, un contemporain de William Blake et de deux Thoannes, ils tombent dans un piège d'Orc le Rouge.

Anania est faite prisonnière. Quant à Kickaha, il est envoyé en mission sur le Monde de Zazel par son vieil ennemi, de plus en plus dément. Détourné de sa destination par une "porte" trafiquée, il rencontre Manathu Vorcyon, une Thoanne bienveillante. Il apprend la nature du projet d'Orc le Rouge, qui n'est autre que la destruction de tous les univers, sauf un. Pour cela, Orc doit construire une machine de Création/Destruction, dont le secret de fabrication se trouve sur le Monde de Zazel, un monde-ordinateur protéinique.

Toujours soucieux de libérer Anania des griffes d'Orc le Rouge et investi d'une nouvelle mission, il part et, à nouveau, se retrouve en compagnie de Clifton dans les geôles du *Thokina*. Celui-ci, après avoir appris la langue thoanne, se montre courtois et animé d'intentions pacifiques, malgré les craintes de Kickaha qui redoutait des désirs de vengeance. Tous trois rejoignent Manathu Vorcyon, bien décidés à contrer la menace d'Orc le Rouge.

Kickaha part alors sur Terre II pour s'introduire dans le palais du Thoan. Sa ruse ne l'empêche pas d'être capturé. Il découvre avec horreur qu'Orc le Rouge a vidé la mémoire d'Anania, qui ne garde que des souvenirs de la fin de son adolescence. Elle a oublié Kickaha et est devenue la maîtresse de son oncle, qui oblige le Terrien à profiter du spectacle dans sa cellule.

Kickaha est libéré par des clones d'Orc le Rouge, las d'être envoyés en mission suicide par leur créateur. Ils partent avec Khruuz, le *Thokina*, sur le Monde de Zazel. Orc le Rouge s'y trouve déjà. Kickaha et ses alliés parviennent à convaincre Dingsteth, le valet semi-robotique du défunt Zazel, de les libérer, de leur livrer Orc le Rouge et d'effacer les données permettant de reconstruire la machine de Création/Destruction d'univers. Orc le Rouge avoue ne pouvoir rendre la mémoire à Anania, qui méprise à présent le *leblabbiy* Kickaha.

Le *Thokina* révèle ses véritables objectifs : la destruction du palais d'Orc le Rouge et des autres mondes thoans, pour se venger du massacre organisé par les Thoans contre son peuple. Mais il finit par périr, blessé mortellement par Clifton.

Le combat final oppose Kickaha à son ennemi Orc le Rouge. Tous deux en sortent très grièvement blessés. Manathu Vorcyon guérit les deux protagonistes. Elle efface la mémoire d'Orc le Rouge jusqu'à l'âge de cinq ans, afin de le soigner de ses maladies mentales et de recommencer son éducation jusqu'avant les événements traumatisants l'ayant conduit à devenir un psychopathe. Anania est redevenue une jeune fille de dix-huit ans, qui ne connaît plus son ancien amant, Kickaha.

Kickaha, plein d'espoir et sûr de la reconquérir, retourne sur le Monde à Étages.

La rage d'Orc le Rouge

Ce roman, un peu à part dans la série, raconte en parallèle les aventures de Jim Grimson, jeune adolescent toxicomane ayant de graves problèmes avec son père, et d'Orc le Rouge, le fameux Thoan ennemi de Kickaha.

Après un mauvais coup, Jim est arrêté par la police et envoyé dans un hôpital psychiatrique, où il suit un traitement thérapeutique très novateur. Chaque patient doit lire la Saga des Hommes-Dieux et s'identifier à un personnage du cycle, afin de se reconstruire progressivement une personnalité. Jim, par provocation et par amusement, choisit de s'identifier à Orc le Rouge.

Lors de multiples séances thérapeutiques très spéciales, Jim revit la vie d'Orc le Rouge, abandonné par son père Los sur Anthéma, le Monde du Refus, créé par les Seigneurs des Seigneurs et infesté de créatures incroyablement hostiles. Il n'existe qu'une seule "porte" de sortie de ce monde de cauchemar, qui mène au Monde de Zazel ou Monde des Cavernes.

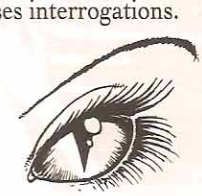
Dans ses aventures sur le Monde du Refus, Orc rencontre Ijim, Seigneur du Monde des Bois Sombres, également exilé sur Anthéma. Ce dernier l'aide à trouver la "porte", mais meurt au moment de la franchir. Orc réussit à se retrouver sur le Monde des Cavernes, un monde-ordinateur parcouru par d'innombrables tunnels et cavernes, peuplé d'animaux et de plantes étranges. Le grand veilleur du Monde des Cavernes est Dingsteth, un androïde à la logique imperturbable. Capturé par Dingsteth, Orc réussit grâce à sa ruse à lui échapper.

Dans une autre aventure dans laquelle Jim se projette, Orc le Rouge se retrouve dans une prison, incarcéré une nouvelle fois par son père Los, qui en outre l'a placé dans un corps monstrueux, mi-humain de la tête à l'abdomen, mi-serpent pour la partie inférieure. Il est de plus atteint d'une maladie faisant pousser, sur tout le corps, des boutons qui durcissent et deviennent des pierres précieuses, avant de s'en détacher. Les pierres sont si nombreuses qu'elles menacent de l'étouffer dans sa prison. Orc réussit à se sortir de ce piège.

Les aventures que vit Jim dans le corps d'Orc le Rouge vont bien au-delà de simples histoires imaginaires et ne sont pourtant pas des hallucinations. Jim est persuadé d'être réellement transporté, par l'intermédiaire de son "cerveau fantôme", sur les univers thoans, dans le corps d'Orc le Rouge. Les histoires racontées par Farmer, comme celles de William Blake, sont d'après lui réelles. Farmer comme Blake font partie des rares individus capables de percevoir des messages à travers les "failles" des univers de poche. Ils ont retranscrit ces messages à leur manière, dans leurs livres.

Jim, parvenu au terme de sa thérapie, est désormais guéri. Son psychiatre a refusé de considérer ce qu'il a tenté de lui expliquer sur la réalité des cosmos privés. Pour le médecin, seule comptait la guérison de son patient.

Jim quitte l'hôpital, troublé malgré tout par ses interrogations.



Vêtu d'un scaphandre de combat, Wolff redoute ce qu'il va trouver de l'autre côté de la "porte".

TECHNOLOGIE THOANNE

"Le progrès est-il nécessairement désirable ?"
Kickaha, Le Faiseur d'univers

Le texte ci-dessous répertorie l'équipement thoan le plus courant, et en particulier celui présenté dans l'œuvre de Philip José Farmer. Il ne s'agit pas ici d'imposer un matériel thoan aux Meneurs de Jeu mais plutôt de leur fournir un modèle afin qu'ils puissent créer leurs propres objets. L'aspect extérieur, la puissance et l'autonomie des équipements thoans varient considérablement avec les goûts et les capacités de création des Seigneurs.

Chaque pièce est accompagnée d'un bref explicatif de sa fonction et de la quantification de ses effets.

La **Fréquence** représente la rareté d'un équipement entre les mains de Thoans, puis entre celles d'humains normaux. Il est important de souligner qu'hormis Kickaha, rares sont les mortels qui ont jamais eu un équipement thoan entre les mains. Les Seigneurs ne sont pas très généreux et tiennent le plus souvent à rester discrets, ils ne divulguent donc pas les preuves de l'existence d'une science ultime. Et même si un Seigneur oublie la discrétion et se plaît à être considéré comme un dieu vivant, comment peut-il prévoir si un *leblabbiy* ne se retournera pas contre son maître ? Aussi limitera-t-il le prêt d'équipement à ses plus fidèles, ou plus compétents, serviteurs et en cas de situation grave seulement, en comptant bien sûr les faire taire une fois qu'ils ne lui serviront plus à rien.

Vient ensuite la **Dissimulation**, c'est-à-dire la facilité avec laquelle une personne pourra dissimuler cet objet à la vue d'autrui, sur elle ou non. Le code correspondant servira de seuil de réussite lors de tout test de Chercher entrepris par un autre personnage afin de dénicher cet objet.

Le **Seuil de Compréhension Initiale** représente la difficulté à comprendre la nature ou l'utilisation d'un objet thoan lorsqu'on cherche à l'employer **pour la première fois**. Le personnage qui découvre un nouvel objet thoan doit effectuer un test contre ce seuil avant d'essayer de le faire fonctionner. S'il échoue à ce test, il ne peut pas l'utiliser. Il n'aura le droit de tenter un nouveau test que lorsqu'il aura appris une nouvelle information concernant l'objet. Si ce test est réussi, le personnage a compris le fonctionnement de base de l'appareil. Il lui reste à appliquer sa théorie. Il n'aura plus jamais à tenter ce test (à moins qu'il ne perde la mémoire entre-temps). Deux attributs peuvent être testés pour utiliser correctement un objet thoan : la compétence **Technologie des Seigneurs** ou la caractéristique **Intellect**. Les seuils à atteindre ne sont pas forcément les mêmes pour les deux attributs testés. Le personnage peut indifféremment utiliser l'un ou l'autre des attributs, s'il en a la possibilité, mais une fois qu'il a fait son choix, il doit s'y tenir. C'est-à-dire que s'il a choisi, par exemple, d'utiliser la compétence Technologie des Seigneurs et qu'il échoue, il n'a pas le droit de tenter immédiatement après un jet d'Intellect. Il doit attendre d'apprendre une nouvelle information concernant l'objet et tenter alors un nouveau test de Technologie des Seigneurs.

Exemple : *John Hunter découvre pour la première fois un vibreur. Il ne possède pas la compétence Technologie des Seigneurs. Pour comprendre le fonctionnement du vibreur, il ne peut tester que sa caractéristique* ***Intellect****. Le* ***seuil de Compréhension Initiale*** *du vibreur est de* ***3.4*** *quand l'Intellect est testé. L'****Intellect*** *de John est de* ***3.5****. Le joueur qui l'incarne lance donc cinq dés et doit faire des 4. Il obtient trois succès (réussite normale). Après avoir observé le vibreur quelques minutes, John Hunter, qui aime les armes, comprend rapidement son fonctionnement. Il pourra l'utiliser ultérieurement.*

Attention ! Ce n'est pas parce qu'un personnage a réussi son test contre le seuil de Compréhension Initiale qu'il réussit automatiquement à faire fonctionner l'objet. De même que les armes (thoannes comme classiques) exigent de la part de l'utilisateur de surmonter le seuil de Complexité pour toucher leur cible, certains appareils thoans nécessitent la réussite d'un test (le plus souvent un test de Technologie des Seigneurs) **à chaque utilisation**. Ainsi, il peut arriver qu'un personnage comprenne la nature et le principe de fonctionnement d'un objet thoan, mais ne puisse tout de même pas l'actionner.

Le terme **Fabrication** représente la facilité avec laquelle un Seigneur bricoleur pourra fabriquer un dispositif sans l'aide d'un logiciel ou de ses chaînes de montage, mais avec les composants adéquats pour le montage. Ce test devra être effectué par le Meneur de Jeu en se basant sur la compétence **Technologie des Seigneurs** du personnage thoan. Un succès partiel dans la confection d'un engin amoindrira ses possibilités par rapport à l'original, diminuant notamment ses effets. Une arme, par exemple, verra sa portée ou sa zone d'effet, son autonomie ainsi que l'indice de son code de dissimulation diminués de moitié, arrondis à l'unité inférieure. Son code dégâts maximum subira un malus de -2 à l'indice, 4.2 et 4.1 devenant respectivement 3.6* et 3.6. Enfin, la difficulté d'utilisation de l'arme augmentera de +1. Une réussite totale permettra de ne pas subir les malus au niveau de la portée, de la zone d'effet et de l'autonomie, en conservant toutefois la réduction des dégâts et de la maniabilité. Avec 6 succès, le Thoan a eu un coup de génie et a réussi à reproduire l'original. Avec plus de 6 succès, une amélioration peut être apportée par rapport à l'original. À l'inverse, un échec signifiera que le Seigneur n'est pas très habile ou que sa mémoire donne des signes de faiblesse, et que son bricolage ne fonctionne pas. Libre au MJ d'estimer que le joueur s'en aperçoit ou pas avant de l'utiliser, suivant la gravité de l'échec. L'engin pourra très bien fonctionner une fois au cours de l'essai mais plus par la suite, ce qui peut être gênant quand il s'agit de bloquer la charge d'un prédateur. En cas d'échec total (règle des 1), l'appareil se détruira à la première utilisation. S'il s'agit d'une arme ou d'un appareil susceptible d'exploser, l'explosion se fera au nez du bricoleur lors de la première utilisation ou du montage, lui infligeant des dégâts de valeur 3.6. En outre, s'il s'agit d'une arme, les dégâts infligés seront égaux au minimum entre 3.6 et la valeur de dégâts maximum de l'arme. Il est conseillé aux MJ de décourager les bricolages intempestifs afin d'éviter les excès.

Les **Dimensions** ou le **Poids** de certaines armes rendent très difficile leur utilisation en corps à corps. Cela se traduira par l'augmentation des seuils de réussite pour toucher avec cette arme lors d'un combat rapproché.

La **Solidité** d'un objet thoan joue le même rôle que dans le cas d'un objet ou d'une arme classique, elle ne caractérise toutefois pas la résistance limite de l'arme avant cassure, mais plutôt la résistance des appareillages internes, résistance au-delà de laquelle les composants de cette merveille de technologie cesseront de fonctionner. Néanmoins, l'enveloppe protégeant ces constituants est réalisée à partir d'un métal thoan très résistant, à la fois à la température et aux chocs. Si un PJ décide de casser une arme ou un appareil thoan, en le tordant ou en le jetant contre un rocher, considérez que la **Résistance** de l'objet est **4.6*** (sauf les objets bricolés à partir des métaux locaux). Ainsi un appareil conçu par la **Technologie des Seigneurs** pourra être intact en apparence mais hors d'état de fonctionner en raison des chocs subis. Une attaque chimique ou thermique se heurtera d'abord à la résistance du métal protecteur avant de pouvoir endommager les composants internes.

Le **Blindage**, qu'on ne trouve que pour certains objets, constitue une Protection (Pr) contre les dégâts physiques (coups, chocs, balles, etc.). On doit soustraire les points de blindage aux points de dégâts occasionnés par une attaque physique.

La **Complexité** représente le seuil à atteindre chaque fois que l'on utilise l'objet. S'il s'agit d'une arme, la Complexité représente le seuil à atteindre pour toucher sa cible. S'il ne s'agit pas d'une arme, l'attribut testé est le plus souvent la **Technologie des Seigneurs**, mais l'**Intellect** est parfois sollicité.

Certaines expressions sont parfois employés pour un objet, comme le **Poids Maximal Transportable**, la **Durée d'Action**, l'**Utilisation en Mêlée**, etc. Ces expressions ne sont pas définies ici, car elles ne concernent que certains objets et sont immédiatement compréhensibles dans leur contexte.

Rappel : Les dégâts "**étourdissants**" d'une arme ne signifient pas que l'arme n'effectue que des dégâts étourdissants par opposition à des blessures. Cela signifie simplement que les dégâts infligés doivent d'abord être cochés normalement dans le compteur d'**épuisement** de la cible, mais pour ce qui concerne les compteurs de localisation et de cumul, les dégâts à cocher sont de **2 points** inférieurs à ceux du compteur d'épuisement (voir **Armes étourdissantes** dans le chapitre **Mécanique du jeu**, page 71).

Exemple : *Vala, la rouquine, a dissimulé un microvibreur dans sa main droite. Alors qu'il ne s'y attend pas, le grotesque Théotormon subit une attaque de la perfide Thoanne. Habile, Vala obtient trois succès définitifs qui lui permettent de choisir la localisation de l'attaque. Elle choisit bien entendu la tête. Son microvibreur est réglé pour une attaque à 4.2. Les dégâts du microvibreur ont beau être étourdissants, la constitution de Théotormon est dans l'Échelle 3 et ne peut donc rivaliser avec la puissance de l'arme (pour cela, il aurait fallu que l'attaque ne soit qu'à 4.1 avec une Résistance de Théotormon à 3.6 ou 3.6*). À 4.2, les dégâts sur une Échelle 3 sont automatiquement optimum. Vala obtient donc automatiquement une* ***réussite parfaite****, équivalente au maximum possible pour une attaque, c'est-à-dire l'équivalent d'une attaque à 4.1 (douze dés) n'ayant obtenu que des succès. Avec douze succès en étourdissement, Théotormon coche toutes ses cases d'épuisement (6), et 10 cases en cumul et en localisation de la tête, ce qui dépasse largement le maximum (6 cases en cumul, 4 cases pour la tête). La tête du pauvre Théotormon est sectionnée instantanément.*

Armes des Seigneurs

Explosifs

Les explosifs présentés ici occasionnent des dégâts classiques, c'est-à-dire dus à l'explosion elle-même. Certains peuvent être modifiés afin de ne provoquer que des destructions minimes, mais ils contiennent un gaz. Ils seront en tous points semblables aux modèles présentés ci-dessous. Pour les effets des gaz, voir le section **Chimie**, page 350.

Grenades à neutrons

Le fonctionnement de ces armes présente de nombreuses similitudes avec le principe de la bombe à neutrons. Une série de chocs entre particules entraîne une cascade d'émission de neutrons, puis une réaction en chaîne, accompagnée par un dégagement de chaleur suffisant pour tuer tout être vivant. Les effets de ces grenades à neutrons diffèrent tout de même de celui de leur cousine humaine. En effet, la science des Thoans leur a permis de maîtriser la durée de l'effet radioactif, qui décroît très rapidement et cesse au bout d'une minute. Cela permet à l'utilisateur de tuer ou irradier gravement ses adversaires tout en échappant aux radiations quand il s'approchera de la zone. Cette arme "propre" est à ne pas mettre entre toutes les mains.

Bombes conventionnelles

Les bombes fonctionnent toujours suivant le principe d'une réaction à dégagement de chaleur fort et ultra-rapide, ce qui entraîne une détonation. Les Seigneurs ont eu tout le temps et la science nécessaires pour fabriquer chimiquement des réactifs extrêmement puissants, dont une faible dose suffit à créer une explosion dévastatrice. Ainsi ont-ils pu concevoir des bombes de taille réduite et donc faciles à dissimuler sur soi ou sur une personne à son insu. Il existe une grande variété de bombes thoannes, avec des effets divers. Bien qu'à puissance équivalente, elles soient de taille bien inférieure aux engins terrestres, leur pouvoir de destruction reste proportionnel à leur taille, c'est-à-dire à la quantité d'explosif qu'elles contiennent.

Les modèles miniatures sont en tout point semblables aux grenades à neutrons pour ce qui concerne la zone d'effet et les dommages, hormis la taille et, bien sûr, les radiations, non présentes dans ce cas. De plus, en cas de lancer, leur portée maximale n'est pas 5 x (indice de Force du lanceur) mais 2 x (indice de Force du lanceur) mètres, pour l'Échelle 3.

Dégâts : Pour ce qui concerne les bombes à amorçage ou télécommandées, les dégâts sont fonction du **niveau** de puissance de l'engin (voir plus loin). Celui-ci permet de calculer à la fois les dommages de l'explosion, mais aussi la diminution de ces derniers avec la distance. Le niveau de puissance minimum est fixé à 1. Cette valeur correspond à une charge semblable à une grenade à neutrons pour

Grenades à neutrons

Portée maximale : 5 x (indice de Force du lanceur) mètres, pour une Force d'Échelle 3 ;
100 x (indice de Force du lanceur) mètres, pour une Force dans l'Échelle 4.

Complexité : Fonction de la distance du jet :
- 0 - 1/3 de la Portée maximale : Complexité 3.3
- 1/3 - 2/3 de la Portée maximale : Complexité 3.4
- 2/3 - Portée Maximale : Complexité 3.5

Rayon d'effet : 8 mètres maximum

Valeur de dégâts

Distance de l'impact par rapport à la cible (mètres)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dégâts	4.2	4.2	4.1	3.6*	3.6	3.5	3.4	3.3	3.2	3.1

Durée d'efficacité : 60 secondes

Fréquence : (Thoans) usuel/très rare, limitée aux serviteurs humains

Dissimulation : 3.6

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.4

Fabrication : Technologie des Seigneurs, seuil : 5.2

Utilisation en Mêlée : aisée, pas de modificateurs

Solidité : 3.2

Bombes conventionnelles

Portée maximale
- Bombes miniatures : 2 x (indice de Force du lanceur) mètres, pour une Force dans l'Échelle 3 ;
- 50 x (indice de Force du lanceur) mètres, pour une Force dans l'Échelle 4.

Complexité
- 1) Bombes miniatures : Selon la distance du jet :
  0 -1/2 de la portée maximale : Complexité 3.3
  1/2 - Portée maximale : Complexité : 3.4
- 2) Charges de destruction : amorçage : à télécommande ou amorcées à l'avance, dans ce cas 3.3 en Électronique.
  Désamorçage : Technologie des Seigneurs 5.5.

Rayon d'effet : maximum 8 x (indice de puissance de la bombe) en mètres.

Bombes conventionnelles

Valeur de dégâts Distance de l'impact par rapport à la cible (mètres)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Étourdissement	4.2	4.2	4.1	4.1	3.6*	3.6	3.5	3.4	3.3	3.2

Fréquence : (Thoans) usuel/non

Dissimulation : valeur 3.6 ; pour les miniatures, 3. (6 - 1 par 4 points de puissance)

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.5

Fabrication : Technologie des Seigneurs, seuil : 5.4, + 1 par 4 points d'indice de puissance

Utilisation en Mêlée : limitée aux bombes miniatures

Solidité : 3.2

ce qui concerne la relation entre la distance de l'impact et les dommages infligés, ainsi que la fréquence et la fabrication. Il s'agit donc d'une bombe infligeant des dégâts de 4.1 à trois mètres de l'impact. Acheter un niveau de puissance supérieur coûte des **points** de puissance. Le nombre de points de puissance dont dispose un Thoan pour créer sa bombe dépend de l'équipement et de la technologie de son palais. Un futur supplément abordera plus en détail ces sujets. Pour l'instant, c'est le Meneur de Jeu qui décide du nombre de points de puissance dont dispose tel ou tel Seigneur pour créer une bombe, sachant que les plus prestigieux Thoans, comme Jadawin, Orc le Rouge ou Manathu Vorcyon en auront beaucoup plus que les Thoans moins glorieux (voir **Présentation cosmogonique et historique**, page 153). Le niveau de puissance peut être utilisé de deux façons :

- **pour augmenter la distance d'efficacité de l'arme**, c'est-à-dire le rayon dans lequel la bombe inflige la même valeur de dégâts.
- **pour augmenter les dégâts maximaux sans affecter les dimensions de la zone d'effet** (8 mètres maximum pour un effet quelconque). Porter à **A** l'indice de dégâts d'une bombe nécessite un total de points de puissance égal à **2 x A**. Ainsi, passer de 4.1 à 4.2 nécessite 4 points de puissance (2 x 2). Il s'agit du niveau de puissance 2. Créer une bombe infligeant des dégâts maximaux de 4.3 (niveau de puissance 3) coûte six points de puissance (2 x 3 = 6). Il faut 12 points de puissance pour porter ces dégâts à 4.6 (niveau de puissance 6), 18 pour 4.6* (niveau de puissance 7). L'Échelle 5 débute avec 24 points de puissance pour 5.1 (niveau de puissance 8) et le processus recommence, 72 pour des dégâts de valeur 5.3 par exemple (niveau de puissance 10). Les dégâts infligés par une bombe thoanne conventionnelle (non nucléaire) sont limités à 5.5 (niveau de puissance 12).

Il est tout à fait possible de combiner les deux effets des points de puissance, pour augmenter à la fois les dégâts de la bombe et la distance avant réduction.

Exemple : *Loin des yeux, loin du cœur. Orc le Rouge a toujours fait en sorte de contredire ce proverbe. En fait, il ne cesse de penser à ses vieux amis et aujourd'hui vient le tour d'Urthona. En souvenir des mauvais tours joués, il souhaite faire passer dans la résidence terrestre de "l'usurpateur" une bombe suffisamment puissante pour rayer de la surface de la Terre Urthona, ses gardes, son domicile et une partie du pâté de maisons alentour. On ne prend jamais assez de précautions ! Aussi compte-t-il occasionner des dégâts de 5.1 au voisinage de la bombe et dans un rayon de 6 mètres. La bombe confectionnée coûtera déjà 24 points de puissance pour porter les dégâts jusqu'à 5.1. Les données des grenades à neutrons indiquent une zone de deux mètres de rayon pour ce qui concerne les dégâts maximum. La porter à six mètres signifie qu'elle a été multipliée par 3, soit un coût de 3 points de puissance. Cela signifie également que les dégâts diminueront tous les trois mètres. L'engin infligera donc des dégâts de code 5.1 dans un rayon de 6 mètres, puis 4.6* entre 6 et 9 mètres, 4.6 entre 9 et 12 mètres, etc. Le coût total en points de puissance de la bombe est donc de 24 + 3 = 27.*

Le poids de ces engins peut être très important et rend parfois nécessaire l'utilisation d'un support mobile, chariot ou système anti-gravité incorporé. On considérera qu'une Force de 3.1 suffit pour transporter une bombe de puissance 5, puis 3.2 pour une puissance de 10, etc.

Bombes nucléaires

Il n'est pas vraiment utile de rappeler les effets des bombes nucléaires. Les images de dévastations commises par l'arme atomique ont marqué les esprits. Est-il besoin de préciser que les bombes thoannes sont beaucoup plus "efficaces" ? Leurs effets radioactifs ne durent que quelques heures, suffisamment peu pour que l'utilisateur puisse investir la zone détruite sans danger, mais suffisamment longtemps pour altérer de façon irrémédiable l'organisme des survivants exposés aux radiations. Étant donné le caractère ultime de ces armes, leurs

Bombes nucléaires

Fréquence : (Thoans) rare/non

Dissimulation : valeur 2.6 moins l'indice de taille pouvant être rasé par la bombe

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.5

Fabrication : Technologie des Seigneurs, seuil : 5.6. Nécessite plusieurs dizaines de journées de travail intensif. La difficulté de fabrication provient du contrôle des radiations dans le temps

Solidité : 3.5

dégâts n'ont pas besoin d'être quantifiés. Considérez qu'ils sont suffisants pour raser une ville ou une région entière dans l'Échelle 5. Lors de leur guerres de conquête d'univers, les Seigneurs n'utilisent presque jamais ces armes qui ne leur offriraient qu'un désert. Ils les emploient parfois comme armes d'intimidation. Évitez ces armes dans le jeu, c'est plus avec la ruse et la discrétion que les Seigneurs s'affrontent.

Armes à rayonnement

Le fonctionnement de toutes les armes à rayonnement repose sur l'émission d'un rayon de très grande luminosité et hautement chargé en énergie, auquel peu de matériaux sont capables de résister. Tout comme les armes à feu, les lance-rayons ou les vibreurs doivent pouvoir atteindre leur cible. Toutefois si un grand nombre d'obstacles sont capables d'arrêter une balle de revolver, il n'en va pas de même avec un faisceau laser. Un aventurier caché derrière un autre personnage sera en partie protégé des effets du faisceau d'une de ces armes tant que la valeur de dégâts de cette dernière reste dans l'Échelle 3. En cas d'Échelle supérieure, on considérera que le rayon traverse le corps de la victime et affecte les personnages situés derrière elle. De façon générale, lorsque le faisceau doit d'abord détruire un obstacle avant de pouvoir atteindre les personnes ou objets dissimulés derrière lui, une valeur de dégâts d'Échelle supérieure à la Solidité de l'obstacle traversera cet écran instantanément.

Consommation en énergie

Les armes à rayonnement sont indéniablement très efficaces. Toutefois, cette puissance entraîne une gloutonnerie en énergie telle qu'un tir continu à pleine puissance déchargera les accumulateurs d'une arme en moins d'une minute. Aussi les possesseurs de ces rayons de la mort devront-ils éviter de tirer à tort et à travers. Les consommations en énergie sont calculées par rapport aux valeurs de dégâts et se définissent en unités d'énergie consommées. On se basera sur le principe qu'une arme énergétique infligeant une valeur de dégâts de 3.1 perdra 1 unité d'énergie par tir. La même arme infligeant des dommages 3.2, soit 3.1 + 3.1, perdra 2 unités d'énergie. En mode 3.3 (3.2 +3.2), elle perdra 2 + 2 = 4 unités d'énergie, et ainsi de suite. En ce qui concerne le changement d'Échelle dans la valeur de dégâts, il suffira de considérer la règle usuelle d'interactions entre les Échelles, sachant que 3.6 + 3.6 = 3.6*, et ainsi de suite, les consommations en unités d'énergie suivront la même règle. Une valeur de dégâts 3.6* ou 4.6* coûtera moitié moins en énergie qu'un tir 4.1 ou 5.1 respectivement.

Lance-rayons

Ces armes délivrent, pendant une très courte durée, un faisceau laser porteur d'une énergie réglable, capable de faire fondre les matériaux terrestres les plus résistants ou thoans non traités, avec cependant plus de difficultés dans ce dernier cas, le temps nécessaire à l'opération étant plus long. Ces effets spectaculaires s'accompagnent d'une consommation en énergie tout aussi impressionnante, c'est pourquoi les Thoans ont prévu un appareillage permettant de régler l'intensité du faisceau afin d'éviter un épuisement trop rapide des accumulateurs d'énergie, de capacité limitée dans le cas des lance-rayons portatifs. Les Seigneurs ont conçu des armes de taille et de puissance différentes, dont l'aspect varie sensiblement suivants les différents palais thoans où elles sont fabriquées. Toutes néanmoins peuvent être répertoriées parmi les catégories suivantes :

Lance-rayons miniature

Ces armes prennent l'aspect de revolvers classiques, de bagues, crayons ou tout objet courant de taille réduite pouvant facilement passer inaperçu. Certains Thoans n'hésitent pas à en dissimuler une version miniaturisée à l'extrême, ou micro lance-rayons, à la surface de leur corps afin de mieux surprendre leurs adversaires. La réserve en énergie de ces engins ne permettant pas un tir à la fois puissant et soutenu, leurs utilisateurs optent le plus souvent pour l'étourdissement de leur cible si elle est humaine. Le faisceau provoque un effet de choc et engendre une vibration interne des organes et du système nerveux, ce qui a pour effet de déconnecter ce dernier et de plonger, de façon quasi certaine, tout être humain dans l'inconscience. Il arrive parfois que le choc provoqué par le faisceau endommage tout de même l'organisme de la victime, brise des os ou occasionne des hémorragies internes dans le cas des personnes les plus faibles. Cela est reflété par la valeur de dégâts peu élevée provoquée automatiquement par le faisceau étourdissant. Dans le cas où l'arme est utilisée afin de blesser volontairement, la valeur de dégâts est plus importante et l'étourdissement est, cette fois, la conséquence des blessures infligées, et non l'inverse. Certaines versions prévoient un système d'activation

Armes à rayonnement

Valeur de dégâts	(3.1)	(3.2)	(3.3)	(3.4)	(3.5)	(3.6)	(3.6*)
Consommation	(1)	(2)	(4)	(8)	(16)	(32)	(64)
Valeur de dégâts	(4.1)	(4.2)	(4.3)	(4.4)	(4.5)	(4.6)	(4.6*)
Consommation	(125)	(250)	(500)	(1.000)	(2.000)	(4.000)	(8.000)
Valeur de dégâts	(5.1)	(5.2)	(5.3)				
Consommation	(16.000)	(32.000)	(64.000)				

Lance-rayons

Complexité : 3.3 pour les pistolets lance-rayons, 3.4 pour les autres armes externes, 3.5 pour les implantées

Portée maximale : 180 mètres, 300 mètres pour les pistolets lance-rayons

Valeur de dégâts

Étourdissement	3.5	3.6	3.6*	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6
Consommation	2	4	8	16	32	64	125	250	500

Les dégâts physiques engendrés par une décharge étourdissante sont calculés de la manière indiquée dans la section relative aux armes étourdissantes.

Autonomie : 500 unités d'énergie, 100 pour les armes implantées et 700 pour les pistolets lance-rayons

Fréquence : (Thoans) usuel/très rare, limité aux serviteurs humains

Dissimulation : 3.4 à 3.5 suivant la taille, 4.1 pour les micro lance-rayons implantés

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.3

Fabrication : Technologie des Seigneurs, seuil 5.2

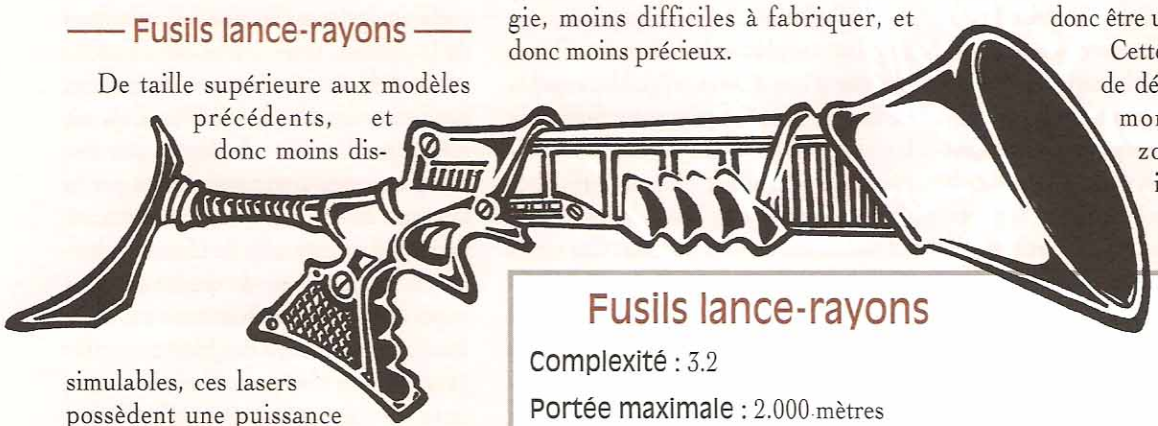
Utilisation en mêlée : aisée, pas de modificateurs

Solidité : 3.2

par mot de code, afin d'éviter que des adversaires du légitime propriétaire puissent s'en servir.

— Fusils lance-rayons —

De taille supérieure aux modèles précédents, et donc moins dissimulables, ces lasers possèdent une puissance de feu bien supérieure. Leur canon court et évasé évoque les tromblons du siècle dernier. Ces armes délivrent un rayon capable de brûler ou d'étourdir. Cependant cette dernière option ne se présente que rarement car la décharge provoque généralement une inconscience définitive. Néanmoins, les dégâts seront indiqués en mode étourdissement, les dégâts physiques seront calculés de la même manière que pour les lance-rayons miniatures. Généralement, les Thoans préfèrent n'utiliser ces armes qu'en cas de grande nécessité. Face à une menace moindre, par exemple celle que peuvent représenter des *leblabbiys*, ils feront plutôt appel aux modèles plus légers, moins gourmands en énergie, moins difficiles à fabriquer, et donc moins précieux.



Fusils lance-rayons

Complexité : 3.2

Portée maximale : 2.000 mètres

Valeur de dégâts

Étourdissement	3.6*	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6
Consommation	8	16	32	64	125	250	500

Autonomie : 1.500 unités d'énergie

Fréquence : (Thoans) usuel/très rare, limité aux serviteurs humains

Dissimulation : 3.2 si caché sous vêtements, 4.1 pour les appareillages internes

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.3

Fabrication : Technologie des Seigneurs, seuil 5.4

Utilisation en mêlée : ardue, +2 au seuil de réussite pour toucher

Solidité : 3.4

— Canons lance-rayons —

Le canon lance-rayons est sans doute une des armes énergétiques les plus dévastatrices qui soient. Seuls les matériaux thoans spécialement traités et suffisamment épais peuvent résister quelque temps au faisceau d'énergie. Capable d'éventrer un aéronef d'une simple décharge. Une pile atomique miniaturisée offre une réserve d'énergie inépuisable en termes de jeu, mais quantifiée. Cette réserve met un certain temps pour se reconstituer. Un tir soutenu pendant plusieurs minutes à pleine puissance épuisera la pile qui ne retrouvera sa pleine capacité qu'au bout de quelques minutes. La pile est pourvue d'un grand nombre de systèmes de sécurité qui la désactivent en cas de danger. Ainsi, une fuite ou une fission ne sont pas à craindre. Le poids et la lenteur de mise en œuvre des lance-rayons pour une utilisation à pleine puissance limitent leur efficacité. Cela vient du fait que ces armes massives sont conçues originellement pour être montées sur des véhicules ou des emplacements fixes. Du fait de leur masse et de leur taille, elles ne pourront donc être utilisées en mêlée.

Cette arme est capable de délivrer un rayon de mort sur une large zone. Les dégâts indiqués ci-dessus correspondent à

Canon lance-rayon

Complexité : 3.6, -1 d'indice par mètre de diamètre ajouté à la zone de dégâts standard

Portée maximale : 4.000 mètres

Valeur de dégâts

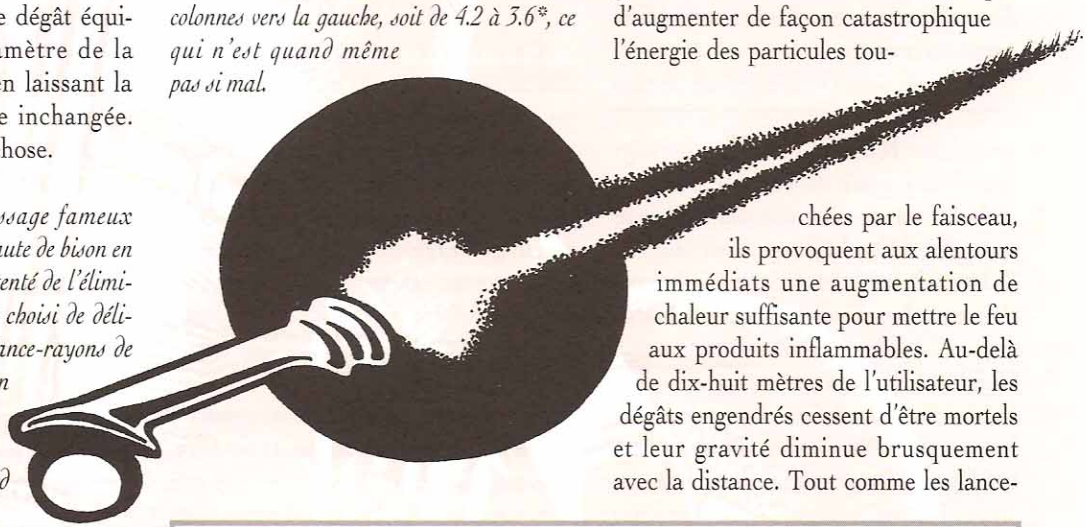
Étourdissement	4.3	4.4	4.5	4.6	4.6*
Consommation	125	250	500	1.000	2.000

une zone d'effet d'un mètre de diamètre autour de la cible. Pour des dégâts équivalents sur une zone de deux mètres de diamètre, reportez-vous à la colonne immédiatement à droite, pour une zone de trois mètres de diamètre, reportez-vous à deux colonnes, etc. Vous pouvez également réduire les dégâts d'une décharge pour en augmenter la zone d'effet. Une diminution d'un niveau de dégât équivaut à augmenter le diamètre de la zone d'effet d'un mètre en laissant la consommation en énergie inchangée. Ce qui revient à la même chose.

Exemple : *Lors du passage fameux (Cosmos privé) où Kickaha saute de bison en bison, les Cloches Noires ont tenté de l'éliminer. Imaginons qu'elles aient choisi de délivrer une décharge de canon lance-rayons de valeur de dégâts 4.2 dans un cercle de trois mètres de diamètre autour du point visé. Si cette zone avait été standard (un mètre de diamètre), le canon aurait dépensé 250 unités d'énergie. Pour la zone choisie, on se décalera donc de deux colonnes vers la droite, soit une dépense de 1.000 unités d'énergie. Imaginons maintenant que les Cloches Noires préfèrent économiser les réserves d'énergie du canon et donc choisissent de dépenser 250 unités d'énergie mais de frapper encore une zone de trois mètres de diamètre. Les dégâts seront décalés de deux colonnes vers la gauche, soit de 4.2 à 3.6*, ce qui n'est quand même pas si mal.*

Vibreurs

Le vibreur appartenant à la famille des armes énergétiques, il délivre un rayon lumineux doté d'une énergie extraordinaire. Le principe de fonctionnement diffère quelque peu des lance-rayons classiques. Ceux-ci émettent, en effet, une décharge très brève dans le temps, tandis que le faisceau d'un vibreur peut rester activé jusqu'à ce que les accumulateurs d'énergie de l'arme soient épuisés. Il s'agit d'un pinceau lumineux destiné à balayer un grand nombre de combattants. Une image permettant de se représenter cette arme est le sabre laser des chevaliers Jedi dans la Guerre des Étoiles, mais avec un faisceau lumineux de vingt mètres de longueur. Les vibreurs ne se contentent pas d'augmenter de façon catastrophique l'énergie des particules touchées par le faisceau, ils provoquent aux alentours immédiats une augmentation de chaleur suffisante pour mettre le feu aux produits inflammables. Au-delà de dix-huit mètres de l'utilisateur, les dégâts engendrés cessent d'être mortels et leur gravité diminue brusquement avec la distance. Tout comme les lance-



Canon lance-rayon

Capacité : 3.000 unités d'énergie

Rechargement : 100 unités par tour de jeu

Fréquence : (Thoans) peu courant/non

Dissimulation : 2.4

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.4

Fabrication : Technologie des Seigneurs, complexité 5.5

Utilisation en mêlée : impossible, distance minimale de tir : 5 mètres

Solidité : 3.6

Vibreur

Complexité : 3.2, 3.4 pour les microvibreurs

Portée maximale : mortelle 18 mètres

Valeur de dégâts

Étourdissants	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6
Consommation	32	64	125	250	500	1.000

Capacité : 3.000 unités d'énergie, 500 pour les microvibreurs

Fréquence : (Thoans) très courant/très rare, limité aux proches serviteurs.

Modèles miniaturisés : rare/non

Dissimulation : 3.3 à 3.4 suivant les modèles. 4.1 pour les microvibreurs

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.4

Fabrication : Technologie des Seigneurs, complexité 5.3

Utilisation en mêlée : aisée

Solidité : 3.4, 3.2 pour les versions miniaturisées

rayons, il existe des versions implantées de ces armes, ou microvibreurs, miniaturisées à l'extrême et indécelables à l'œil nu.

Note 1 : le code de dégâts d'un vibreur devient 3.3 entre 18 et 20 mètres, 3.2 entre 20 et 22 mètres et enfin 3.1 entre 22 et 23 mètres. Au-delà de 25 mètres, les dégâts relèvent de l'Échelle 2, en commençant par 2.6* entre 24 et 25 mètres, 2.6 entre 25 et 26 mètres, et ainsi de suite tous les mètres jusqu'à 2.1.

Note 2 : le faisceau d'un vibreur peut être maintenu pendant quelques minutes à bas régime et son utilisateur peut affecter plusieurs personnes en une seule action en effectuant un simple balayage. Le nombre maximum de cibles est égal à l'indice d'Agilité du tireur. Un jet d'attaque unique est effectué et les effets sont ensuite étudiés cas par cas.

Ravageur

Le ravageur était une des armes de Los, père d'Orc le Rouge, avec laquelle il détruisit les armées de son fils (voir **Présentation cosmogonique et historique**, page 153). Capable de forer la roche la plus dure et de tout raser sur une bande de 500 mètres de large et quelques kilomètres de longueur, le ravageur était une arme unique et massive, de la forme d'un énorme canon entouré d'appareillages de visée compliqués et qui devait être installé sur un véhicule pour être déplacé. Il s'agissait d'un engin de grande valeur, car Orc le Rouge lui-même semblait incapable de le fabriquer. Orc parvint à s'emparer du seul ravageur connu et le détruisit quand son père fut sur le point de le lui reprendre. Néanmoins, peut-être en existe-t-il un autre exemplaire caché par un Seigneur décédé depuis ? Dans ce cas, réparer cette arme constituerait une tâche plutôt problématique faute de pièces adaptées. Tout comme le canon lance-rayons, le ravageur disposait d'une pile nucléaire de capacité illimitée.

Recharges

Ce terme regroupe à la fois les minuscules accumulateurs d'énergie et les cartouches spéciales destinées aux armes à feu terriennes. Celles-ci peuvent être modifiées pour augmenter leurs capacités de perforation (dans ce cas augmentez de +1 leur valeur de dégâts), pour les faire exploser après avoir traversé un obstacle et pour libérer un gaz quelconque (voir **Chimie**, page 350), etc.

Armes blanches

Les Seigneurs utilisent les armes blanches par nécessité, s'ils ont été exilés, ou simplement par esprit sportif ou par goût du risque. Les armes blanches conçues par les Seigneurs dans leurs palais font preuve d'une plus grande solidité et sont également plus meurtrières et bien plus ouvragées que leurs équivalents terriens. Toutes pourraient être considérées comme des œuvres d'art fabriquées par un artisan de génie. Les Thoans ont une nette préférence pour les armes fines comme les dagues et épées à une main, la rapière par exemple, considérant les autres comme des armes rustres dignes des *leblabbiyø*. Certains peuvent avoir développé des manies qui les poussent à utiliser des armes plus variées ou plus sanglantes, c'est par exemple le cas de Nimstowl, surnommé l'Étrangleur, que sa cordelette ne quitte jamais.

Le métal, obtenu par synthèse chimique, employé pour fabriquer ces armes est extraordinairement résistant

Ravageur

Complexité : Technologie des Seigneurs utilisée pour attaquer, seuil 5.4

Portée maximale : 15.000 mètres

Valeur de dégâts

Physiques	4.5	4.6	4.6*	5.1	5.2	5.3
Consommation	2.000	4.000	8.000	16.000	32.000	64.000

Capacité : 75.000 unités d'énergie

Rechargement : 1.000 unités par tour de jeu

Fréquence : (Thoans) un ou quelques exemplaires/non

Dissimulation : 1.6

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.5/Intellect : 3.6

Fabrication : nécessite l'emploi d'un modeleur, complexité 6.3.

Utilisation en mêlée : impossible, portée minimale 500 mètres

Solidité : 3.6

Armes blanches

Seuil de Compréhension Initiale : automatique

Complexité : idem à l'équivalent terrien - 1

Valeur de dégâts : idem à l'équivalent terrien + 1

Masse : idem divisée par 2

Fréquence : (Thoans) très fréquent/non

Dissimulation : identique à l'équivalent terrien

Fabrication : Technologie des Seigneurs, 5.4

Utilisation en mêlée : -1 UA nécessaire

Solidité : de 4.6 à 5.1, 4.6* étant courant

et leur confère une Solidité allant de 4.6 à 5.1. Les armes blanches conçues dans les ateliers du palais d'un Seigneur bénéficient d'un bonus de + 1 à la valeur de dégâts des armes blanches et de -1 à la complexité ainsi qu'aux UA (avec un minimum de 1 UA tout de même) en raison du faible poids de l'alliage utilisé (masse divisée par 2 par rapport à l'équivalent en acier terrien). Les épées ou autres lames ont un autre intérêt : le métal qui les constitue comporte une multitude de micropores dont le rôle est de permettre le passage d'un poison ou d'un anesthésiant, généralement stocké dans le manche de l'arme. Le nombre de doses autorisé est égal à l'indice de la valeur de dégâts des armes blanches thoannes en question, par exemple 5 pour un couteau.

Les "portes"

"Les murs avaient disparu. Ils avaient cédé la place à un décor qu'il n'aurait pu imaginer. C'était comme une fenêtre ouverte par laquelle s'engouffrait la clarté du soleil."

Le Faiseur d'univers

Les "portes" permettant de voyager d'un univers à l'autre instantanément constituent probablement l'application la plus originale et la plus typique de la technologie décrite dans la Saga des Hommes-Dieux. Nous nous contenterons ici de mentionner les différents types de "portes" thoannes connues :

Les "portes" hexagonales

Elles ont l'aspect d'un hexagone métallique, de taille variable (de 1 à 5 m de hauteur), flottant dans l'air à 50 cm du sol. On voit au travers, mais lorsqu'on traverse l'hexagone, on se retrouve dans l'univers sur lequel la porte est programmée. Les "portes" hexagonales peuvent être uni-sens ou à double sens, selon le désir de celui qui l'a installée.

Les croissants

"Les deux croissants réunis formaient un "circuit". Mais pour les activer, il fallait qu'un être vivant passe dans le "champ" qu'ils constituaient. Alors, tandis que l'un des croissants demeurait sur terre, le second rejoignait cet univers-ci pour s'ajuster au demi-cercle qui l'attendait. En d'autres termes, un circuit comprend trois croissants : un dans le monde d'arrivée, les deux autres dans le monde de départ. On met le pied dans le cercle. L'un des deux croissants se transfère dans l'univers adjacent et il n'en reste plus qu'un dans celui que l'on a quitté."

Le Faiseur d'univers

Les croissants sont des demi-cercles métalliques qui, ajustés pour former un cercle, actionnent une "porte". La première personne à toucher les deux croissants ainsi assemblés est automatiquement transportée en un lieu préprogrammé. Les "portes" actionnées par les croissants sont en général uni-sens.

Il existe deux types de croissants : les croissants fixes, qui sont incrustés (ou scellés dans la pierre) et ne peuvent donc être déplacés, et les croissants mobiles, que l'on peut emporter avec soi.

Les croissants fixes vont parfois par paire : dans ce cas, en posant le pied sur le cercle qu'ils forment, on emprunte instantanément la "porte". On se retrouve alors dans le lieu d'arrivée exactement tel qu'on était parti. Il est donc impossible de récupérer un croissant dans l'opération.

Mais en général, il n'y a qu'un seul croissant fixe. Pour actionner la "porte", il faut donc disposer d'un croissant mobile, que l'on ajuste sur le croissant fixe de manière à former un cercle. En posant le pied sur le cercle, l'utilisateur emprunte la porte et se retrouve dans un lieu préprogrammé, avec le croissant mobile, qu'il pourra de nouveau utiliser ultérieurement, s'il trouve un autre croissant. Deux croissants mobiles ajustés en un cercle permettent également d'actionner une "porte". L'utilisateur est alors transporté, mais il ne récupère pas les deux croissants : l'un reste dans le lieu de départ tandis que l'autre est transporté dans le lieu d'arrivée.

Les failles

Lorsque les "murs" qui séparent deux univers adjacents parviennent physiquement à être percés, on ouvre ce qu'on appelle une faille. Si certains appareils réussissent à repérer les emplacements des failles potentielles, seule la trompe de Shambarimen (voir page 354) semble être capable d'ouvrir une faille. Une faille ouverte a l'aspect d'un "trou" flottant dans l'air, dont les bords sont matériels (bien que non visibles), et à travers lequel on peut voir le paysage de l'univers adjacent. Au bout de quelques instants, le trou se referme progressivement. Une théorie thoanne intéressante, émise par Shambarimen lui-même, raconte que certains individus semblent, de manière inexplicable, capables de percevoir des ondes à travers les failles des univers adjacents. Ces ondes apparaissent aux individus sous la forme de "visions" ou "hallucinations". Depuis le début de leurs guerres fratricides, les Thoans ont longtemps recherché les individus sensibles à ces ondes, afin de comprendre le phénomène et de tenter de recréer des machines capables d'espionner les univers voisins. Mais ils se sont rendus compte que ces individus sont bien trop rares et trop difficiles à repérer pour rentabiliser l'effort nécessaire pour les trouver.

Systemes de sécurité

La paranoïa est le trait commun à tous les Seigneurs et elle est omniprésente dans les romans de Philip José Farmer. Elle apparaît dans la complexité de leurs "portes" piégées, de leurs gaz mortels, ainsi que dans leur système de surveillance. Pour se prémunir des

assauts de leurs frères de race, chaque Thoan doit transformer son palais en une véritable forteresse. Ses couloirs et pièces principales regorgent de dispositifs de détection classiques, caméras, émetteur récepteur, etc. Néanmoins, il sait par expérience que même un être vieux de plusieurs milliers d'années ne peut tout prévoir et commet parfois des erreurs. Il sait qu'un jour, probablement, un usurpateur suffisamment malin réussira l'impensable : forcer l'entrée de sa résidence. Il devra alors fuir son monde pour échapper à la mort ou à des tourments pires encore, mais aussi pour reprendre un jour possession de son bien. Aussi a-t-il volontairement prévu des failles dans son système de défense, failles que lui seul connaît à l'avance et qui rendront son retour moins périlleux. Il peut s'agir d'un code vocal qui désactive un champ de force, du champ de tir limité d'un robot de surveillance, sans compter les "portes" de transfert secrètes cachées dans son palais. La tâche des joueurs sera plus dure car ils devront découvrir ces failles par déduction ou par chance, puis les exploiter.

Le matériel décrit ci-dessous se limite aux objets de surveillance non conventionnels, issus de la technologie des Seigneurs. La forteresse d'un Thoan regorge de dispositifs de sécurité que la science terrienne est actuellement capable de produire. Avec une telle profusion de salles, couloirs et moyens de surveillance, le principal problème pour défendre une telle citadelle se résume à cette question : où regarder et à quel moment ?

Activateur

La plupart des "portes" fonctionnent de façon permanente, mais ce n'est pas toujours le cas. Un certain nombre d'entre elles restent en sommeil et ne fonctionnent qu'au moment où un code vocal particulier ou un activateur est utilisé. L'activateur est un appareil ressemblant à un disque plat, de trois centimètres de diamètre, constitué d'un métal entièrement lisse aux couleurs chatoyantes. Il comporte une mémoire interne de grande capacité, contenant les codes numériques d'activation de toutes une partie des "portes dormantes". Étant donné le grand nombre de "portes", l'activateur offre, pour son possesseur, l'intérêt de ne pas avoir à apprendre par cœur une multitude de codes vocaux différents. Les activateurs, tout comme les désactivateurs, sont des outils spécifiques, ils fonctionnent uniquement sur les "portes" dont ils connaissent le code, ce qui signifie que "portes" et activateurs doivent être réalisés par le même Seigneur. Un activateur se contente de remettre une porte en fonctionnement, il ne désamorce pas les pièges qui pourraient s'y trouver mais il peut les signaler **dès que la "porte" a été remise en état de marche** par un changement de couleur de sa surface circulaire. Chaque Seigneur personnalise les changements de couleur de ses activateurs, par souci d'esthétique et par prudence. En général, la coloration devient plus sombre au fur et à mesure que la difficulté du piège augmente, c'est-à-dire en fonction du fait qu'un désactivateur suffit à le neutraliser ou pas (voir **Désactivateur**, page 342). Tout comme un désactivateur, un activateur peut comporter un verrou qui ne met l'appareil en fonctionnement qu'au moment où un code vocal est utilisé. Cela ne pose pas de trop gros problèmes de mémoire aux Thoans dans la mesure où le nombre d'activateurs est limité, en général trois à six dans un palais ou dissimulés sur le monde privé du Seigneur. Ils peuvent également être piégés (reportez-vous à la description des désactivateurs, dont les données sont identiques, page 342).

Anneau alarme

Ce bijou a été conçu par les Seigneurs après l'échec de la rébellion des Cloches Noires, dont le simple nom suffit à inspirer la peur dans le cœur des Thoans. L'horreur qu'elles leur inspirent les a poussé à concevoir des moyens de détection spécifiques. L'anneau alarme fait partie de ces dispositifs, et un Seigneur n'accepterait jamais de s'en séparer. Il déclenche l'alarme mentale d'un récepteur implanté dans le cerveau du Thoan qui le porte quand le dispositif de transfert mental d'une Cloche Noire (sa cloche) se trouve à proximité de lui. Le signal émis provoque parfois une terreur incontrôlable chez le possesseur de l'anneau.

Anneau alarme

Portée maximale : 6 mètres

Capacité : illimitée

Fréquence : (Thoans) systématique/très rare, prise sur des Seigneurs tués ou capturés

Dissimulation : 3.5

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.6*

Fabrication : Technologie des Seigneurs, complexité 5.4

Solidité : 4.1

Barrière électrique

La guerre que se livrent les Seigneurs les a poussés à concevoir des dispositifs de protection très efficaces afin de se prémunir des attaques de leurs frères de race. Les barrières électriques fonctionnent sur le principe d'un voltage terriblement élevé appliqué entre deux électrodes dans l'air. Ce voltage est suffisant pour carboniser toute créature vivante de résistance humaine (c'est-à-dire Résistance d'Échelle 3) ou électrocuter des créatures plus imposantes. Ces barrières sont de taille relativement réduite et destinées à un rôle de piège. Invisibles, leur activation est enclenchée par ordre provenant du centre de commande d'un palais ou par un mécanisme approprié. Les Thoans placent le plus souvent les électrodes de part et d'autre d'une ouverture afin d'en interdire l'accès. Toute créature empruntant l'ouverture reçoit alors une très forte décharge électrique. Les Thoans prévoient également un système permettant de déconnecter le piège sur place au cas où ils devraient, un jour, récupérer leur bien de haute lutte.

La plupart des pièges conçus par les Seigneurs présentent une faille.

Les barrières électriques peuvent être neutralisées en provoquant un court-circuit.

Barrière électrique

Dégâts de la décharge : 4.3

Consommation : 500 par décharge

Capacité : Échelle 4 : 6.000 unités d'énergie

Rechargement : 100 unités par tour de jeu

Fréquence : (Thoans) très fréquent/non

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.4

Fabrication : Technologie des Seigneurs : 5.2

Complexité : automatique (passage entre deux électrodes)

Caméra

Les caméras thoannes assurent les mêmes fonctions que les caméras terrestres, mais elles offrent plus de variantes de fonctionnement. Elles sont destinées, le plus souvent, à des tâches de surveillance dans la grande majorité des salles ou des couloirs d'une bâtisse thoanne et sont, bien sûr, munies de zooms et capables de retransmettre les sons directement jusqu'au panneau de contrôle. Elles fonctionnent également dans l'infrarouge, donc elles détectent toute source de chaleur à portée, mais le changement de mode de perception n'est pas automatique, il doit être commandé depuis le centre de contrôle (1 UA). Elles permettent également une discussion limitée entre ce centre de contrôle et l'endroit où elles se trouvent.

Les caméras des Seigneurs prennent grosso modo la forme des caméras terrestres, mais elles sont souvent de meilleure facture (leur définition, notamment, est absolument parfaite). Comme pour la plupart des appareillages thoans, des versions miniaturisées existent afin d'exercer une surveillance plus discrète, ou simplement par souci de limiter l'encombrement.

Caméra

Complexité : Thoans : automatique/non-Thoans : jet d'Intellect de seuil 3.3 pour utiliser les fonctions spécifiques (zooms, rotation de la caméra…)

Magnification : image réelle x 200, x 100 pour les modèles miniaturisés

Autonomie : illimitée si branchée sur les circuits de conduction d'énergie du palais, sinon environ un mois

Fréquence : (Thoans) fréquent/non

Dissimulation : 3.2 ou 3.5 pour les modèles miniaturisés

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.1/Intellect : 3.2

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.2

Solidité : 3.3

Champ de force

Les champs de force sont, en fait, des barrières énergétiques qui absorbent le rayonnement émis par des armes telles que les vibreurs et qui désintègrent la matière solide. Ces champs de force sont très gourmands en énergie et reposent sur la source centrale d'énergie du palais d'un Seigneur. Quand ils sont en fonctionnement, une grande partie des appareillages annexes du palais sont automatiquement débranchés pour permettre leur approvisionnement en énergie. Un corps d'une taille d'Échelle 2, ou plus, passant par ce champ, provoque une décharge d'énergie de valeur de dégâts 5.3, suffisante pour réduire en cendres toute créature vivante. Leur gloutonnerie constitue la principale faiblesse de ces champs, la décharge provoquant une surconsommation en énergie qui les désactive pendant de courtes secondes. À ce moment, le passage est possible. Une fois ce délai écoulé, le système retrouve son efficacité. Les Thoans utilisent leur champ de force uniquement lorsque la situation l'exige, lors d'assauts lancés contre leur palais ou quand ils sont obligés de le quitter quelque temps, afin d'éviter que d'éventuels intrus ne s'y introduisent. À l'instar des barrières électriques, les champs de force peuvent être activés par un détecteur de masse ou enclenchés par un mécanisme quelconque. Ils constituent alors un piège mortel.

Champ de force

Valeur de dégâts de la décharge :

Physiques : Type 1 : Échelle 4 : 4.5
Type 2 : Échelle 5 : 5.3

Consommation : Type 1 : 2.000
Type 2 : 64.000

Capacité : Type 1 : 2.000 unités, Type 2 : 64.000 unités

Rechargement : type 1 : 500 unités par UA, type 2 : 16.000 unités par UA

Fréquence : (Thoans) très fréquent/non

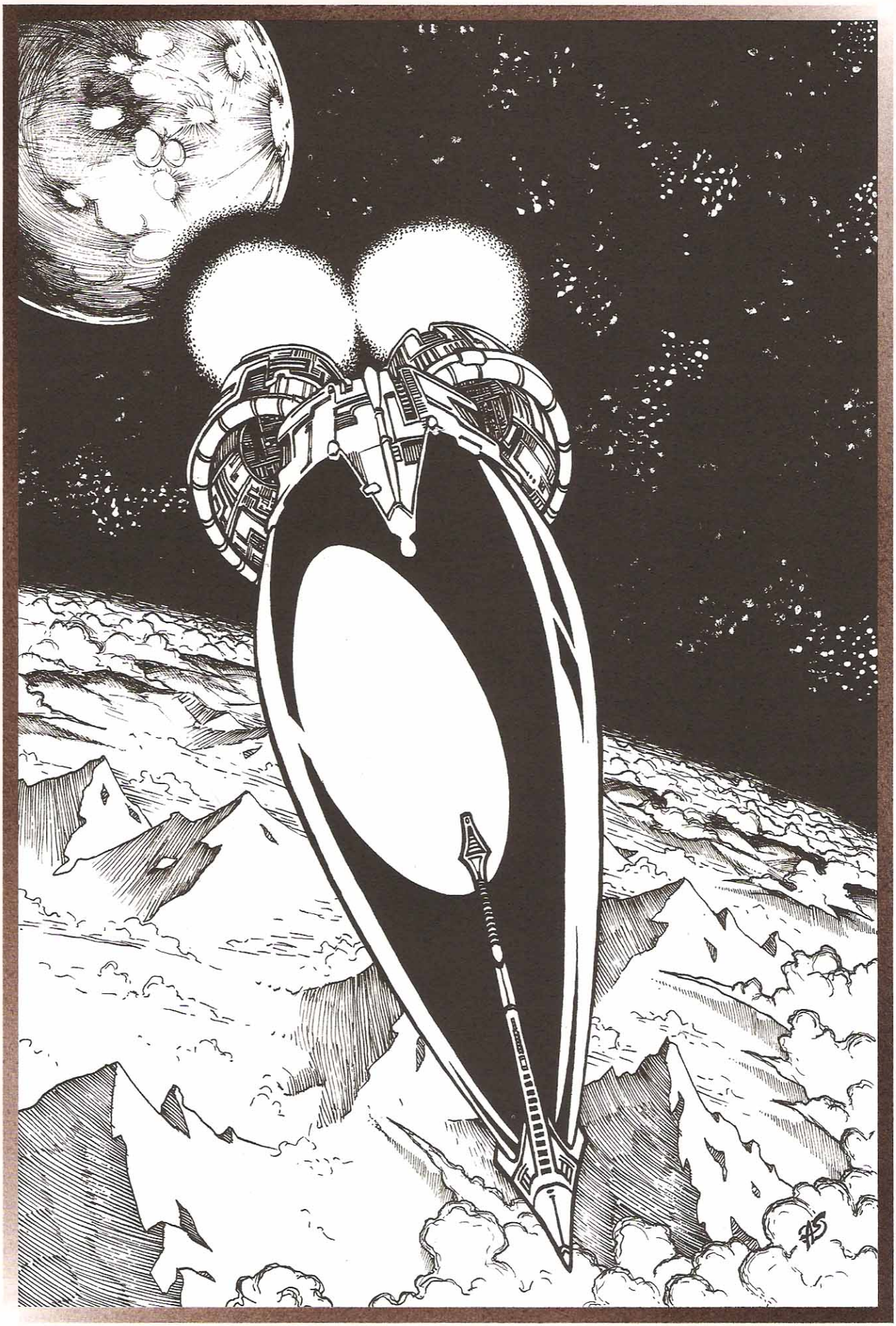
Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.4

Complexité : automatique pour le passage d'une créature d'Échelle supérieure ou égale à 2

Fabrication : Technologie des Seigneurs : 5.3

Circuit de résonance

Le circuit de résonance fait partie des nombreux pièges imaginés par les Seigneurs pour condamner une "porte". Ce dispositif déclenche automatiquement, suivant un cycle prédéfini, l'activation séquentielle et très courte d'un certain nombre de "portes" d'un même univers. Une personne entrant dans le circuit par une "porte" sera transportée vers la "porte" prévue initialement, mais aussitôt après (1 UA), vers une autre "porte" de la même case-univers, puis une autre, etc., puis reviendra vers son point de départ et recommencera ce cycle. Une personne, tentant de sortir d'une "porte" à un endroit lors de la très courte période



Pour les Thoans, les voyages entre la lune et Alofbethmin ne se font pas uniquement par l'intermédiaire des "portes".

d'activation, court un risque extrême, car elle s'expose à être amputée ou sectionnée. Le début du circuit est particulièrement dangereux : c'est le moment où le voyageur ne se doute encore de rien et croit être arrivé à la destination prévue. À ce moment, il doit effectuer un jet de **Ruse** contre un seuil de **3.5** afin de pressentir que quelque événement imprévu est en passe de se produire :

- Une **réussite normale** (au moins) lui évitera tout dégât, une **réussite partielle** seulement le pire, c'est-à-dire qu'il pourra reculer juste à temps pour éviter de se faire couper en deux, mais pas assez pour être forcément indemne : il encaissera une attaque de valeur de dégâts 3.3 dans une localisation aléatoire.
- En cas d'**échec**, couic ! Le personnage perd une partie de son corps. La localisation sectionnée doit être tirée aléatoirement, mais rien ne vous empêche de considérer qu'il s'agit d'un membre, donc d'une partie non vitale. Tirez-la alors aléatoirement, en ignorant les résultats désignant le tronc ou la tête.
- En cas d'**échec catastrophique** (règle des 1), le personnage a été plus confiant qu'à l'accoutumée et a rêvassé en sortant des croissants, ou en franchissant la "porte". Il a été transformé en sandwich, la moitié de son corps restant dans l'univers de départ tandis que l'autre se trouve dans le lieu d'arrivée.

Tenter de sauter lors d'une de ces courtes périodes d'activation (1 UA!!) est une opération proche du suicide, mais qui peut se faire. Après tout, rester dans le circuit équivaut seulement à une mort plus lente, à moins que des amis ne parviennent à vous sortir de cette mauvaise passe (voir plus loin). Le joueur doit effectuer un jet de **Réflexes** lorsque son personnage tente de sauter hors du champ de la "porte". Résolvez l'action comme un test contre un seuil de **3.6**, avec les mêmes résultats que lors du test de **Ruse**, à la différence près qu'un échec catastrophique signifie que le personnage a glissé au moment de sauter... Mais le résultat final ne change pas beaucoup !

Une méthode plus sûre pour tirer le voyageur de ce cycle infernal consiste, pour ses compagnons, à désactiver les "portes". Malheureusement, quand un circuit de résonance commence à fonctionner, une force électromagnétique (**valeur 4.2**) garde les croissants soudés entre eux. Rappelez, à ceux qui voudraient tenter l'aventure de forcer à plusieurs l'ouverture du circuit, le délai, très court, dont ils disposent pour y parvenir et les chances, très grandes, d'y laisser les deux bras. Seul un appareillage de commande thoan adéquat permet la séparation instantanée des croissants. S'ils ont assisté à un transfert par "porte" thoanne, les PJ devraient avoir remarqué (jet d'**Intellect** contre **3.6**) que les sites d'arrivée après un voyage par porte étaient vides (pas de masse inutile et dangereuse). Sinon, le MJ pourra le suggérer aux joueurs. Par sécurité, une "porte" ne peut servir d'accueil quand une masse importante s'y trouve. Cela signifierait en effet une fusion moléculaire et donc le décès du voyageur. En amassant des masses supérieures ou égales à 2.6, les PJ les feront transporter vers une autre porte du circuit, rendant impossible l'accès à celle-ci lorsque le poids s'y trouve. La masse et le voyageur décriront le même circuit à quelques instants d'intervalle et ne se croiseront jamais. Quand toutes les "portes" sont occupées au même moment, le circuit ne peut plus envoyer de masse vers l'une d'entre elles et le cycle s'arrête. Reste à savoir où a atterri l'ex-prisonnier voyageur. La chance, toujours la chance...

Le circuit de résonance apparaît comme un simple petit clavier, qui permet de programmer les "portes" impliquées dans le circuit. Il est muni de deux broches permettant la connexion aux croissants d'une de ces "portes". Se brancher à l'une d'entre elles suffit à réaliser un circuit de résonance, le reste étant simplement un problème de mémorisation des fréquences des "portes" concernées. Un Seigneur dans un palais peut inclure 10 "portes" dans un même circuit grâce à l'aide technologique qu'il peut y trouver. Au-delà, ce nombre sera limité à son indice d'**Intellect**.

Circuit de résonance

Complexité : dans un palais, **Électronique 3.3** ; en dehors, **Technologie des Seigneurs** 5.4

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.4/Intellect : 3.6

Portée d'utilisation : doit être connecté à une des "portes" du circuit

Autonomie : illimitée

Dégâts : sectionnement automatique, quel que soit le matériau

Fréquence : (Thoans) rare/non

Dissimulation : 3.2

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.5

Solidité : 3.4 (du métal également)

Cou de serpent

Le cou de serpent, ainsi que l'a surnommé Kickaha, est un système de surveillance qui ressemble à une petite

Cou de serpent

Valeur de dégâts et Consommation : identiques à un fusil lance-rayons

Complexité : l'ordinateur qui déclenche le tir possède la compétence

Lance-Rayons à **3.6**. La complexité pour toucher la cible est de **3.3**.

Vitesse maxi : terrestre : 3.2

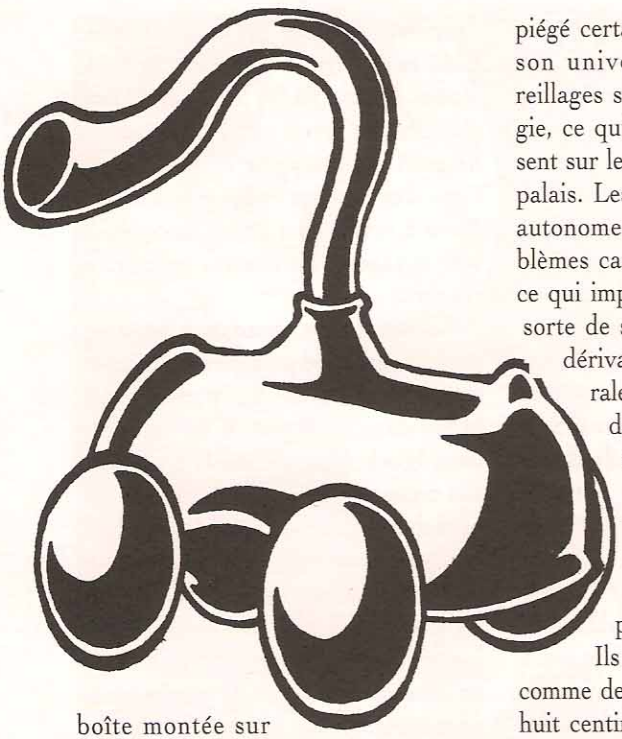
Fréquence : (Thoans) peu fréquent/non

Dissimulation : 2.5

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.4

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.4

Solidité : 4.4



boîte montée sur quatre roues. Son surnom provient du tube flexible en métal de près de soixante centimètres de long situé sur le dessus du corps de l'engin. Ce tube comporte un lance-rayons, couplé à un détecteur de mouvement de 10 mètres de rayon, qui balaie un angle réglable. Dès qu'une masse, non reconnue par les senseurs (comme étant le Thoan du palais, ou ses Talos, par exemple), suffisamment importante (supérieure à 2.3) entre dans cet arc, le détecteur enclenche le lance-rayons. Le déplacement de l'engin peut être commandé à distance ou préréglé, comme le système d'enclenchement du lance-rayons. Grâce à ses senseurs, le cou de serpent est capable d'éviter les obstacles. La commande qui permet son activation ou sa désactivation se trouve sur la partie arrière de son corps, non couverte par l'arc de tir.

Dérivateur

Une fois connecté à une porte activée, ce piège en modifie la fréquence et expédie tout voyageur non informé vers un autre endroit, généralement une salle-prison ou vers une mort certaine. Le voyageur distingue la destination prévue et aussitôt après, il se matérialise dans un endroit inconnu.

Les Seigneurs raffolent de ce genre de ruses et chacun d'entre eux a ainsi piégé certaines des "portes" menant à son univers. Toutefois, ces appareillages sont assez gloutons en énergie, ce qui est gênant quand ils reposent sur les ressources énergétiques du palais. Les dérivateurs à alimentation autonome posent également des problèmes car ils doivent être rechargés, ce qui implique pour le Seigneur qu'il sorte de sa forteresse pour cela. Ces dérivateurs autonomes sont généralement couplés à un détecteur de masse qui déclenche leur activation, limitant ainsi leur consommation à ces rares moments d'activation.

Les dérivateurs sont des claviers dont les touches portent des lettres thoannes. Ils apparaissent le plus souvent comme des carrés gris et très plats, de huit centimètres de côté et munis, sur leur face inférieure, de deux minuscules carrés de un centimètre de côté. Il s'agit des raccords à la porte de destination normale.

Dérivateur

Complexité : programmation : Technologie des Seigneurs 5.2, puis fonctionnement automatique

Consommation : 800 unités d'énergie par transfert

Autonomie : illimité si branché sur les circuits de conduction d'énergie du palais, 4.000 unités d'énergie sinon

Fréquence : (Thoans) fréquent/ non

Dissimulation : 3.2

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.5

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.4

Solidité : 3.5

Désactivateur

Un grand nombre de "portes" inter-univers sont piégées et mènent un voyageur imprudent à la mort, particulièrement quand leur fréquence est réglée pour mener à une des pièces d'un palais. Le Seigneur qui a conçu une "porte" et son piège conçoit également le moyen de le déjouer. Il s'agit le plus souvent d'une astuce, d'un code vocal ou tout simplement d'un équipement adapté. La situation la plus probable est le piégeage des "portes" menant d'un univers à l'autre, mais ce n'est pas systématique. Pourquoi ? Parce que malgré les atouts que lui offrent sa technologie et sa science, un Seigneur n'en demeure pas moins humain et sa mémoire peut, en plusieurs milliers d'années, oublier certains détails, fussent-ils aussi importants que le code de désactivation d'un piège ou même l'existence d'une "porte". Cela a sans doute permis aux aventuriers originaires de notre monde d'accéder au Monde à Étages.

Afin de ne pas succomber aux pièges qu'ils ont eux-mêmes disposés, les Thoans ont prévu un outil bien utile : le désactivateur, une sorte de passe magnétique. Les désactivateurs prennent généralement la forme de cylindres métalliques colorés d'une dizaine de centimètres de longueur et d'un centimètre de diamètre, mais ce n'est pas systématique. Chacun de ces appareillages dispose d'une mémoire suffisante pour emmagasiner les codes désactivant les pièges couplés aux

Désactivateur

Complexité : Intellect ou Technologie des Seigneurs sur 3.2, nécessite parfois l'utilisation d'un code d'activation

Portée d'utilisation : au toucher d'une porte

Autonomie : illimitée

Fréquence : (Thoans) fréquent/ non

Dissimulation : 3.5

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.5

Fabrication : Technologie des Seigneurs 6.1

Solidité : 3.6* (du métal également)

Désactivateurs piégés

Idem mais :

Valeur de dégâts : dépend du piège

Explosif : identique à une bombe (voir ci-dessus) d'indice de puissance 1

Électrique (mini dynamo) : 3.6* au détenteur

Gaz : fonction du gaz (voir Chimie)

"portes". Une recherche automatique du code numérique valide permet cette désactivation. Il va de soi que certains pièges fonctionneront même si un désactivateur adéquat est utilisé. L'intérêt de ce type d'engin sera plutôt limité si la "porte" mène directement au-dessus d'un ravin très profond. Le Seigneur doit donc prendre un minimum de précautions avant de s'aventurer au travers des "portes". Si un désactivateur se trouve dans l'incapacité de désamorcer un piège, comme c'est le cas dans l'exemple précédent, ses couleurs changeront : en général elles deviendront nettement plus ternes. En cas de code vocal erroné (voir plus bas), rien ne sera signalé.

La mémoire d'un désactivateur élaboré dans un palais ne contient que les codes des pièges conçus par le Seigneur originel de ce palais. Un désactivateur fabriqué dans les laboratoires de Jadawin/Wolff ne fonctionnera pas sur les "portes" menant au palais de Vala, par exemple. Deux précautions valant mieux qu'une, les Seigneurs couplent parfois un système de verrouillage avec les désactivateurs. La mise en fonctionnement de ces appareillages nécessite alors un code vocal facile à mémoriser, car identique pour tous les désactivateur issus d'un même palais. Au cas où une personne utiliserait le désactivateur sans en connaître le code, l'appareil refuserait de fonctionner. Certains Seigneurs poussent la perversité jusqu'à installer dans le désactivateur une poche de gaz mortel, une petite bombe ou tout autre dispositif mortel, déclenché par un code erroné. Ces pièges peuvent être à activation retardée, afin de contrer l'utilisation de cobayes *leblabbiys*. La crainte de ces dispositifs limite fortement la mobilité des Seigneurs usurpateurs.

Les désactivateurs se contentent de désamorcer les pièges, mais certaines "portes" inter ou intra-univers restent en sommeil jusqu'au moment où un activateur déclenche leur fonctionnement.

Note : pour installer ces dispositifs, un Seigneur doit posséder des laboratoires capables de les produire.

Détecteur de masse

Cet appareillage est le plus souvent implanté dans des murs ou commande l'activation d'armes ou de machines complexes. Ses senseurs, efficaces jusqu'à dix mètres de distance, sont capables de repérer les mouvements d'air engendrés, dans une pièce fermée, par une masse supérieure ou égale à 2 kilogrammes (2.5). Certaines versions ont été miniaturisées afin d'être implantées dans des instruments de taille réduite, mais ont perdu en puissance de détection.

Détecteur de masse

Complexité : fonctionnement automatique

Portée de Détection : 10 mètres, masse supérieure ou égale à 2 kilogrammes (2.5) pour les modèles standard ; ou 5 mètres, masse supérieure à 6 kilogrammes

Autonomie : illimitée car branchée sur les circuits de conduction d'énergie du palais

Fréquence : (Thoans) fréquent/non

Dissimulation : 3.1

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.4

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.4

Solidité : 3.5

Détecteur de mouvement

Le détecteur de mouvement est une sorte d'œil électronique dont le fonctionnement présente des similitudes avec les radars et les yeux de certains insectes, comme la mouche. L'œil émet des ondes invisibles à l'œil nu, qui couvrent un cône de 10° d'ouverture et qui sont réfléchies vers l'œil par le premier obstacle rencontré. Cela suffit à dresser une sorte de tableau de l'endroit balayé. Dès que les ondes réfléchies sont recueillies par le détecteur de mouvement, il émet à nouveau une impulsion menant elle aussi à une réflection. La différence de temps de retour entre deux réflections d'une même onde sur un même objet caractérise le mouvement de ce dernier. Les détecteurs de mouvement sont souvent couplés à des armes. Les Seigneurs préfèrent éviter des tirs intempestifs dans les murs dès qu'un animal de petite taille entre dans leur palais. Aussi ont-ils imposé une taille minimum en dessous de laquelle les détecteurs de mouvement ne déclenchent pas l'arme couplée (le plus souvent un laser mural ou un cou de serpent).

Tous les appareillages pouvant être miniaturisés sont susceptibles d'être installés sur des objets personnels anodins,

Détecteur de mouvement

Portée maximale : détection de mouvement : 10 mètres (5 mètres pour les modèles miniaturisés), dans un cône d'angle 90°

Capacité de Détection : masse > 8 kg (supérieure ou égale à 2.6*)

Fréquence : (Thoans) très fréquent/non

Dissimulation : 3.5

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.4

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.5

Solidité : 3.4

tels que montre-bracelet ou bague, ainsi que sur des objets courants sur Terre I, boussole, indicateur d'altitude, etc. Les objets de petite taille ne peuvent accueillir plus de deux dispositifs miniaturisés.

Matière réfractaire

Cette matière est plus proche d'une céramique que d'un métal. Elle résiste nettement mieux à une élévation de température qu'un acier thoan ordinaire, pourtant exceptionnellement résistant. Elle transmet peu la chaleur. Une plaque de deux centimètres d'épaisseur constituée de cette matière résiste à un tir de canon lance-rayons branché sur l'intensité maximum et dissipe aisément la chaleur du côté de la source. Ainsi, le côté non soumis au rayonnement reste à la température ambiante. Contrairement aux métaux ordinaires, cette matière ne conduit pas l'électricité. Elle est également plus dure. Un outil réalisé en métal thoan ordinaire et utilisé pour gratter une surface constituée de cette matière serait lentement émoussé. Par contre, elle est moins solide que les métaux des Seigneurs et résiste donc moins bien aux chocs purs, comme celui d'un obus perforant par exemple. Cette matière est très rare. Seuls les savants thoans étaient à même de la fabriquer et en ont lancé la production au moment du déclenchement de la guerre fratricide. Par intérêt personnel et afin d'augmenter leurs chances de survie, ils ont évité de diffuser leur trouvaille. Cela n'a pas sauvé la plupart d'entre eux, qui furent tués ou qui, las de tout, se suicidèrent. Seuls Orc le Rouge et Manathu Vorcyon semblent avoir survécu et, malgré la perte d'une grande partie de leur savoir, restent à même de la fabriquer en petite quantité. À titre exceptionnel, le Meneur de Jeu peut autoriser un PJ thoan à en posséder suffisamment pour constituer une porte de quatre mètres carrés. Cela signifie que le Seigneur a tué un des savants qui a conçu cette matière et a pu en récupérer une petite partie. Le MJ devra se mettre d'accord avec le joueur pour élaborer l'histoire exacte au cours de laquelle le personnage thoan s'est emparé de cette matière.

Matière réfractaire

Fréquence : (Thoans) très rare/non

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.3

Fabrication : Technologie des Seigneurs, seuil : 6.1

Solidité : 4.5 aux chocs, 5.3 aux dommages énergétiques

Missile espion

"... il prit la boîte fixée au harnais qu'il portait sur le dos et en manœuvra les boutons de commande. Elle s'ouvrit, livrant passage à un missile. L'engin, long de dix centimètres, avait la forme de ces flèches en papier qui font la joie des écoliers. Il était transparent et, vu sous un certain angle, il laissait apparaître de minuscules parties colorées."

Cosmos privé

Les missiles espions sont, en fait, des caméras mobiles capables, également, de transmettre les sons. Des dispositifs de perception visuelle et auditive, des récepteurs et un audio-transmetteur miniatures audio se trouvent dans le nez de l'engin et transmettent les images et les bruits vers des lunettes vidéo-auditives portées par l'utilisateur. Celui-ci commande le vol du missile grâce à un émetteur récepteur. Les missiles peuvent également être commandés à partir du centre de commande d'un palais, permettant ainsi de se passer des lunettes vidéo-auditives. Le résultat de leur investigation sera transmis vers des écrans de contrôle et des haut-parleurs. Très discrets et dotés d'un grand rayon d'action, les missiles espions sont des moyens d'observation très efficaces, ils permettent en effet d'explorer une zone dangereuse sans avoir à y pénétrer. Leur utilisateur doit disposer d'un audio-transmetteur standard pour les diriger à distance.

Missile espion

Distance de transmission maximale : limitée par la capacité de l'émetteur récepteur, généralement 15 km de l'utilisateur

Capacité de Détection : dans un cône d'angle 15°

Portée de la détection : vue et ouïe de l'utilisateur, amplification possible

Autonomie : 50 km, possibilité de rechargement en énergie

Vitesse maxi : aérienne : 4.1

Fréquence : (Thoans) fréquent/non

Dissimulation : 3.4

Poids : 100 grammes (2.4)

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.5

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.4

Verrou courant

Les verrous courants sont des serrures électroniques qui peuvent être disposées sur des liens, des chaînes par exemple, ou sur des "portes" dont ils bloquent l'ouverture. Leur désactivation s'effectue grâce à un désactivateur ou à l'aide d'un code vocal ou numérique.

Verrou courant

Fréquence : (Thoans) très rare/non

Complexité : activation : Intellect sur 3.2 ; désactivation : connaissance d'un code ou utilisation d'un désactivateur

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.2

Fabrication : Technologie des Seigneurs, seuil : 5.3

Solidité : 4.6

Verrou inter-univers

Ce dispositif diffère radicalement, par son fonctionnement, des précédents, mais le but demeure le même : empêcher l'ouverture d'un passage. Il s'agit ici de "portes" inter-univers. Une fois activé, généralement par un détecteur de masse, le verrou transforme une "porte" à double sens en "porte" à sens unique. Les verrous sont aussi gourmands en énergie que les dérivateurs et sont plus rares. Aussi un Seigneur ne laissera-t-il pas un verrou en fonctionnement permanent, mais s'arrangera pour s'occuper rapidement de ses hôtes afin de pouvoir couper l'alimentation de l'engin ou le recharger. L'aspect de cet appareil est semblable à un dérivateur, hormis les dimensions plus réduites (trois centimètres de côté), la couleur et le fait qu'il soit enchâssé à l'intérieur de la porte ou dissimulé à proximité.

Verrou inter-univers

Complexité : programmation, Technologie des Seigneurs 5.2, puis fonctionnement automatique

Consommation : 200 unités d'énergie par heure de fonctionnement

Autonomie : 4.000 unités d'énergie, soit 20 heures de fonctionnement en continu

Fréquence : (Thoans) rare/non

Dissimulation : 3.4

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.5

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.5

Solidité : 3.5

Systeme de communication

Il fut un temps où les Seigneurs vivaient en paix, où ils recherchaient la présence de leurs semblables et la communication avec eux. Cette période se poursuivit pendant près de deux siècles après la création des premiers univers privés. Leur science donna le jour à des systèmes de vidéo-communication très puissants, capables de communiquer d'un palais à l'autre malgré l'obstacle des parois des poches univers. La psychologie des Seigneurs évolua en quelques centaines d'années et les systèmes de communication actuellement en leur possession ont été conçus sur la base des souvenirs de cette période. Ils trouvent toutefois un intérêt à ce matériel. Après tout, qui sait ce que l'avenir peut réserver. Une alliance momentanée entre Seigneurs visant à détrôner un de leurs frères est toujours envisageable.

Audio transmetteur

Ces appareils fonctionnent d'une manière identique aux modèles terrestres, mais sont bien plus puissants que ces derniers et de plus grande portée. Ils sont également moins sensibles aux perturbations extérieures. Ils pourraient être assimilés à une antenne émettrice radio de très grande capacité. Tout comme la majeure partie du matériel thoan, ils ont été conçus afin d'allier au mieux efficacité, petite taille, donc faible encombrement, et discrétion. Ils existent en deux versions. La première est destinée à une conversation entre les utilisateurs de ces dispositifs. Les Seigneurs les ont la plupart du temps implantés dans des bijoux ou des objets d'usage courant sur le ou les mondes qu'ils gouvernent, afin qu'ils passent inaperçus. La seconde est destinée aux conversations par personne interposée, jouant simplement le rôle de relais. Dans ce cas, l'audio transmetteur utilisé est un disque métallique de l'épaisseur d'une feuille de papier et d'un diamètre équivalent à une pièce de monnaie. Cette forme et l'adhérence d'une de ses faces lui permettent d'être implanté facilement près de l'oreille de la personne relais, pour que le récepteur reçoive bien l'intégralité de la conversation à laquelle participe son émissaire et afin que cet appareillage soit dissimulé par la chevelure

Audio transmetteur de type 1

Forme : bague, montre bracelet, etc.

Portée : 55 kilomètres ; doit être couplé à un récepteur thoan.

Capacité : 72 heures de fonctionnement permanent

Fréquence : (Thoans) très Fréquent/(Humains) très rare.

Dissimulation : 3.4

Complexité : fonctionnement automatique dans la portée d'action

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.3

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.3

Audio transmetteur de type 2

Forme : disque de métal

Portée : 15 kilomètres

Capacité : 48 heures de fonctionnement permanent

Fréquence : (Thoans) très Fréquent/(Humains) très rare.

Dissimulation : 3.6, 3.6* pour les modèles miniaturisés

Complexité : fonctionnement automatique dans la portée d'action

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 3.3/Intellect : 3.4

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.4 pour les modèles standards, 5.5 pour les miniaturisés

du porteur ou une coiffe quelconque. Les deux versions peuvent contenir un système de piégeage actionné à distance, mais seule la première peut accueillir une arme miniaturisée. Des modèles de taille extrêmement réduite existent et peuvent être implantés sur une personne à son insu. Leur portée est toutefois plus limitée que celle des modèles plus massifs.

Récepteur miniature

Les récepteurs sont en apparence semblables aux disques audio-transmetteurs. Ils sont également implantés près de l'oreille ou de l'organe auditif de leur utilisateur. Ils sont capables d'obéir à des ordres vocaux et, sur commande, d'amplifier ou d'atténuer le volume du son ou d'un son en particulier. Les Seigneurs installent rarement des pièges sur les récepteurs.

Récepteur miniature

Forme : disque de métal

Portée : 15 kilomètres

Capacité : 48 heures de fonctionnement permanent

Fréquence : (Thoans) très fréquent/(Humains) passe inaperçu

Dissimulation : 3.6, 3.6* pour les modèles miniaturisés

Complexité : fonctionnement automatique dans la portée d'action

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.4

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.4 pour les modèles standards, 5.5 pour les miniaturisés

Enregistreur

"Il prit le cube noir brillant de dix centimètres de côté, appuya sur la tache rouge située sur sa face inférieure et prononça quelques mots dans la langue des Seigneurs. Il pressa alors un point blanc sur une face latérale du cube et ses paroles furent retransmises."

Cosmos privé

Un enregistreur est l'un des équipements conçus par les Seigneurs pour leur plaisir. Ils les placent souvent dans leurs salles-prisons afin que leur message énerve le détenu ou que celui-ci comprenne que cet appareil est la dernière chose avec laquelle ils pourront "discuter". Les deux boutons ont des fonctions bien distinctes. En actionnant le rouge, l'utilisateur enregistre son message, puis chaque impulsion sur le bouton blanc déclenche l'enregistreur qui récite le message une vingtaine de fois. L'enregistreur comporte également une mémoire très étendue qui lui permet de stocker une vingtaine d'heures de discussion, mais aussi un minuscule écran digital où apparaît le numéro du message enregistré et qui incorpore un clavier miniature afin d'entrer le numéro d'un enregistrement précédent. L'enregistrement précédent est alors chargé et transmis. Pour leur plaisir, les Seigneurs couplent souvent le système de mise en marche de l'enregistrement ou de la retransmission d'un message préenregistré avec un détecteur de masse, afin que l'appareil fonctionne automatiquement dès qu'une personne entre dans une pièce.

Enregistreur

Portée : voix

Capacité : 20 heures d'enregistrement, rechargement possible en énergie et en cases mémoires

Fréquence : (Thoans) très fréquent/non

Dissimulation : 3.1

Complexité : automatique

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.1/Intellect : 3.3

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.3

Lunettes vidéo-auditives

Une des utilisations les plus fréquentes des lunettes vidéo-auditives consiste à recueillir les images transmises par des caméras ou par des missiles espions. Leurs verres jouent le rôle d'écrans sur lesquels est projetée la scène observée, qui peut être agrandie si besoin est. Une fois les lunettes branchées à l'émetteur-récepteur, les écouteurs incorporés reproduiront les sons émis à l'endroit où se trouve le missile. Très sensibles, ils permettent une amplification ou une atténuation du son. Ces effets ne se produisent pas automatiquement et l'utilisateur doit en ordonner la mise en œuvre. Ces instruments ne se limitent pas au guidage de missiles espions, mais peuvent être aussi utilisés pour communiquer de personne à personne. L'image de l'interlocuteur est transmise par une mini caméra incorporée à chaque lunette, au fonctionnement indépendant de cette dernière. Elle apparaît sur les verres de l'utilisateur. Ceci n'est possible qu'au moment où les deux mini caméras fonctionnent. En d'autres termes, si les deux utilisateurs le désirent.

Lunettes vidéo-auditives

Portée : 75 kilomètres, doivent être couplées à un récepteur et une caméra du centre de contrôle d'un palais, une caméra de missile espion ou une mini caméra incorporée à une autre paire de lunettes vidéo-auditives.

Capacité : 48 heures de fonctionnement permanent

Fréquence : (Thoans) très fréquent/non

Dissimulation : 3.5

Complexité : Technologie des Seigneurs contre 3.2 ou Intellect contre 3.3

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.4

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.6

Voix inter-univers

Ces émetteurs récepteurs ont été conçus au moment où les Seigneurs gagnèrent leurs univers mais ne considéraient pas encore leurs semblables comme des ennemis. Tout comme les "portes" inter-univers transportent un individu vers un autre monde avec lequel elles sont en résonance, les voix inter-univers de chaque palais mémorisent l'ondulation des autres voix. Après avoir transformé un message oral en vibrations lumineuses, elles l'expédient vers l'autre voix avec laquelle elle ondule en résonance. La communication ne peut s'établir qu'avec l'agrément de l'émetteur et du récepteur. Si ce dernier ne le souhaite pas, la communication n'aura simplement pas lieu. L'utilité de ces merveilles technologiques a fortement décru depuis le début de la guerre des Seigneurs, la plupart d'entre eux s'étant mis aux abonnés absents. Leur système de réception est désactivé depuis des milliers d'années. Ils seront néanmoins prévenus que quelqu'un a essayé de les joindre, mais également informés de l'origine du signal. De rares Seigneurs ont gardé des relations amicales et ont programmé les récepteurs pour qu'ils se déclenchent simplement au moment où un message provient de la voix inter-univers du palais de leur ami. C'est, par exemple, le cas de Jadawin et de Luvah (voir **Présentation cosmogonique et historique**, page 158-159). Tout comme pour les programmes de création-destruction d'univers, les Thoans ont oublié la technologie permettant de fabriquer ou réparer des voix inter-univers.

Voix inter-univers

Portée : illimitée.

Capacité de fonctionnement : illimitée

Fréquence : (Thoans) généralement un par palais/(Humains) non

Dissimulation : non

Complexité : Technologie des Seigneurs sur un seuil de 3.3 ou Intellect contre un seuil de 3.4

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.5

Fabrication : Technologie des Seigneurs 6.5

SYSTEMES DE SURVIE

L'expression "systèmes de survie" regroupe tous les équipements qui peuvent s'avérer utiles à un Seigneur quand il se trouve à l'extérieur de son palais.

Ceinture anti-gravité

Les ceintures anti-gravité produisent des effets semblables aux réacteurs de décollage vertical actuels. L'utilisateur prend lentement son essor et est capable de diriger son vol vocalement, grâce à un audio-transmetteur, ou manuellement si besoin est. L'utilité de cet objet est évidemment d'aider à franchir des obstacles. La ceinture anti-gravité prend l'aspect d'une ceinture en cuir ordinaire. La solidité du support est semblable à celle d'une armure en cuir souple. Il en va autrement avec l'appareillage thoan, de solidité 4.3.

Ceinture anti-gravité

Complexité : Intellect contre 3.2 si un audio-transmetteur est utilisé (en langue thoanne, bien sûr). Agilité contre 3.4 sinon.

Distance maximale franchissable : en un bond, 400 mètres à l'horizontale ou 100 mètres à la verticale.

Vitesse maximum : aérienne : 3.3

Consommation : 5 unités d'énergie par tour de fonctionnement

Capacité : 200 unités d'énergie

Fréquence : (Thoans) fréquent/non

Dissimulation : 3.5 (appareillage anti-gravité dans la boucle)

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.3

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.6

Ceinture flottante

Cette ceinture agit d'une manière semblable à la précédente, hormis le fait qu'elle exerce sur le sol, ou le fond, une force électromagnétique de moindre importance qui permet à son porteur de se maintenir en équilibre et de flotter

Ceinture flottante

Complexité : Intellect contre 3.3 ou Agilité contre 3.3

Capacité : 4 jours de fonctionnement en continu

Fréquence : (Thoans) fréquent/non

Dissimulation : 3.5 (appareillage anti-gravité dans la boucle)

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.3

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.5

dans un milieu de densité supérieure ou égale à celle de l'eau. Elle ne permet pas de se déplacer autrement que par la nage, mais elle éliminera tout risque de se voir engloutir par les flots.

Jumelles vidéo-auditives

Le fonctionnement de ces jumelles d'aspect terrestre est semblable à celui des lunettes vidéo-auditives. Elles sont cependant moins complexes et moins performantes : elles ne possèdent pas d'émetteurs et ne peuvent sélectionner un son parmi d'autres. Elles autorisent l'amplification ou l'atténuation sonore globale. Leur apparence est semblable à celle des jumelles terrestres, mais elles disposent de trois cadrans pour le réglage visuel et auditif, ainsi que d'une fiche pour le raccord d'un récepteur.

Jumelles vidéo-auditives

Portée : 40 kilomètres

Capacité : 48 heures de fonctionnement permanent

Fréquence : (Thoans) très fréquent/non

Dissimulation : 3.3

Complexité : Intellect contre 3.2

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.3

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.4

Scaphandre de combat

"...elle portait un costume qui ressemblait à celui des pompiers, un globe transparent sur la tête, des gants et une réserve d'oxygène sur le dos. Un harnais accroché à son dos contenait plus d'une dizaine d'armes, dont certaines étaient inconnues de Kickaha."

Plus fort que le feu

Le scaphandre de combat est une protection efficace contre les attaques énergétiques, radioactives et chimiques, grâce à ses bouteilles fonctionnant en circuit fermé. Il reste malgré tout léger et donc peu encombrant pour un combattant. Son efficacité est limitée au combat au corps à corps, car il n'offre qu'une protection de 3.3 contre les armes de mêlée.

Vêtements ignifuges

Les vêtements ignifuges reprennent le principe des scaphandres de combat mais appliqué uniquement aux attaques énergétiques et à la résistance à la chaleur. La protection qu'ils offrent dans ces cas là est moins importante. Quelquefois, les Thoans font subir un traitement physico-chimique à ces vêtements, traitement local qui consiste à augmenter prodigieusement les forces de liaison, de cohésion du matériau constituant le tissu. En gros, imaginez que sur cinq couches d'atomes successives, quatre sont fortement liées entre elles, ce qui les renforce et leur donne localement la solidité d'un alliage métallique. La cinquième est à peine plus liée avec les quatre autres qu'elle ne l'était dans le tissu original, ce qui confère une grande souplesse au matériau. Toutefois, cette souplesse est toute relative et reste inférieure à celle des tissus véritables. Elle limite donc la rapidité des mouvements. C'est pourquoi ces vêtements de protection ne protègent pas les avant-bras et les jambes, parties du corps susceptibles d'accomplir des mouvements rapides. De plus, une trop grande chaleur provoque la rupture des liaisons restées inchangées au sein du tissu, entraînant la décohésion du vêtement.

Scaphandre de combat

Complexité : Intellect contre 3.2

Poids : 4 kg

Capacité : 2 jours de fonctionnement en continu

Fréquence : (Thoans) peu fréquent/non

Dissimulation : non

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.4/Intellect : 3.4

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.6

Protection : fonction des attaques

- **Énergétiques** : 4.2
- **Chimiques** (gaz ou immersion) : protection totale pendant la durée de fonctionnement, étouffement ensuite
- **Chaleur maxi** : 3.6
- **Radioactives** : 5.3
- **Armes blanches** : 3.3

Vêtements ignifuges

Poids : semblable à des vêtements courants

Capacité : fonctionnement permanent

Fréquence : (Thoans) très fréquent/limité à des spécialistes

Dissimulation : 3.6

Complexité : protection automatique

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.2

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.3

Protection : fonction des attaques
- **Énergétiques** : 3.5
- **Chimiques** (gaz ou immersion) : aucune
- **Chaleur maxi** : 3.5
- **Radioactives** : aucune
- **Armes blanches** : 3.1

Vêtements renforcés

Poids : 1,5 fois le poids de vêtements courants

Capacité : fonctionnement permanent

Fréquence : (Thoans) peu courant/non

Dissimulation : 3.5

Complexité : fonctionnement automatique

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.2

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.6.

Protection : fonction des attaques ; protège uniquement le tronc, les bras et la tête du possesseur
- **Énergétiques** : 3.4
- **Chaleur maxi** : 3.3
- **Chimiques** (gaz ou immersion) : aucune
- **Métaboliques** : 4.1
- **Radioactives** : aucune
- **Armes blanches** : 3.2

VÉHICULES

Aérovedette

Contrairement à ce que leur nom laisse suggérer, les vedettes ne sont pas des véhicules particulièrement rapides. Leur vitesse maximale, en effet, ne dépasse pas 100 km/h. Mais là n'est pas leur fonction première, une vitesse importante n'étant pas vraiment un avantage quand il s'agit de déambuler dans les couloirs de son palais. Car la maniabilité de ces motos anti-gravité monoplaces est excellente, tout comme la puissance de feu que l'on peut installer dans leur carrosserie.

Aérovedette

Complexité : Agilité contre 3.3

Poids maximal transportable : 3.4, soit 250 kg sous une attraction de type terrestre (1 G)

Vitesse maximale : aérienne : 3.6

Capacité : 8 jours d'utilisation continue

Équipement : possibilité d'implanter deux armes de taille équivalente ou inférieure à un fusil lance-rayons, mais également des réserves d'oxygène, etc.

Fréquence : (Thoans) très fréquent/non

Dissimulation : 2.4

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.4

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.6

Traîneau anti-gravité et plaquette anti-gravité

Le traîneau anti-gravité n'est pas réellement un véhicule de transport car il ne possède aucun moyen de propulsion horizontale. Il doit donc être tracté par un autre véhicule ou grâce à l'huile de coude. Son efficacité est pourtant loin d'être limitée, car ce traîneau est capable de maintenir des charges énormes à près d'un mètre du

Traîneau anti-gravité

Complexité : compétence Piloter contre 3.2 (ou Agilité contre 3.4)

Poids maximal transportable : 30 tonnes (Masse 4.3) pour les modèles courants et sous attraction terrestre (1 G), 120 tonnes pour les plus puissants (Masse : 4.5).

Consommation : 5 unités d'énergie par tour de fonctionnement

Capacité : 4.000 unités d'énergie

Fréquence : (Thoans) très fréquent/non

Dissimulation : 2.4

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.3

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.6

Solidité : 3.6

Plaquette anti-gravité

Complexité : Agilité contre 3.3

Poids maximal transportable : 250 kilos sous attraction terrestre (1 G), c'est-à-dire 3.4

Consommation : 4 unités d'énergie par tour de fonctionnement

Capacité : 3.000 unités d'énergie

Fréquence : (Thoans) peu fréquent/non

Dissimulation : 3.4

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.3

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.6

Solidité : 4.1

sol ou d'une surface liquide. Il prend la forme d'une plaque de métal de dimensions variables, généralement trois mètres de longueur, un mètre cinquante de largeur et huit centimètres d'épaisseur. Sa surface supérieure comporte une multitude de points d'ancrage, ce qui permet d'emporter une grande variété de charges.

La plaquette anti-gravité assure les mêmes rôles que le traîneau du même nom, mais elle est destinée à des charges plus modestes, n'excédant pas 250 kilos. Elle prend la forme d'une plaquette triangulaire large comme la paume.

Vaisseau aérospatial

Il s'agit principalement de petits vaisseaux pouvant accueillir environ quatre ou cinq personnes. Les formes et l'armement varient considérablement selon les Seigneurs, mais tous veillent à conserver des lignes aérodynamiques très pures et une parfaite esthétique. Les vitrages sont omniprésents afin qu'un Seigneur puisse contempler son monde à sa guise. Le pilotage peut être effectué en mono ou en bi commandes. Les Seigneurs ont, bien sûr, fini par implanter des tourelles à canons lance-rayons sur leurs aéronefs et de multiples appareillages de détection, tels que radars ou caméras fonctionnant dans l'infrarouge.

Vaisseau aérospatial

Complexité : Pilotage contre 3.3 (ou Intellect du pilote improvisé contre 3.6*)

Poids maximal transportable : pour un vol, 30 tonnes pour les modèles courants (Masse 4.3), 120 pour les plus puissants (Masse 4.5)

Vitesse maximale : aérienne : 4.2 (Mach 2)

Capacité : illimitée (pile atomique)

Fréquence : (Thoans) peu fréquent/non

Dissimulation : 1.4

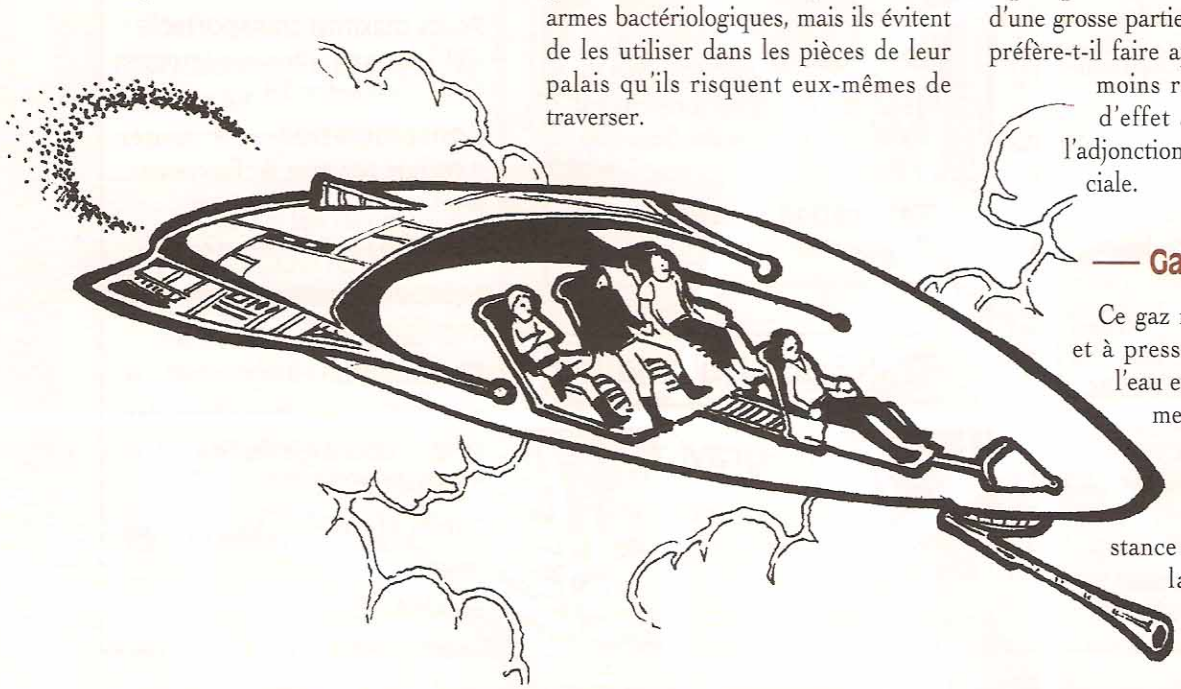
Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.5/Intellect : 3.6

Fabrication : Technologie des Seigneurs 6.1

Blindage : 4.2

Chimie

Ce chapitre regroupe à la fois les effets bénéfiques de la science, comme les médicaments, et négatifs, comme les gaz de combat, par exemple. Les Seigneurs sont à même de produire des armes bactériologiques, mais ils évitent de les utiliser dans les pièces de leur palais qu'ils risquent eux-mêmes de traverser.



Chimie offensive

Gaz soporifique

Ce gaz est utilisé à la fois pour neutraliser des adversaires (chimie offensive) et pour anesthésier un malade avant de lui faire subir une intervention chirurgicale (chimie protectrice). Un personnage ayant retenu sa respiration n'inhalera pas le gaz tout de suite, dans ce cas appliquez les règles concernant la noyade (voir **Précisions des règles**, page 90).

Gaz soporifique

Test de poison : Virulence 4.1 contre Résistance de la victime, tant que celle-ci reste dans le nuage de gaz. Dégâts uniquement sur le compteur de fatigue.

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.3

Fabrication : Chimie 3.4

Délai d'agression : 1 tour/pas de délai létal

Gaz cyanhydrique

Ce gaz est un poison violent, contre lequel il ne sert à rien de retenir sa respiration. La mort est foudroyante, trop rapide peut-être. Elle prive le Seigneur d'une grosse partie de son plaisir, aussi préfère-t-il faire appel à des solutions moins radicales. Sa vitesse d'effet a été diminuée par l'adjonction d'une molécule spéciale.

Gaz obturant

Ce gaz réagit à température et à pression ambiantes avec l'eau et l'oxygène pour former un composé solide. Son effet est particulièrement désagréable car la substance solide se forme sur la cornée des victimes, ainsi que dans leurs oreilles,

Gaz cyanhydrique

Test de poison : Virulence 3.6* contre Résistance de la victime.

Fabrication : Chimie 3.5

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.3

Délai d'agression : 1 tour

Délai létal : 1D6 tours

Gaz obturant

Effet : Règle d'étouffement et de noyade (voir **Précisions des règles**).

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.4/Intellect : 3.5

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.4

leur bouche, leurs narines et toute autre partie humide, jusqu'à obturation complète. Les victimes sont ainsi privées de leur vue et de leur ouïe et menacées, à court terme, d'étouffement. Comme dans le cas du gaz cyanhydrique, il ne sert à rien de retenir sa respiration, car tant que l'on reste à l'intérieur du nuage de gaz, la substance obturante continue de se développer. Les victimes potentielles pourront déceler, avant l'émission du gaz, qu'il règne une atmosphère très sèche dans la pièce où elles viennent d'entrer. Cette substance se désagrège puis redevient gazeuse dès que la température ambiante dépasse 40°C.

Mousse verte

La mousse verte est capable de s'écouler et d'emplir une salle comme le ferait un bain de savon. Elle est suffisamment visqueuse pour gêner le déplacement des personnages. Au bout de quelques minutes, elle se solidifie et offre une résistance élastique à tout mouvement, vouant les personnages prisonniers de cette gangue à une mort par étouffement. La mousse verte se désagrège au contact de l'eau.

Mousse verte

Résistance au mouvement : Force des captifs contre 3.2 avant la solidification, contre 4.3 après.

Effet : Étouffement automatique après solidification (voir la partie consacrée à la noyade ou l'asphyxie (voir **Précision des règles**).

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.4/Intellect : 3.5

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.5

Sérum de vérité

Le sérum de vérité agit sur la volonté de la personne interrogée qui voit alors un ami véritable en la personne de son interrogateur et se sent obligée de répondre à ses questions avec une sincérité totale et de façon détaillée. Elle ne peut mentir par omission, à moins que la personne qui lui fait subir l'interrogatoire n'oublie d'aborder certains détails. L'interrogé est souvent plongé dans un sommeil hypnotique et ne se souvient plus de la discussion à son réveil. Le MJ doit expliquer cela au joueur concerné.

Sérum de vérité

Fonctionnement : Volonté de l'interrogé contre un seuil de 3.6*. Un échec est synonyme de réponse détaillée à toutes les question posées.

- une réussite partielle signifie que l'interrogé peut mentir par omission, mais doit répondre à toutes les questions directes.
- une réussite normale ou meilleure signifie que l'interrogé a résisté aux effets du sérum et qu'il n'est pas contraint de répondre.

Durée d'action : 10 heures

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.4

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.2

Chimie protectrice et biologie

Ce chapitre regroupe quelques-uns des effets bénéfiques de la chimie thoanne. Certains peuvent paraître anodins, d'autres sont d'une importance capitale. La science thoanne est capable de guérir n'importe quelle affliction ou blessure. Elle ne peut toute fois ramener un défunt à la vie.

Drogue d'immortalité

Cette drogue conçue par les Seigneurs favorise une régénération quasi totale des cellules de l'organisme humain, ce qui a comme premier effet de réduire fortement le vieillissement de l'individu qui en bénéficie. Mais si la dose absorbée est suffisamment élevée, la drogue d'immortalité permet à son bénéficiaire de voir régénérer ses membres amputés. Suivant la dose absorbée, le ralentissement du vieillissement sera considérable ou faible. Cette drogue n'a pas un effet permanent, il est nécessaire d'en absorber régulièrement une forte dose pour

Drogue d'immortalité

Effet : Différent suivant la concentration de la drogue. La possibilité de régénérer des membres amputés n'existe que pour une très forte dose, équivalente à celle qui confère une longévité d'au moins 1.000 ans chez un être humain (comme c'est le cas sur le Monde à Étages). À dose maximale, comme celles que prennent la plupart des Seigneurs, l'arrêt du vieillissement cellulaire semble total (certains Seigneurs sont âgés de 30.000 ans). Mais la dose doit être renouvelée tous les cinq cents ans.

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.4/Intellect : 3.5

Technologie des Seigneurs : 5.6* pour la conception de la drogue et du symbiote

atteindre une espérance de vie illimitée et une régénération possible de membres sectionnés. Cette dose extrême entraînerait des conséquences graves sur l'équilibre physiologique et psychologique de l'apprenti immortel, si elle n'était assimilée progressivement par son organisme. C'est pourquoi les Seigneurs ont créé des "symbiotes", organismes vivants de taille réduite, "couplés" avec l'organisme de chaque Thoan et à tâche spécifique. Tout événement menaçant la santé du Seigneur menace également celle du symbiote, implanté au niveau du cœur du Seigneur. Ce symbiote résiste à la drogue d'immortalité et absorbe la dose nécessaire au non vieillissement du corps hôte. Il la distribue alors au fur et à mesure des besoins de ce dernier. Néanmoins, la dose du symbiote doit être renouvelée tous les cinq cents ans. La plupart des Thoans sont encore capables d'élaborer, difficilement, des symbiotes, mais l'idée d'en faire bénéficier les *leblabbiys* ne leur viendrait certainement pas à l'esprit, car c'est sans intérêt pour eux. Aussi se contentent-ils de dispenser de faibles doses de cette drogue inodore dans l'air et l'eau des rivières. Jadawin s'est montré le plus généreux en implantant un symbiote dans l'organisme des habitants d'Okéanos, en déversant de fortes doses de drogue à ce niveau du monde et en offrant aux habitants des autres niveaux une existence de plus de mille ans ainsi qu'une possibilité de régénération.

— Baume de régénération —

Ce gel favorise la croissance des tissus, et un membre sectionné se formerait à nouveau comme le fait le bras d'un fœtus. Le temps nécessaire pour guérir une blessure ou une brûlure est divisé par 10 par rapport à la durée de récupération des dégâts normale sur le monde en question. La vitesse de croissance d'un membre ou d'un organe, une oreille ou un œil par exemple, est égale à la vitesse de récupération normale des dégâts multipliée par 4.

Exemple : *Cassandre, la dryade jouée par Marie-France, a perdu un bras à la suite d'une altercation avec un gworl. Pour une telle blessure, il lui faudrait normalement attendre deux mois sur le Monde à Étages avant de commencer à régénérer (voir Mécanique du jeu : La récupération des dégâts). Mais comme elle a en sa possession un baume de régénération dont elle a compris le mode d'emploi, grâce à un test d'Intellect réussi contre le Seuil de Compréhension Initiale, Cassandre peut espérer accélérer le processus. Marie-France effectue en premier lieu un test de Biologie pour la dryade. Celle-ci possède la compétence Biologie à 3.3. Marie-France lance donc trois dés et doit obtenir des 3 (nombre de cases cochées sur la localisation bras). Avec trois succès, elle obtient une réussite normale, ce qui signifie qu'elle est parvenue à appliquer correctement le baume. Elle peut à présent effectuer un test de récupération de blessures. La Résistance de la dryade est de 3.4. Marie-France lance donc quatre dés et doit obtenir des 3 (nombre de cases cochées en cumul). Elle obtient trois succès, ce qui suffit à régénérer le bras en 8 jours, soit beaucoup plus rapidement que d'ordinaire.*

Baume de régénération

Complexité : Biologie contre **(Échelle Résistance de la créature). (nombre de cases de blessures sur chaque localisation)** ; puis test de Résistance contre **(Échelle Résistance de la créature). (nombre de cases de blessures du compteur de cumul).**

Effet : Période de récupération des dégâts divisé par 10 pour une simple blessure : sur le Monde à Étages, un jet de récupération de blessures toutes les 5 heures ; sur Terre, un jet de récupération des blessures tous les jours.
Vitesse de récupération des dégâts multiplié par 4 pour une régénération d'organe : sur le Monde à Étages, un jet de récupération de blessures tous les 8 jours ; sur Terre, un jet de récupération tous les 48 jours.

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.3/Intellect : 3.4.

Fabrication : Technologie des Seigneurs 5.5

— Peau cicatrisante —

"Après avoir désinfecté ses plaies, il déroula des bandes ressemblant à de la peau humaine et les appliqua sur ses blessures. Leur effet cicatrisant se fit sentir presque immédiatement."

Cosmos privé

La peau cicatrisante est un médicament que les Thoans conservent très souvent dans les trousses pharmaceutiques de leur palais. Elle s'applique sur des plaies à vif qu'elle permet de cicatriser beaucoup plus rapidement que la normale, même sur des mondes où la régénération cellulaire existe. La peau cicatrisante ne permet pas de régénérer un membre ou un organe amputé, mais elle possède un effet apaisant immédiat.

Peau cicatrisante

Complexité : Résistance contre **(Échelle Résistance de la créature). (nombre de cases cochées en cumul).**

Effet : Période de récupération de blessures divisée par 6 : sur le Monde à Étages, un test toutes les 8 heures ; sur Terre, un test tous les 2 jours ; insensibilisation immédiate à la douleur : disparition des malus liés au cumul de blessures jusqu'au prochain test de Résistance.

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.2/Intellect : 3.3

Fabrication : Technologie des Seigneurs : 5.4

— Symbiote —

Les symbiotes les plus connus des Seigneurs sont ceux qui stockent la drogue d'immortalité et la distribuent à l'organisme. D'autres types existent, qui permettent de prémunir le corps de leur hôte contre les maladies et les infections. Urthona, qui n'est pas un exemple d'altruisme, a implanté un tel symbiote dans l'organisme des *leblabbiys*

Symbiote

Complexité : Biologie contre un seuil de 3.6*, puis fonctionnement automatique.

Effet : Résistance de l'hôte portée à 3.6* contre les maladies.

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.4/Intellect : 3.5

Fabrication : Technologie des Seigneurs : 5.6 pour la conception du symbiote.

de son monde Lavalite (voir **Présentation cosmogonique et historique**, page 158).

Remarque : les symbiotes constituent souvent les artifices qui permettent aux Thoans d'accéder aux singularités décrites dans la fiche du PJ Thoan (voir **Création d'un personnage**, page 104).

Robots

Chaque Seigneur a fabriqué une grande quantité de robots pour accomplir diverses tâches fastidieuses : manipulations génétiques, manipulation des centres de fabrication du palais, entretien et défense de celui-ci. Le terme robots désigne donc une famille de machines allant du simple androïde de nettoyage jusqu'aux machines-outils thoannes.

Androïde domestique

Ces machines d'apparence humaine ont été conçues pour servir les Seigneurs. Composées de métal, plastique et bourrées de circuits, elles ont reçu pour tâche l'entretien du palais, la mise en œuvre de ses centres de production et éventuellement leur défense. Enfin, elles jouent le rôle de domestiques aux ordres du Seigneur.

Sous une peau et une carapace métallique, l'arrangement interne d'un androïde reproduit l'anatomie humaine : les organes de perception visuelle et auditive se trouvent au niveau des yeux et des oreilles de leur déguisement humain, le cœur contient une minuscule pile atomique qui assure leur fonctionnement permanent. Cette autonomie quasi illimitée est bien pratique, les robots continuant leurs tâches en cas d'absence de leur maître. Les androïdes domestiques sont dotés d'une mémoire sans faille, d'une grande capacité d'analyse qui intègre une longue liste de formules courantes du langage thoan, leur permettant de participer à une conversation. Toutefois ils ne sont pas réellement intelligents et ne prennent jamais d'initiatives personnelles. Tout doit leur être demandé ou ordonné. La Résistance d'un robot caractérise la Solidité de l'appareillage interne, articulations, organes de commande, etc. Mais pour l'endommager, il faut pouvoir traverser le blindage dissimulé sous sa peau.

Androïde courant

Force : 3.6*
Résistance : 3.5
Masse : 3.4
Souffle : 4.1
Réflexes : 3.2
Agilité : 3.2
Intellect : .....3.3 à 3.4
Ruse : 2.6*

Blindage métallique : Protection = 3.6*.

Vitesse raciale : Terrestre : 3.1.

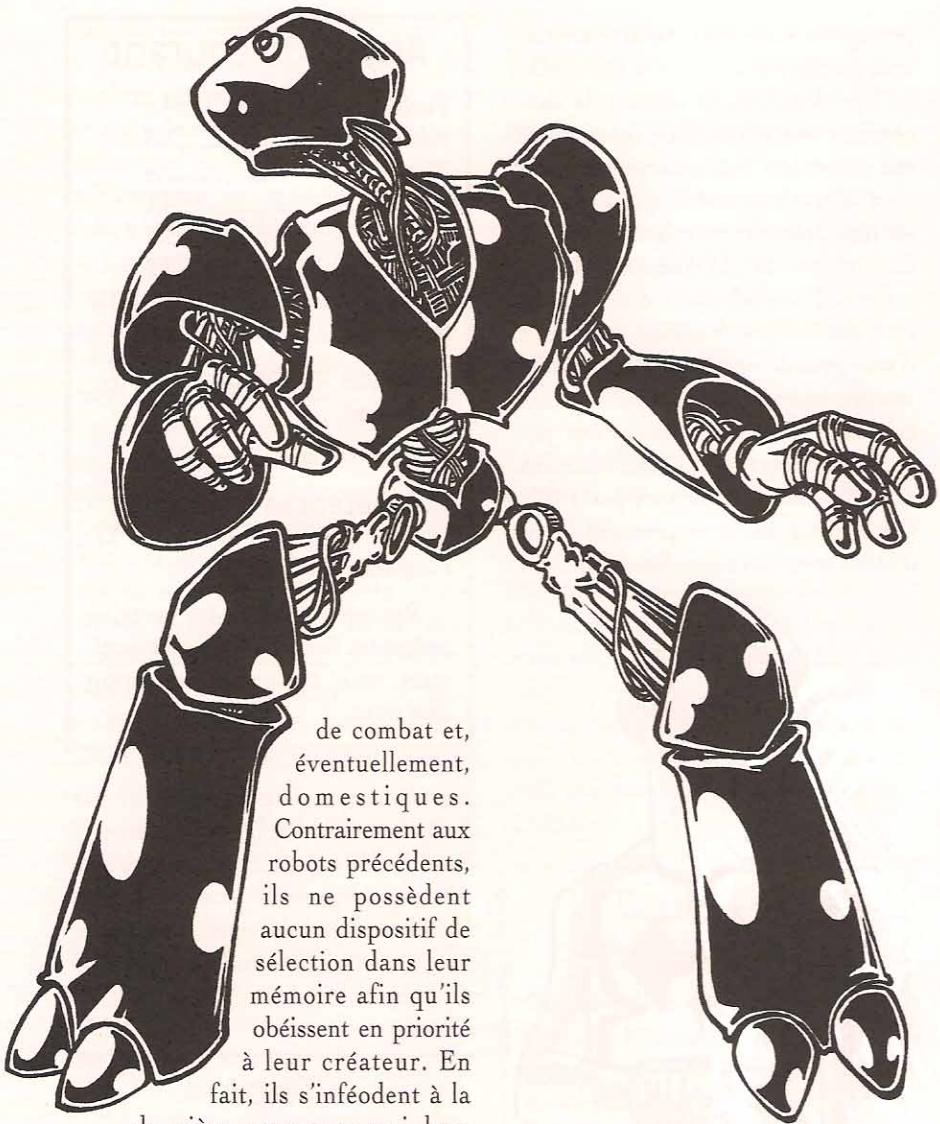
Compétences courantes : Courir (3.1), Poings (3.2). Langues : Thoan (3.3).

Remarque : il existe certains androïdes beaucoup plus sophistiqués, mais également beaucoup plus rares.

Talos

Les talos sont des robots semi-protéiques de combat conçus par les Seigneurs pour protéger leur palais. Très forts et très résistants, les talos sont bien adaptés à leur tâche. Leur caractère semi-organique leur confère une capacité d'apprentissage et une volonté de survie inconnue des androïdes domestiques. Toutefois, ils ne disposent pas d'un organe vocal et sont donc incapables de parler. Plus encore que pour les androïdes, l'apparence des talos varie grandement selon le Seigneur qui les a conçus. Certains ont un aspect humain presque parfait, les différences notables provenant essentiellement de leur visage inexpressif et de leur mutisme. D'autres, bien qu'humanoïdes, ressemblent davantage à des machines de guerre qu'à des êtres vivants.

Le principal défaut des talos provient de la faible capacité de leur mémoire, conçue spécifiquement pour qu'ils accomplissent des tâches



de combat et, éventuellement, domestiques. Contrairement aux robots précédents, ils ne possèdent aucun dispositif de sélection dans leur mémoire afin qu'ils obéissent en priorité à leur créateur. En fait, ils s'inféodent à la dernière personne qui leur donne un ordre. Toutefois, le talos obéira à son nouveau maître et à l'ordre donné jusqu'à ce que celui-ci soit exécuté à la lettre.

Talos courant

Force : .....3.6* à 4.1
Résistance :.....3.6*
Masse : 3.5
Souffle :.....3.6*
Réflexes : .....3.2 à 3.5
Agilité : .....3.3 à 3.5
Intellect :.....3.1
Ruse :.....3.1

Vitesse raciale : Terrestre : 3.2.

Compétences courantes : Armes Blanches (3.5) ou Armes à Feu (3.5), Courir (3.1), Langues : Thoan° (3.2), Poings (3.4).

° *Compréhension orale et lecture. Incapacité de parole et d'écriture.*

LA TROMPE DE SHAMBARIMEN

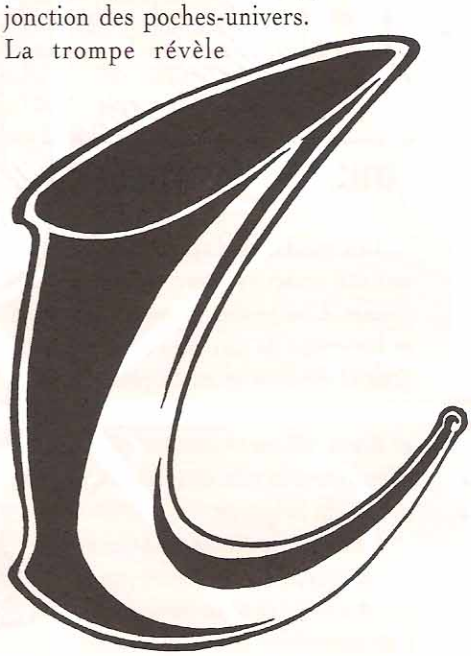
"Plaintif, l'appel fantomatique d'une trompe s'éleva de l'autre côté de la double porte. Sept notes faibles et lointaines, épanchement ectoplasmique d'un spectre d'argent, eût-on dit, si le son pouvait être la matière dont sont faites les ombres."

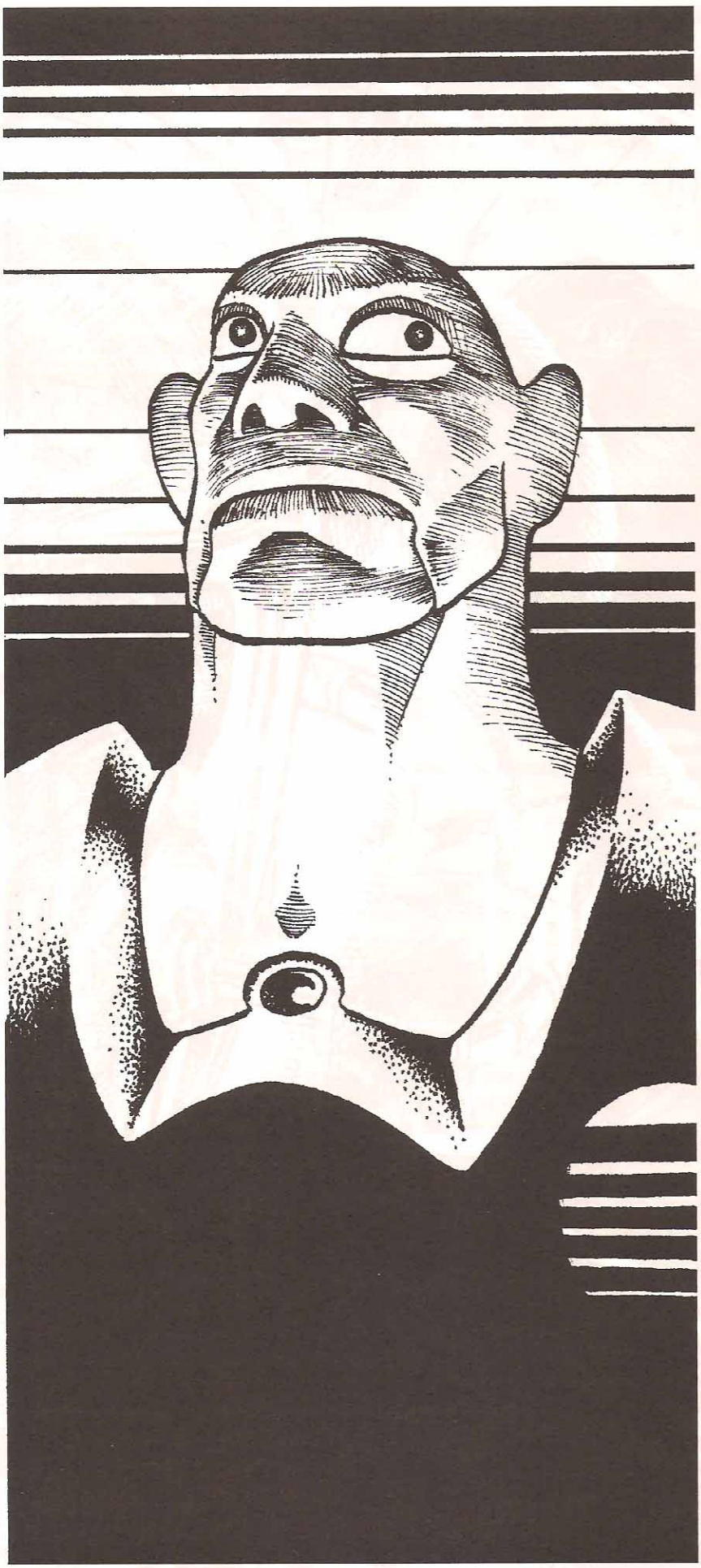
Le Faiseur d'univers

Cet objet mérite une place particulière dans ce chapitre en raison de son omniprésence dans la saga des Hommes-Dieux. La trompe se présente sous la forme d'une corne en métal argenté de soixante-dix centimètres de longueur, pesant environ cent grammes. Elle est munie d'une extrémité évasée et d'une embouchure délicatement ouvragée, dont le métal ressemble à de l'or mou. Le pavillon largement évasé laisse apparaître un voile de fils argentés extrêmement fins, qui semblent remplir l'intérieur de l'instrument.

Une rangée de sept petits boutons se trouve sous le corps de l'objet. Chacun d'eux permet d'émettre une note, en faisant varier le son émis par la trompe. C'est en composant une certaine combinaison de notes qu'on peut la faire fonctionner. Il est possible de connaître cette combinaison en observant bien l'appareil. En effet, quand la lumière frappe la trompe sous le bon angle (30°), elle fait apparaître un hiéroglyphe thoan qui part du pavillon et court jusqu'à la moitié de sa longueur. Il s'agit d'une partition musicale révélant en langue thoanne la fameuse combinaison de sept notes. Un Thoan en possession de la trompe connaîtra donc immédiatement la combinaison, mais un non-Thoan a tout de même une chance de la deviner par raisonnement. Car, fait incompréhensible, le fait de jouer la combinaison particulière de ce fabuleux instrument provoque la torsion du serpent qu'est le macrovers. Le son émis se répercute dans cette délicate structure, dans le non-univers comme le nomment les Thoans ; il agit sur la fréquence de résonance des "portes" ou de ces zones sensibles que sont les failles, points de jonction des poches-univers.

La trompe révèle





La trompe de Shambarimen

Fréquence : (Thoans) unique/non

Dissimulation : 3.3

Seuil de Compréhension Initiale : Technologie des Seigneurs : 5.4/Intellect : 3.6

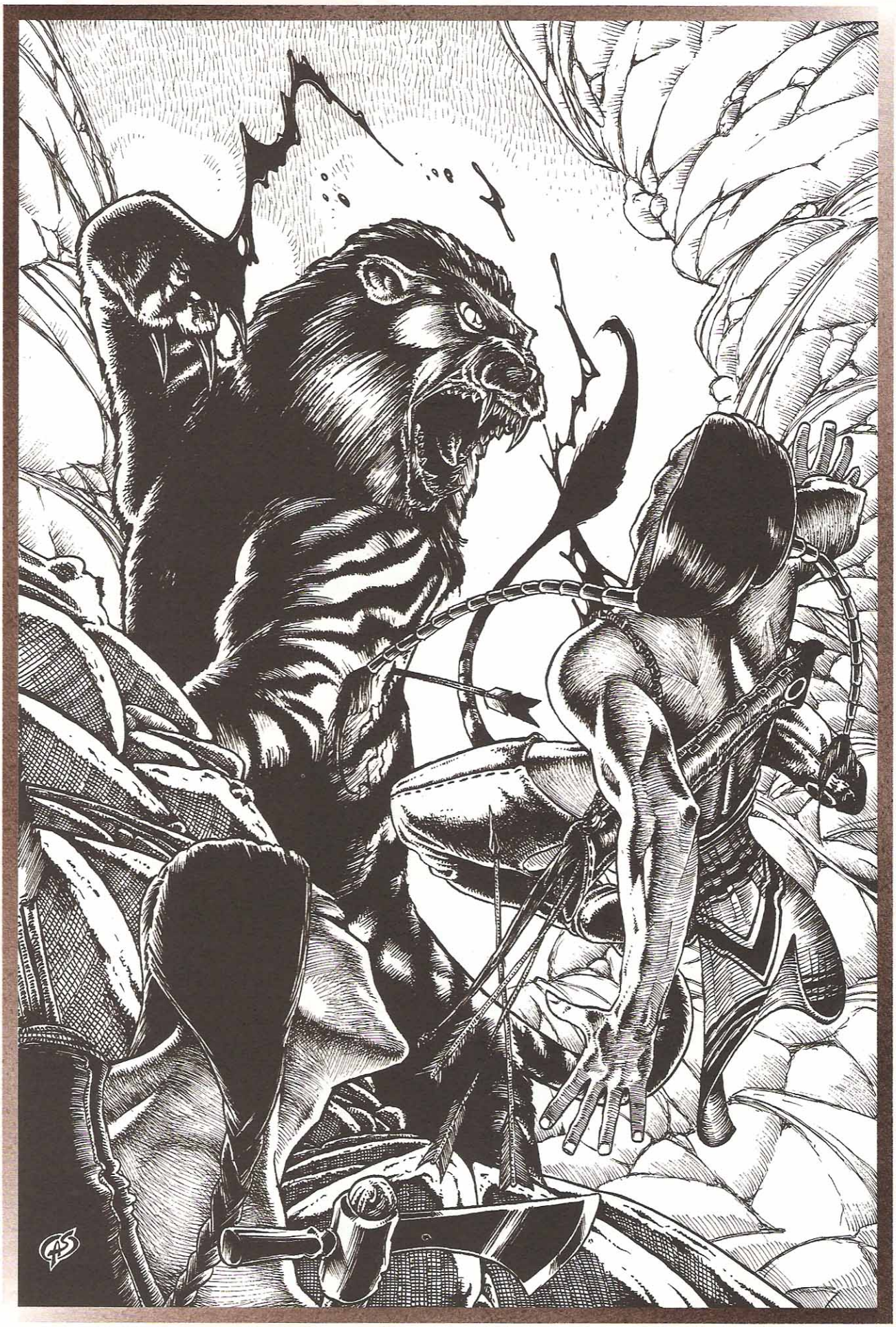
Fabrication : Technologie des Seigneurs, complexité 6.5

Solidité : 4.6*

donc n'importe quelle porte ou faille se trouvant à portée de son son, et provoque immédiatement leur ouverture, fut-elle condamnée. Cet instrument incroyable possède la faculté de se jouer de tous les verrous inter-univers et de transformer provisoirement une porte à uni-sens en porte à double sens. En d'autres termes, la trompe de Shambarimen est la clé universelle.

Mais elle possède tout de même un désavantage de taille : elle est unique, car le secret de sa fabrication a disparu avec la race des Khringdiz, ou Thokinas, à qui elle aurait été volée par les premiers Seigneurs. De plus, elle paraît impossible à reproduire, son mécanisme interne étant impénétrable aux rayons X, aux ondes soniques et à tous les autres systèmes d'exploration de la matière. Cela rend son possesseur extrêmement dangereux au regard des Thoans. C'est aussi une très grande menace pour sa sécurité. La trompe est donc un objet sans prix pour les Seigneurs qui ne reculeraient devant aucun sacrifice pour se l'approprier, exception faite de leur propre existence.

Tous les Thoans connaissent l'existence de cet objet mythique, mais rares sont les *leblabbiyø* à en avoir eu vent. Dans la saga des Hommes-Dieux, la trompe de Shambarimen apparaît pour la première fois dans le palais de Jadawin, qui est actuellement son légitime propriétaire en compagnie de Kickaha. Inutile de dire que la trompe ne peut, en aucun cas, appartenir à un joueur en début de partie. Mais rien ne l'empêche d'en entendre parler en cours de jeu et de tenter de se l'approprier, puis de la garder.



Il est assez difficile de faire comprendre à un Felis Atrox qu'il est sur le territoire d'une tribu.

BESTIAIRE

"Il franchit des étendues couvertes d'herbes hautes, des collines basses et des bouquets d'arbres, dispersant des troupeaux de grands mammouths gris, des mastodontes des plaines, d'énormes bisons velus, des bandes de chevaux sauvages et de chameaux des plaines dégingandés, efflanqués et à la tête craintive. Il épouvanta le Felis Atrox, le terrible lion de cinq cents kilos, le lion-guépard aux longues pattes et au faciès canin, le tigre aux dents de sabre, le mégathérium à poil long et à l'expression stupide, le loup féroce dont la hauteur atteignait deux mètres à l'épaule, l'archaïque baluchithérium haut de sept mètres à la tête d'âne et le mégacérops, sorte de daim aux andouillers de quatre mètres. Il fit fuir des milliers d'antilopes de toutes espèces, dont l'une, fort étrange, possédait une longue corne fourchue plantée entre les yeux et le nez. Il sema la panique parmi une harde de cochons géants, hauts de deux mètres à l'épaule, et força à la fuite un monstre recréé dans les laboratoires de biologie de Wolff, un brontothérium, un être de cauchemar gris, long de cinq mètres et haut de trois à l'épaule, avec une grande corne plate au bout de son mufle, qui faisait trembler le sol sous sa course. Il sema la débandade parmi les coyotes, les renards, des oiseaux coureurs pareils à des autruches ; il dispersa des vols de canards, d'oies, de cygnes, de hérons, de cigognes ; de pigeons, de vautours, de buses et de faucons. Il survola à toute vitesse des milliers d'espèces de carnassiers et de mammifères et des millions de formes de vie différentes, contemplant en trois heures ce qu'il n'aurait pu voir en cinq ans de chevauchées à terre."

Cosmos privé

Remarque préliminaire : Les caractéristiques des créatures décrites ci-dessous concernent des animaux moyens, ceux qu'on rencontre le plus fréquemment. Chaque fois que le MJ utilisera un animal dans un scénario, il reprendra généralement les caractéristiques de la colonne intitulée **Type**. La colonne **Écarts** lui permettra de créer des animaux plus ou moins éloignés de la norme. Pour définir un animal hors du commun, il lui suffit de choisir quelle valeur lui attribuer, à la seule condition qu'elle soit comprise entre la borne inférieure et la borne supérieure précisées dans la colonne Écarts. Quand il n'y a pas de valeur inscrite dans cette colonne, cela signifie que la caractéristique de la race est relativement uniforme et qu'il n'existe pas d'écart réellement significatif entre les différents représentants.

Exemple : *Christian compte faire rencontrer un tigre à dents de sabre à son groupe de PJ. Comme ces derniers sont assez expérimentés et pour leur offrir une opposition encore plus musclée, le MJ décide que le tigre rencontré sera exceptionnel. En regardant la fiche du tigre à dents de sabre, Christian constate qu'on ne peut modifier la Force ni la Résistance de l'animal. En revanche, il est possible d'augmenter ses Réflexes, son Agilité et même sa Ruse. Avec 3.6 dans les trois caractéristiques, l'animal sera non seulement très rapide, mais aussi très difficile à toucher et redoutablement malin.*

Amibe

Vivant dans certaines des flaques d'eau qui parsèment l'Idaquizzorhruz, les amibes sont quasiment indétectables. En effet, seuls certains êtres vivant sur les parois de ce monolithe peuvent les repérer. Elles sont très dangereuses, car elles attaquent toute créature tentant de se désaltérer dans la petite mare où elles ont élu domicile. Elles se jettent alors sur la tête de leur victime, pénètrent ensuite dans ses parois nasales et buccales et enfin s'attaquent au cerveau. La mort est foudroyante. Détecter la présence d'amibes dans une mare nécessite la réussite normale d'un jet de Zoologie de seuil 3.5.

Site et population : Idaquizzorhruz (8.000)

Milieu : Aquatique

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.1	—	**Résistance**	3.3	—
Masse	3.1	—	**Souffle**	3.6	—
Réflexes	3.4	—	**Agilité**	3.1	—
Intellect	2.1	—	**Ruse**	2.3	—
Volonté	3.6	—			

Vitesses raciales : Terrestre (—), Aquatique (3.1), Aérienne (—)

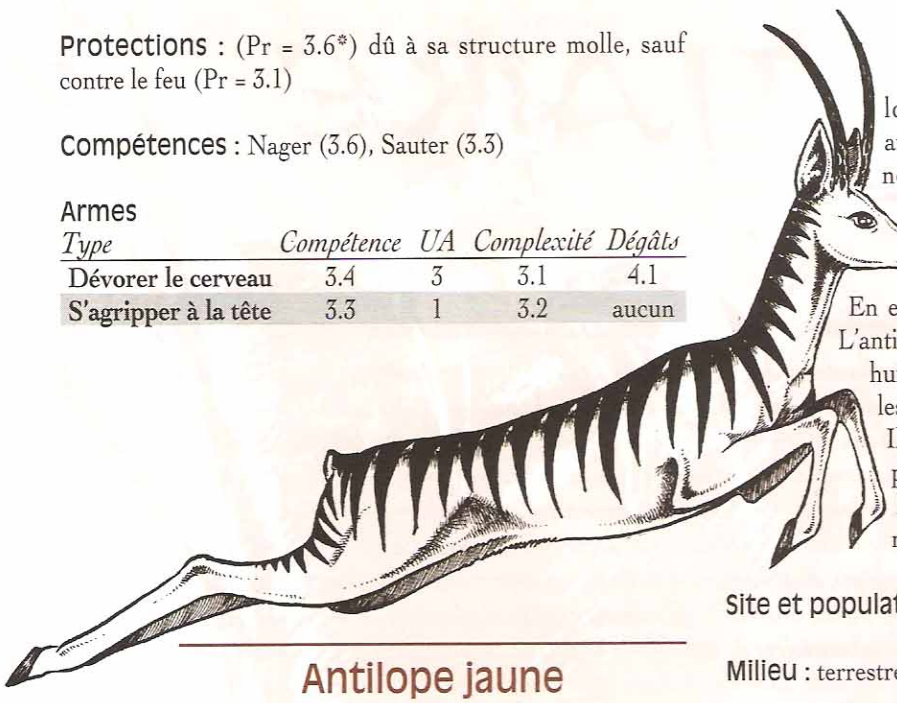
Type localisations : unique (corps)

Protections : (Pr = 3.6*) dû à sa structure molle, sauf contre le feu (Pr = 3.1)

Compétences : Nager (3.6), Sauter (3.3)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Dévorer le cerveau	3.4	3	3.1	4.1
S'agripper à la tête	3.3	1	3.2	aucun



Antilope jaune

Cette antilope à la robe jaune citron est particulièrement gracieuse. Elle possède des cornes qui semblent avoir été sculptées, de grands yeux verts et noirs et des pattes extraordinairement fines. Elle se déplace par bonds dépassant dix mètres, voire douze mètres de longueur. Elle vit rarement en groupe.

Site et population : Okéanos (1.000.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.2	—	**Résistance**	3.2	—
Masse	3.2	—	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.5	—	**Agilité**	3.6*	—
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.2	—
Volonté	3.2	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.5), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.6), Grimper (3.1), Nager (3.3), Percevoir (3.4), Sauter (3.6), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.2)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Charge°	3.2	3	3.3	3.3
Cornes	3.1	3	3.4	3.2

° Doit se déplacer vers la cible durant au moins 1 UA.

Antilope zébrée

Il existe de nombreuses variétés d'antilopes. L'antilope zébrée se distingue des autres par son pelage roux, blanc et rayé de noir. Ses cornes, longues et aiguës, accentuent à l'extrême le caractère longiligne de sa silhouette. Elle vit en troupeau aux proportions parfois démesurées. En effet, il peut comporter plus de mille têtes. L'antilope zébrée se déplace par bonds de plus de huit mètres de long. Elle occupe, de même que les daims, les plaines et les bois d'Amérindia. Il existe d'autres sortes d'antilopes, comme par exemple l'antilope à corne fourchue ou l'antilope à quatre cornes, dont les caractéristiques sont équivalentes aux siennes.

Site et population : Amérindia (90.000.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.2	3.2/3.3	**Résistance**	3.2	3.2/3.3
Masse	3.2	—	**Souffle**	3.4	—
Réflexes	3.5	—	**Agilité**	3.5	3.5/3.6
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.3	—
Volonté	3.2	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.5), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.6), Grimper (3.1), Nager (3.1), Percevoir (3.5), Sauter (3.6), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.2)

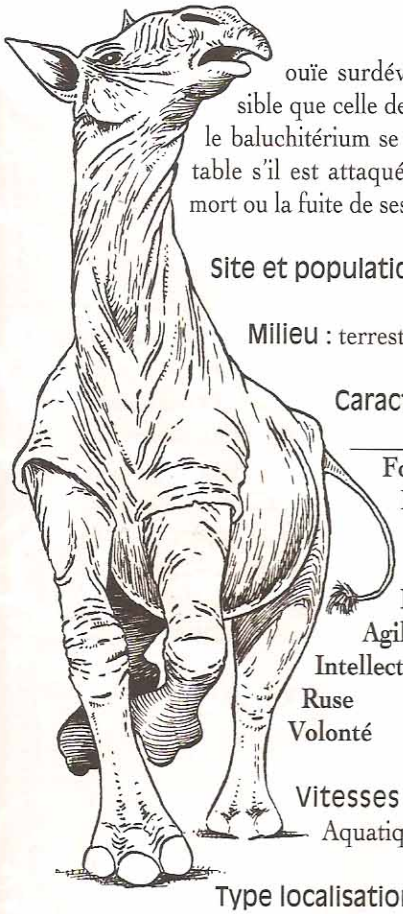
Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Charge°	3.3	3	3.3	Force +1
Cornes	3.2	3	3.4	Force

° Doit se déplacer vers la cible durant au moins 1 UA.

Baluchitérium

Surnommé le "colosse" par les Indiens, le baluchitérium est un des plus gigantesques animaux du monde de Jadawin. Lors de ses déplacements, il provoque l'équivalent des prémisses des secousses sismiques. D'environ six à sept mètres de hauteur et neuf à dix mètres de longueur, il pèse entre vingt et vingt-cinq tonnes. C'est un herbivore apparenté au rhinocéros et dont la tête rappelle celle d'un âne pourvu d'oreilles modestes. Sa vue basse est compensée par un odorat fin et une



ouïe surdéveloppée. D'humeur plus paisible que celle de son "petit cousin" rhinocéros, le baluchitérium se révélera un adversaire redoutable s'il est attaqué. Il se battra alors jusqu'à la mort ou la fuite de ses assaillants.

Site et population : Amérindia (80.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*
Force	4.3	—
Résistance	4.2	4.1/4.3
Masse	4.3	—
Souffle	3.4	—
Réflexes	3.3	3.2/3.4
Agilité	3.2	3.2/3.3
Intellect	2.3	—
Ruse	3.3	3.2/3.4
Volonté	3.5	—

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (3.1), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : partout (Pr = 4.1)

Compétences : Courir (3.3), Grimper (3.1), Nager (3.2), Percevoir (3.5), Sauter (4.2), Se Nourrir (3.1)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Charge°	3.4	3	3.3	4.3 étourd
Coup de pied	3.2	2	3.3	4.2
Piétinement°°	3.3	2	3.2	Masse -1

° Contre adversaire de l'échelle 4 uniquement. Doit se déplacer vers la cible durant au moins 1 UA.

°° Contre adversaire de l'échelle 3 uniquement.

Belette géante

Surnommée "l'égorgeur" par certaines tribus amérindiennes, la belette géante est plus grande qu'un cheval. Sa forme souple, dont le corps longiligne roux est doté d'un ventre blanc et de petits yeux malicieux, se déplace avec grâce dans les ombres. Mais son cri, constitué d'un sifflement isolé, glace le sang des plus grands guerriers indiens qui la respectent comme symbole de la bravoure. Elle attaque aussi bien au sol que dans les arbres. Elle s'aventure parfois dans les camps humains pour capturer un cheval ou un homme. Toutefois sa friandise favorite reste le chien qui, de ce fait, tend à disparaître presque complètement de la savane. Les Tishquetmoacs ont d'ailleurs renoncé depuis longtemps à emmener leurs chiens à travers les grandes prairies. Sage décision que devrait prendre chaque groupe de joueurs. En effet, si un groupe en possession d'un chien passe à proximité d'une belette géante, elle l'attaquera à la première occasion.

Site et population : Amérindia (300.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.6*	—	**Résistance**	3.5	—
Masse	3.6	—	**Souffle**	3.3	3.3/3.4
Réflexes	3.6	3.5/3.6*	**Agilité**	3.6	3.6/3.6*
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.5	3.4/3.6
Volonté	3.5	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.5), Grimper (3.4), Nager (3.1), Percevoir (3.4), Pister (3.2), Sauter (3.4), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Griffes	3.4	2	3.3	3.5
Morsure	3.5	2	3.2	3.6*

Bison noir

Les bisons noirs du monde de Jadawin sont beaucoup plus gros que leurs cousins terrestres. D'environ deux mètres de hauteur, ils apparaissent comme de grosses bêtes hirsutes et barbues. Leur pelage est constitué de poils raides bruns sur les flancs et noirs sur le reste du corps. Leurs cornes gigantesques, écartées de trois mètres au sommet, s'avèrent être deux redoutables armes. Ils vivent en troupeau. Un troupeau ordinaire occupe une surface impénétrable de trois kilomètres sur quinze que nul animal, nul humain, ne peut franchir. Les plus grands troupeaux peuvent comporter des centaines de milliers de têtes. Le grondement produit par leurs sabots martelant le sol de la prairie peut être comparé à celui émanant d'un volcan en éruption.

Site et population : Amérindia (120.000.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.6*	3.6/3.6*	**Résistance**	3.6	3.5/3.6*
Masse	3.6*	—	**Souffle**	3.4	—
Réflexes	3.3	—	**Agilité**	3.2	—

Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.2	—
Volonté	3.2	3.2/3.4			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : Tête (Pr = 3.2), Corps et Membres (Pr = 3.1)

Compétences : Courir (3.4), Nager (3.1), Percevoir (3.2), Sauter (3.2), Se Cacher (3.1), Se Nourrir (3.2)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Charge°	3.4	3	3.3	Force +1 étourd.
Cornes	3.3	3	3.4	Force étourd.
Piétinement°°	3.2	2	3.2	3.6*

° Doit se déplacer vers la cible durant au moins 1 UA.
°° Contre adversaire au sol uniquement.

Bœuf

Les bœufs existant sur Dracheland sont similaires aux bœufs terrestres. Ils constituent la viande de base pour les Sarrasins et les Yidshe, le porc leur étant interdit. La race de bœufs drachelanders la plus courante ressemble fort aux vaches écossaises avec, toutefois, des poils un peu plus longs. Le bœuf est souvent utilisé comme bête de somme par l'ensemble des Drachelanders.

Site et population : Dracheland (12.000.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.6*	3.6/3.6*	**Résistance**	3.6	3.5/3.6
Masse	3.6*	3.6/3.6*	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.3	—	**Agilité**	3.2	—
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.2	—
Volonté	3.2	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : partout (Pr = 3.1)

Compétences : Courir (3.3), Nager (3.1), Percevoir (3.2), Sauter (3.1), Se Cacher (3.1), Se Nourrir (3.1)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Charge°	3.3	3	3.3	Force +1 étourd.
Cornes	3.2	3	3.4	Force étourd.
Piétinement°°	3.2	2	3.2	Masse

° Doit se déplacer vers la cible durant au moins 1 UA.
°° Contre l'adversaire au sol uniquement.

Brontothérium

Le brontothérium, lointain cousin du cheval, vit également en troupeau. Il mesure cinq mètres de longueur, trois mètres de hauteur à l'épaule, et possède, à l'extrémité de son mufle, une grande corne plate en forme de Y. Son pelage est gris tacheté ou gris uni. Le brontothérium ne combattra que s'il ne peut pas faire autrement. Une exception toutefois : pendant la période des amours, qui correspond à la période de fertilité des femelles et qui est donc très rare, les mâles peuvent devenir subitement, et sans raison apparente, très agressifs. Et leur puissance physique est telle que la surprise est souvent fatale aux créatures auxquelles il révèle cette agressivité.

Site et population : Amérindia (180.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	4.1	3.6*/4.1	**Résistance**	3.6*	3.6*/4.1
Masse	4.1	—	**Souffle**	3.5	—
Réflexes	3.3	3.2/3.4	**Agilité**	3.2	3.2/3.3
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.2	3.2/3.3
Volonté	3.4	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.4), Aquatique (3.1), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : partout (Pr = 3.5)

Compétences : Courir (3.3), Grimper (3.1), Nager (3.2), Percevoir (3.3), Sauter (3.6), Se Nourrir (3.2)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Charge°	3.4	3	3.3	Force +1 étourd.
Cornes	3.3	3	3.4	Force étourd.
Coup de pied	3.2	2	3.3	Force -1
Piétinement°°	3.3	2	3.2	Masse -1

° Doit se déplacer vers la cible durant au moins 1 UA.
°° Contre adversaire de l'échelle 3 uniquement.

Buse

La buse est un petit oiseau de proie, parfois charognard. Elle est souvent offerte comme présent à de jeunes Indiens qui la dressent pour la chasse.

Site et population : Amérindia (700.000)

Milieu : terrestre et aérien

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	2.6	—	**Résistance**	2.6	2.6/2.6*
Masse	2.5	—	**Souffle**	3.3	3.3/3.4
Réflexes	3.5	3.4/3.6	**Agilité**	3.3	3.2/3.4
Intellect	2.2	—	**Ruse**	3.4	—
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (2.6), Aquatique (—), Aérienne (3.6)

Singularité : +1 de vitesse en piqué

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.1), Grimper (3.2), Percevoir (3.5), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.4), Voler (3.5)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Bec	3.3	3	3.3	2.6
Serres°	3.4	2	3.2	2.6
Serres en piqué°°	3.3	2	3.4	2.6*

° *En vol uniquement. Peut continuer à serrer.*
°° *Doit fondre sur sa proie durant au moins 1UA.*

Canard sauvage

Les canards sauvages volent en V et se déplacent par centaines. Leurs couleurs sont éclatantes dans le ciel d'Amérindia. Émettant des nasillements rauques, ils sont la proie des gigantesques faucons. Leur chair ferme, presque dure, est délicieuse. Mais peu de prédateurs ont la chance de la savourer, car leur vitesse de vol est telle qu'ils en évitent bon nombre.

Site et population : Amérindia (25.000.000)

Milieu : terrestre et aérien

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	2.6	—	**Résistance**	2.6	2.6/2.6*
Masse	2.6	2.6/2.6*	**Souffle**	3.5	—
Réflexes	3.3	—	**Agilité**	3.2	—
Intellect	2.2	—	**Ruse**	3.3	—
Volonté	3.4	3.3/3.5			

Vitesses raciales : Terrestre (2.6*), Aquatique (2.6*), Aérienne (3.6*)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.1), Grimper (3.1), Nager (3.5), Percevoir (3.2), Se Cacher (3.2), Voler (3.3)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Bec	3.1	3	3.3	2.6

Cerf

Le cerf est un animal omnivore d'environ deux cents kilogrammes. Sa robe est mouchetée tandis que son museau est tout blanc. Il possède d'énormes yeux jaune pâle et des andouillers rougeâtres. Sa langue est rugueuse comme celle d'un lion. C'est un animal solitaire.

Site et population : Okéanos (30.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.4	—	**Résistance**	3.3	3.3/3.4
Masse	3.4	—	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.4	—	**Agilité**	3.4	3.3/3.5
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.2	3.1/3.3
Volonté	3.2	3.1/3.2			

Vitesses raciales : Terrestre (3.4), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.5), Grimper (3.1), Nager (3.3), Percevoir (3.5), Sauter (3.4), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.2)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Bois	3.2	3/2°	3.4/3.3°	Force
Charge°°	3.3	3	3.3	Force +1
Piétinement°°	3.2	2	3.2	3.6*

° *Attaque/Parade.*

°° *Doit se déplacer vers la cible durant au moins 1 UA.*

Chauve-souris

Les races de chauve-souris présentes dans les ruines atlantes sont nombreuses. La chauve-souris décrite ici est la plus grosse et la plus dangereuse. Pesant une trentaine de kilogrammes environ, buveuse de sang, elle est à l'origine de nombreuses légendes sur les hommes chauve-souris, créatures damnées par le Seigneur il y a très longtemps.

Site et population : Atlantide (100.000)

Milieu : aérien

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.2	3.2/3.3	**Résistance**	3.2	3.2/3.3
Masse	3.1	3.1/3.2	**Souffle**	3.3	3.3/3.5
Réflexes	3.4	3.3/3.5	**Agilité**	3.4	3.3/3.5
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.4	—
Volonté	3.2	—			

Vitesses raciales : Terrestre (2.6), Aquatique (—), Aérienne (3.3)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Grimper (3.4), Percevoir (3.6), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.2), Voler (3.5)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Griffes	3.3	2	3.2	Force -1
Morsure	3.3	3	3.3	Force°

° *Les chauves-souris vampires peuvent mordre doucement durant la nuit et aspirer du sang sans que leurs victimes endormies ne s'en rendent compte. Une case d'épuisement est cochée chaque fin de tour par vampire se repaissant. Puis, ce sont les cases du compteur de cumul qui sont cochées. Une victime peut se réveiller après chaque nouvelle morsure si elle gagne un test d'opposition entre sa RES et 3.5 (la qualité de l'anesthésiant contenu dans la salive des chauves-souris). Les dégâts de cette morsure douce sont inclus dans la première case cochée.*

Cheval de guerre

Grand, racé, nerveux, souvent rouan (mélange de blanc, alezan et noir) ou gris, le cheval de guerre drachelander est très prisé et assez rare. C'est un cheval qui ne panique jamais, ni au plein milieu d'un combat de masse ni même face à un dragon. Le vol d'un tel cheval est évidemment puni de mort. Parfois, chez les extrémistes, c'est la famille du voleur tout entière qui est massacrée.

Site et population : Dracheland (200.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.6	3.5/3.6	**Résistance**	3.5	3.4/3.5
Masse	3.5	3.5/3.6	**Souffle**	3.5	3.4/3.6
Réflexes	3.3	3.2/3.5	**Agilité**	3.3	3.2/3.4
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.2	—
Volonté	3.5	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.4), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune naturelle

Compétences : Courir (3.6), Grimper (3.1), Nager (3.2), Percevoir (3.2), Sauter (3.3), Se Cacher (3.1), Se Nourrir (3.2)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Ruade°	3.3	2	3.2	Force +1
Sabot	3.4	3	3.3	Force

° *Contre adversaire derrière lui uniquement.*

Cheval sauvage

Les chevaux sauvages d'Amérindia possèdent de longues pattes. Leurs robes au poil luisant sont noires, écarlates, mouchetées de noir et de blanc ou dorées. Leurs crinières sont noires, bleues, pourpre, argent... Les queues et les crinières peuvent être de couleurs différentes. Les chevaux sauvages sont très rapides et leurs sabots sont plus durs que ceux de leurs homologues terrestres. Pour la plupart des tribus indiennes, le cheval est un animal sacré. Ainsi, c'est cet animal qui aide le brave, mort, à rejoindre l'autre monde ; de même, le tambour rituel des chamans est le plus souvent fait en peau de cheval. Le cheval atlante est bleu topaze à bleu nuit, similaire à son homologue amérindien mais beaucoup plus rare.

Site et population : Amérindia (3.200.000), Atlantide (50.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.6	3.5/3.6	**Résistance**	3.5	3.4/3.5
Masse	3.5	3.5/3.6	**Souffle**	3.5	3.4/3.6
Réflexes	3.3	3.2/3.5	**Agilité**	3.3	3.5/3.4
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.2	3.2/3.3
Volonté	3.3	3.1/3.4			

Vitesses raciales : Terrestre (3.4), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.6), Grimper (3.1), Nager (3.2), Percevoir (3.3), Sauter (3.4), Se Cacher (3.1), Se Nourrir (3.2)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Ruade°	3.3	2	3.2	Force +1
Sabot	3.2	3	3.3	Force

° *Contre adversaire derrière lui uniquement.*

Chèvre-pie

La chèvre-pie est un petit animal herbivore à mi-chemin entre un oiseau et un mammifère ressemblant à une chèvre. Elle vit dans les ruines et les carrières situées sur Dracheland. Une peuplade de ce plateau, les Kaïdushangs, utilise son lait pour fabriquer un beurre très consistant dont ils s'enduisent les cheveux. Ce lait est tellement gras et visqueux qu'une paroi enduite avec lui est presque impossible à escalader (ajouter +3 au seuil du jet d'Escalade).

Site et population : Dracheland (8.000)

Milieu : terrestre

Caractéristques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.1	—	**Résistance**	3.1	—
Masse	3.1	—	**Souffle**	3.4	—
Réflexes	3.3	3.2/3.4	**Agilité**	3.4	3.3/3.5
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.3	—
Volonté	3.2	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.2), Nager (3.2), Percevoir (3.3), Sauter (3.4), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.3)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Charge°	3.3	3	3.3	3.2 étourd

° *Doit se déplacer vers la cible durant au moins 1UA.*

Chien

Les races de chiens sont considérables sur le monde de Jadawin ; leur nombre est toutefois inférieur à celui des races existant sur Terre. Dans les grandes plaines d'Amérindia, une seule a survécu. L'explication de ce phénomène réside dans le fait que le chien est très apprécié, au sens gastronomique du terme, par le puma et surtout par la belette géante. Le chien des grandes plaines ressemble beaucoup au lycaon terrestre.

Les Tishquetmoacs élèvent les chiens et en font des animaux de compagnie, des chiens de chasse ou de garde. À Talanac, le chien le plus fréquemment rencontré ressemble fort au dingo australien. Sur Dracheland, différentes races sont élevées pour la chasse ou la guerre.

Site et population : Amérindia (2.000.000), Dracheland (3.900.000), Atlantide (200.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.3	2.5/3.5	**Résistance**	3.3	2.5/3.4
Masse	3.2	2.5/3.4	**Souffle**	3.4	3.1/3.5
Réflexes	3.3	3.2/3.5	**Agilité**	3.3	3.2/3.4
Intellect	2.4	2.3/2.4	**Ruse**	3.3	3.2/3.5
Volonté	3.3	3.1/3.4			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (Réflexes), Grimper (3.1), Nager (3.2), Percevoir (3.4), Pister (3.5), Sauter (3.3), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.5)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.4	2	3.3	Force

Remarque : *selon la taille et la race du chien, la Vitesse Terrestre et les Compétences Morsure, Nager, Pister, Sauter peuvent varier généralement d'un point d'indice en plus ou en moins.*

Chien de prairie

Le chien de prairie n'est pas un chien mais un rongeur au pelage rayé qui évolue dans les hautes herbes de la savane. Il

vit en une communauté hiérarchisée et construit des villages de terriers dans les tertres se dressant dans certaines régions d'Amérindia. Diverses tribus indiennes, comme les Takotitas, en font l'élevage. Elles mangent leur chair, boivent leur lait très gras et utilisent leur poil et leur peau pour produire des objets d'artisanat. Les autres tribus indiennes les surnomment les "mangeurs de rats", mais cette appellation n'est pas péjorative.

Site et population : Amérindia (250.000.)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.1	—	**Résistance**	3.1	—
Masse	3.1	3.1/3.2	**Souffle**	3.2	—
Réflexes	3.3	—	**Agilité**	3.3	—
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.3	—
Volonté	3.2	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.2), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.2), Grimper (3.1), Nager (3.1), Percevoir (3.3), Sauter (3.1), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.2	2	3.3	3.1

Cobra

Comme sur terre, le cobra ou naja du monde de Jadawin est un seigneur parmi les ophidiens. Il est courant d'en rencontrer auprès des Khamshems et des Sarrasins. Certaines peuplades comme, par exemple, les Kaïdushangs, maîtrisent parfaitement le dressage des cobras et peuvent leur ordonner de chercher tout être vivant pouvant se trouver à proximité et ensuite d'attaquer.

Site et population : Dracheland (150.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.1	—	**Résistance**	3.1	—
Masse	2.6*	—	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.6	—	**Agilité**	3.4	—
Intellect	2.2	—	**Ruse**	3.3	—
Volonté	3.4	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.1), Aquatique (—), Aérienne (—)

Type localisations : serpent

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.1), Grimper (3.2), Percevoir (3.4), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.5	2	3.3	3.1°

° Poison : Virulence : 3.5, délai d'agression : 2D6 minutes, délai létal : 1D6 x 10 heures.

Cochon

D'un aspect général similaire aux cochons terrestres, il existe deux sortes de cochons sur le monde de Jadawin : les animaux domestiqués et les sauvages.

Les cochons domestiques sont élevés par les Tishquetmoacs et leur appartiennent. Ils pèsent entre trois cents et cinq cents kilogrammes. Les cochons sauvages sont des animaux gigantesques. Ils peuvent peser jusqu'à trois tonnes et mesurer deux mètres à l'épaule. Ils vivent en petits groupes de dix à vingt têtes. S'ils sont acculés, ils se révèlent être de redoutables adversaires.

Les caractéristiques fournies ici sont celles des cochons sauvages, les cochons domestiques n'offrant que peu d'intérêt.

Site et population : Amérindia (1.900.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.6*	—	**Résistance**	3.6	3.5/3.6
Masse	3.6*	—	**Souffle**	3.2	—
Réflexes	3.2	3.2/3.3	**Agilité**	3.2	—
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.4	—
Volonté	3.4	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.2), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.2), Grimper (3.1), Nager (3.2), Percevoir (3.6), Pister (3.4), Sauter (3.2), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.5)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Charge°	3.4	3	3.3	3.6*étourd

Morsure	3.2	3	3.3	3.6
Piétinement°°	3.2	2	3.2	3.6*

° Doit se déplacer vers la cible durant au moins 1 UA.
°° Contre adversaire au sol uniquement.

Cochon-chèvre

Cette chèvre très grasse et peu poilue constitue un véritable régal pour les aigles de Podarge. Son flair prodigieux lui permet de détecter aisément n'importe quel être ou chose.

Site et population : Thayaphayawoed (50.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.3	3.3/3.4	**Résistance**	3.4	—
Masse	3.4	3.4/3.5	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.3	—	**Agilité**	3.2	—
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.4	—
Volonté	3.4	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.2), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.2), Grimper (3.2), Nager (3.1), Percevoir (3.6), Pister (3.5), Sauter (3.2), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.5)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Charge°	3.3	3	3.3	Force +1 étourd.
Morsure	3.2	3	3.3	Force -1

° Doit se déplacer vers la cible durant au moins 1 UA.

Corbeau rouge

Le corbeau rouge du monde de Jadawin a la taille d'un aigle terrestre. Son plumage est rouge et auburn. Semi-diurne, il est très à l'aise la nuit. Il est également doté d'une vive intelligence et il est, de ce fait, très apprécié des Amérindiens qui le dressent parfois pour en faire une sentinelle. Lorsqu'il détecte des intrus, le corbeau rouge avertit son maître à l'aide de son croassement très puissant ; il décrit ensuite deux cercles au-dessus de chaque intrus ou groupe d'intrus afin que son maître puisse localiser le danger. Le dressage d'un corbeau rouge ne peut être effectué que par des spécialistes et dure environ un an. Une fois dressé, il se tient perché sur l'épaule de son maître ou, si celui-ci lui en donne l'ordre, s'envole.

Site et population : Amérindia (10.000)

Milieu : terrestre et aérien

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.1	—	**Résistance**	3.1	—
Masse	2.6*	—	**Souffle**	3.3	3.3/3.4
Réflexes	3.4	3.3/3.5	**Agilité**	3.3	—
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.5	—
Volonté	3.4	—			

Vitesses raciales : Terrestre (2.6), Aquatique (—), Aérienne (3.3)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.1), Grimper (3.1), Percevoir (3.5), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3), Voler (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Bec	3.3	3	3.3	3.1

Cornu

Nommé ainsi à cause de son aspect particulier, le cornu est un immense herbivore, quadrupède et mammifère des plaines, dont le corps est recouvert de plaques osseuses. Le point le plus surprenant de son anatomie est, en fait, son énorme tête ployant sous le poids de dix cornes recouvertes de protubérances, et pourvue d'une bouche cornée d'où émergent les dents. Le cornu ne vit pas en groupe mais "en famille". Chaque famille est composée d'un grand mâle d'environ vingt tonnes et de quatre à cinq femelles d'environ quinze tonnes. La lourde tête du cornu est à la fois un handicap pour lui et un avantage. En effet, lors d'un bref combat, il peut l'utiliser comme une arme redoutable.

Site et population : Amérindia (65.000)

Milieu : terrestre

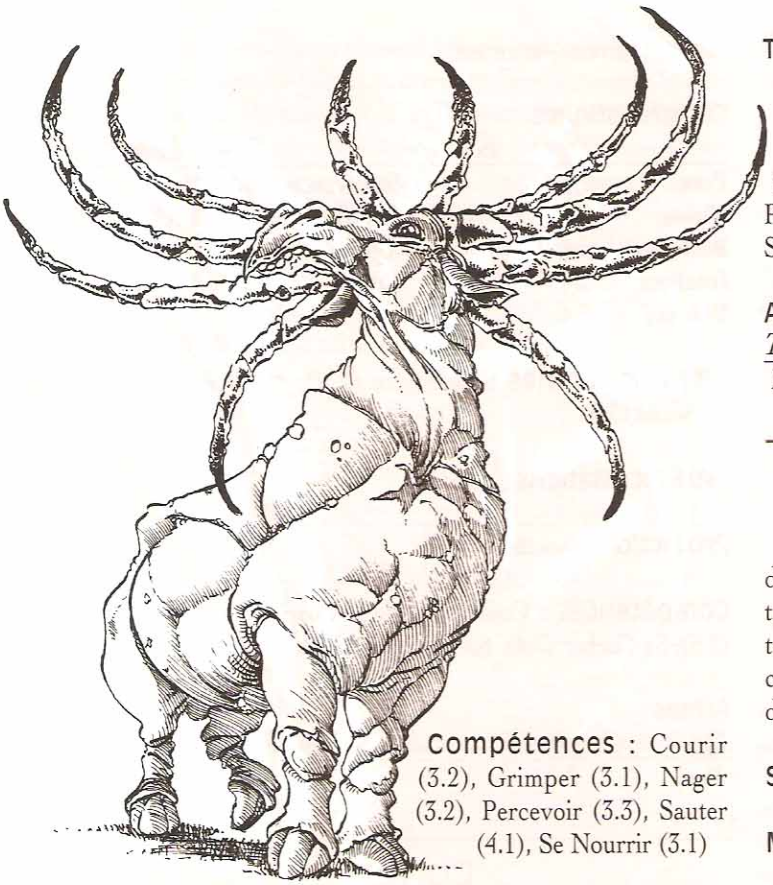
Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	4.2	4.1/4.3	**Résistance**	4.2	4.1/4.3
Masse	4.3	—	**Souffle**	3.2	—
Réflexes	3.2	—	**Agilité**	3.2	—
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.3	—
Volonté	3.5	3.5/3.6			

Vitesses raciales : Terrestre (3.2), Aquatique (3.1), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : partout (Pr = 4.2)



Compétences : Courir (3.2), Grimper (3.1), Nager (3.2), Percevoir (3.3), Sauter (4.1), Se Nourrir (3.1)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Cornes	3.3	3	3.5	Force +1
Piétinement°	3.3	2	3.2	4.2

° *Contre adversaire de l'échelle 3 uniquement.*

Coyote

Le coyote est un animal très astucieux. Les Indiens le tiennent pour responsable de tout ce qu'il y a de néfaste dans la création et le surnomment le "tricheur" ou le "trompeur". Une comptine indienne raconte qu'un jour, menacé par une belette géante, un coyote aurait amené sa poursuivante aux portes d'un village humain, c'est-à-dire à un endroit où celle-ci pourrait se repaître à volonté ! Suivant les tribus, la belette géante de l'histoire devient un lion. Les coyotes vivent en couple.

Site et population : Amérindia (400.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.2	—	**Résistance**	3.2	—
Masse	3.1	—	**Souffle**	3.4	—
Réflexes	3.4	—	**Agilité**	3.4	—
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.5	3.4/3.6
Volonté	3.3	3.1/3.4			

Vitesses raciales : Terrestre (3.4), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.4), Grimper (3.1), Nager (3.2), Percevoir (3.4), Pister (3.4), Sauter (3.3), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.5)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.4	2	3.3	3.2

Daim

Plus petit que son homologue terrestre, le daim évolue dans les forêts d'Amérindia. Nourriture de nombreuse créatures qui y vivent, le daim possède fort heureusement un taux de reproduction élevé. Ses cornes ornent souvent les coiffes arborées par les chamans et hommes-médecines des différentes tribus d'Amérindia.

Site et population : Amérindia (100.000.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.1	3.1/3.2	**Résistance**	3.1	3.1/3.2
Masse	3.1	3.1/3.2	**Souffle**	3.4	—
Réflexes	3.4	—	**Agilité**	3.4	—
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.3	—
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.5), Grimper (3.1), Nager (3.1), Percevoir (3.5), Sauter (3.4), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.2)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Bois	3.2	3	3.4	Force
Charge°	3.3	3	3.3	Force +1

° *Doit se déplacer vers la cible durant au moins 1 UA.*

Dragon

Le dragon de Dracheland est un reptile mesurant douze mètres de la tête à la queue et dix mètres de hauteur lorsqu'il se redresse. Il correspond assez bien à la vision imaginaire de nos dragons occidentaux, avec une tête pourvue de cornes, des petits yeux fluorescents et de larges écailles plates. Il émet

des sifflements réguliers, exhale des borborygmes digestifs semblables à des grondements de tonnerre et avance naturellement d'une démarche alanguie. Il existe en fait deux races de dragons sur Dracheland. Les dragons herbivores qui ne se battent que s'ils sont attaqués. Les dragons carnivores qui sont des prédateurs rusés, agressifs et vicieux, capables de feindre la mort ou la fuite pour attaquer soudainement. Reconnaître un dragon herbivore d'un carnivore est une tâche très ardue. Cela nécessite une réussite parfaite lors d'un jet de Zoologie contre un seuil 3.5.

Site et population : Dracheland (10.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	4.3	—	**Résistance**	4.2	4.2/4.3
Masse	4.3	—	**Souffle**	3.3	3.3/3.4
Réflexes	3.4	3.3/3.6	**Agilité**	3.3	3.2/3.4
Intellect	2.6*	—	**Ruse**	3.6	—
Volonté	3.4	3.2/3.5			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (—), Aérienne (—)

Type localisations : dragon

Protections : partout (Pr = 4.2)

Compétences : Courir (3.6*), Grimper (3.2), Nager (3.2), Percevoir (3.4), Sauter (4.2), Se Nourrir (3.5)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.3/3.5°	3	3.3	4.3
Queue	3.3/3.5°	2	3.3	4.2 étourd.
Venin	3.5	1	3.2	(°°)

° Herbivore/Carnivore.

°° Ce venin est projeté à 24 mètres environ par les carnivores exclusivement et peut infliger des dégâts uniquement en touchant la peau de la victime. Si la victime est un chevalier en armure, le dragon doit obtenir une réussite quasi parfaite pour que son venin opère. Virulence : 3.6 pour le premier jet, réduit d'un point d'indice par nouveau jet. Le dragon doit attendre une heure pour récupérer un point d'indice de virulence. Délai d'agression 2UA, pas de deuxième jet.

Dragon d'eau

D'une taille plus modeste que celle des dragons, environ six mètres de longueur, les dragons d'eau sont plus proches des ophidiens que des lézards. Ils ressemblent à des lamproies munies de mâchoires. Ils sont venimeux et infestent souvent les fossés entourant les châteaux des Drachelanders.

Site et population : Dracheland (10.000)

Milieu : aquatique

Caractéristiques

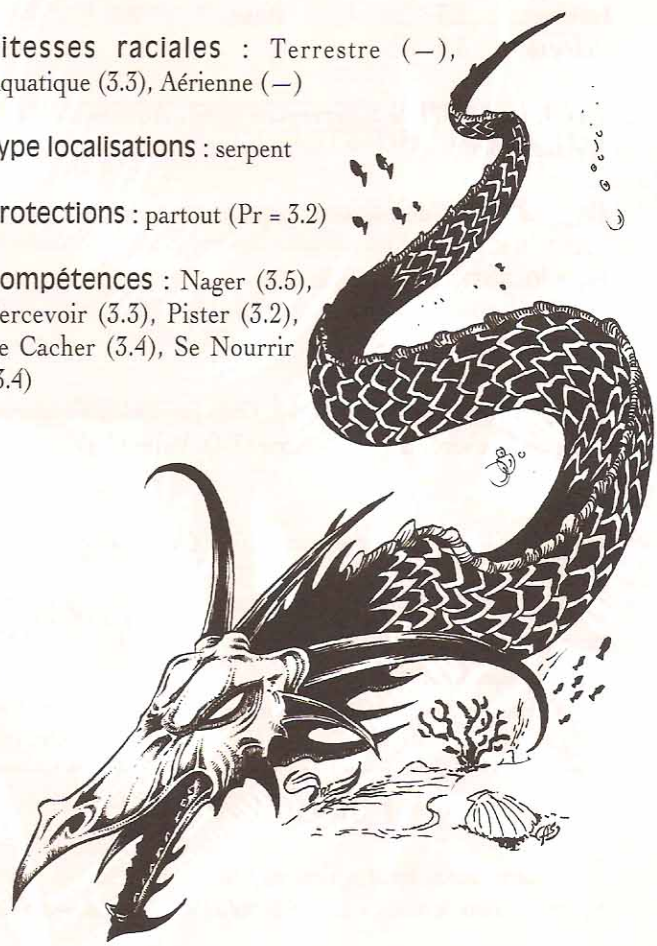
	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.6	3.5/3.6	**Résistance**	3.6	—
Masse	3.6	3.6/3.6*	**Souffle**	3.4	—
Réflexes	3.4	—	**Agilité**	3.4	—
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.3	—
Volonté	3.4	—			

Vitesses raciales : Terrestre (—), Aquatique (3.3), Aérienne (—)

Type localisations : serpent

Protections : partout (Pr = 3.2)

Compétences : Nager (3.5), Percevoir (3.3), Pister (3.2), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.4)



Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.4	2	3.3	Force°
Queue	3.3	2	3.3	Force +1 étourd.

° Poison : Virulence : 3.5, délai d'agression : 2D6 minutes, délai létal : 2D6 heures.

Faucon

Le faucon est le plus puissant oiseau de proie après les aigles de Podarge. Il est plus grand que le vautour et le condor. La couleur de son plumage est variable et passe, sur la tête, du blanc au vert émeraude. Sur les pattes, les plumes sont roulées en spirales. Le faucon est si puissant qu'il s'attaque parfois aux humains. Pour de nombreux Amérindiens, il symbolise la victoire. Les Tsenakwas, peuple guerrier par excellence, s'identifient même à ce prince des oiseaux. Ainsi, les braves de cette grande tribu imitent à la perfection son cri. Sur Dracheland, son pelage tend au noir. Il est parfois désigné sous le nom d'aigle noir sur ce plateau.

Site et population : Amérindia (150.000), Dracheland (5.000)

Milieu : terrestre et aérien

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.3	—	**Résistance**	3.3	—
Masse	3.2	—	**Souffle**	3.3	3.2/3.4
Réflexes	3.5	3.5/3.6	**Agilité**	3.3	3.2/3.4
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.4	—
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (2.6), Aquatique (—), Aérienne (3.6*)

Singularité : +1 de vitesse en piqué

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.1), Grimper (3.2), Percevoir (3.5), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.4), Voler (3.5)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Bec	3.3	3	3.3	3.3
Serres°	3.4	2	3.2	3.3
Serres en piqué°°	3.5	2	3.4	3.4

° En vol uniquement.

°° Doit fondre sur sa proie durant au moins 1UA.

Felis Atrox

Presque aussi haut qu'un cheval, le felis atrox, sorte d'énorme lion, possède une musculature très puissante et pèse environ cinq cents kilogrammes. Sa crinière est moins abondante que celle du lion d'Afrique. Sa robe fauve est rayée de noir et de brun ou de blanc selon les régions. C'est pour cette raison que le felis atrox est également appelé parfois lion-tigré ou lion-rayé. Son rugissement est profond, rauque et terriblement impressionnant. Il vit en groupe d'environ vingt têtes. Son instinct protecteur est très développé. Si les lionceaux sont en danger, il attaquera, un à un et sans répit, tous les agresseurs. Comme la belette géante, il s'aventure parfois dans les camps humains afin de s'emparer puis de dévorer un cheval ou un homme. Il est le symbole de l'autorité, de la sagesse et l'incarnation de la justice pour les Amérindiens. Le Peuple Lion, grande tribu indienne très excentrique, a pour totem cet animal redoutable.

Site et population : Amérindia (400.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.6*	—	**Résistance**	3.5	—
Masse	3.5	3.5/3.6	**Souffle**	3.4	3.4/3.5
Réflexes	3.6	3.5/3.6*	**Agilité**	3.5	3.5/3.6
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.4	3.4/3.6
Volonté	3.4	3.4/3.6			

Vitesses raciales : Terrestre (3.5), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

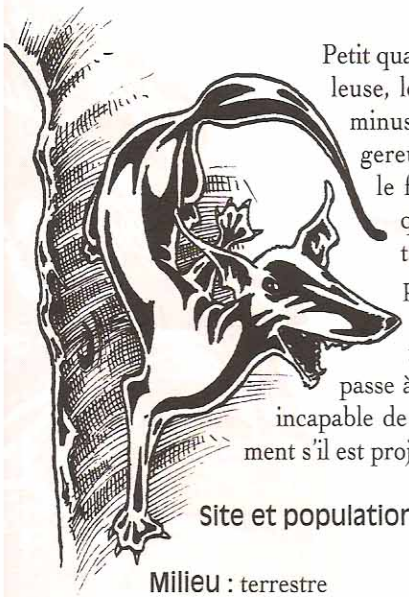
Protections : Tête (Pr = 3.1)

Compétences : Courir (3.5), Grimper (3.2), Nager (3.2), Percevoir (3.4), Pister (3.4), Sauter (3.5), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Griffes	3.5	2	3.2	3.6
Morsure	3.6	2	3.3	3.6*

Foudre



Petit quadrupède à la peau lisse et huileuse, le foudre est un reptile certes minuscule mais extrêmement dangereux. Sa puissance réside dans le fait qu'il est capable biologiquement de produire de l'électricité en quantité suffisante pour paralyser, voire tuer, un homme. Il est, de plus, très rapide et attaque tout ce qui passe à sa portée. Mais le foudre est incapable de nager et il trépassera rapidement s'il est projeté dans l'eau.

Site et population : Abharhploonta (50.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.2	3.1/3.3	**Résistance**	3.3	—
Masse	3.1	—	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.5	3.4/3.6	**Agilité**	3.4	—
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.3	3.2/3.4
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (—), Aquatique (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.5), Grimper (3.5), Percevoir (3.3), Sauter (3.3), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3)

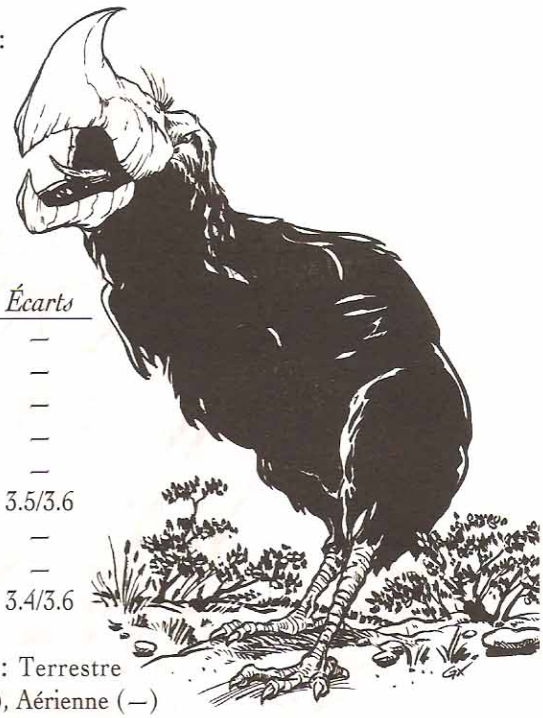
Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Foudre	3.4	2	3.3	Réflexes°

° Dégâts en étourdissement. Les armures métalliques ne sont d'aucun secours contre ce type de dégâts.

Hache-Bec

Le hache-bec est un oiseau sans aile, très massif et doté d'une énorme tête pourvue d'un bec monstrueux. Il est capable de mettre deux tigres en déroute. Il est si grand et si féroce que la plupart des animaux l'évitent, même les aigles de Podarge. Les hache-becs sont des animaux qui se domestiquent très difficilement. En fait, il existe deux sortes : les plus massifs qui sont extrêmement sauvages ; les autres, plus élancés, un peu plus faciles à dresser. Toutefois, certains chevaliers courageux, qui excellent en Zoologie, parviennent à monter les plus sauvages. C'est notamment le cas de certains Sarrasins.



Site et population : Dracheland et Doozvillnavava (60.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*
Force	3.6*	—
Résistance	3.5	—
Masse	3.6	—
Souffle	3.4	—
Réflexes	3.6	—
Agilité	3.5	3.5/3.6
Intellect	2.4	—
Ruse	3.3	—
Volonté	3.5	3.4/3.6

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : hache-bec

Protections : Pattes (Pr = 3.1)

Compétences : Courir (3.5), Nager (3.3), Percevoir (3.3), Sauter (3.5), Se Cacher (3.2), Pister (3.2), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Bec	3.6	2	3.2	3.6*

Hippopotame

Cet énorme pachyderme, semblable à celui de notre Terre, à l'aspect débonnaire cache, en fait, une agressivité hors pair. Il vit dans les fleuves de Dracheland. Son cuir, résistant et souple, sert à la confection d'armures légères et de sandales.

Site et population : Dracheland (20.000)

Milieu : aquatique, terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.6*	3.6/4.1	**Résistance**	3.6	—
Masse	3.6*	—	**Souffle**	3.4	—
Réflexes	3.3	—	**Agilité**	3.2	—
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.2	—
Volonté	3.3	3.2/3.5			

Vitesses raciales : Terrestre (3.2), Aquatique (2.6*), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : partout (Pr = 3.1)

Compétences : Courir (3.2), Nager (3.4), Percevoir (3.3), Sauter (3.1), Se Cacher (3.1), Se Nourrir (3.3)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.3	2	3.3	Force
Piétinement°	3.2	2	3.2	3.6*

° *Contre adversaire au sol uniquement.*

Histoïkhthus

L'histoïkhthus est un énorme mollusque qui abonde dans la mer d'Okéanos et que les races intelligentes utilisent comme moyen de locomotion maritime. Le nom "histoïkhthus" signifiant "poisson à voile" convient parfaitement à cet animal. Son corps est recouvert d'une coquille semblable à la coque d'un yacht de course, pas plus épaisse qu'une feuille de papier mais extrêmement résistante. Une hampe cartilagineuse, mince mais solide, semblable à un mât, se dresse sur son dos. Sur cette hampe est soudée une voile de chair triangulaire si fine qu'elle est translucide, presque transparente. L'angle de la voile peut être contrôlé par les muscles de l'animal. L'histoïkhthus peut se déplacer très rapidement, soit en utilisant le vent, soit en expulsant de l'eau par jets au moyen d'une valve charnue située à sa "poupe" Pour le manœuvrer, les passagers doivent stimuler ses centres nerveux, visibles sous la forme de grosses taches pourpres ponctuant son épiderme.

L'histoïkhthus est ainsi un navire entièrement naturel, volontiers utilisé par les habitants d'Okéanos qui apprécient également son confort. En effet, la chair de l'animal leur sert de refuge ou de couverture lorsque la température fraîchit. De plus, la coquille est hérissée de tiges charnues à l'extrémité desquelles poussent des grappes de petits globes marron et luisants appelés "baies de sang". Chacune de ces sphères, de la taille d'une balle de tennis, est protégée par une mince pellicule facile à déchirer. L'intérieur d'une baie de sang est composé d'un liquide ayant l'aspect et la saveur du sang, et de pulpe ayant le goût d'un steak tartare agrémenté d'un soupçon de crevette. Lorsqu'elles sont mûres, les baies de sang tombent. Les passagers préfèrent les cueillir avant la chute, abandonnant les autres aux poissons.

Site et population : Okéanos (60.000)

Milieu : aquatique

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.4	—	**Résistance**	3.4	—
Masse	3.6*	—	**Souffle**	3.6	—
Réflexes	3.5	3.4/3.6	**Agilité**	3.3	3.1/3.6
Intellect	1.6	—	**Ruse**	1.6*	—
Volonté	1.6	—			

Vitesses raciales : Terrestre (—), Aquatique (3.4), Aérienne (—)

Type localisations : voilier à mât unique

Protections : Chair (Pr = 3.1), Coque (Pr = 4.1), Mât (Pr = 3.2), Voile (pas de protections)

Compétences : Météorologie (3.3), Nager (Réflexes)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Éperonnage	Agilité	2	3.3	3.4

Remarque : *sans vent, la vitesse aquatique diminue, mais reste à 3.2 grâce aux jets d'expulsion d'eau.*

Hurleur

Le hurleur est un animal extrêmement dangereux mais heureusement très rare. Il dispose d'une attaque à distance d'une redoutable efficacité : son cri.

En poussant son cri, le hurleur peut assommer sa proie si celle-ci se trouve à moins de vingt mètres environ. L'attaque du hurleur est encore plus redoutable dans l'eau. Toute créature située à vingt mètres ou moins du hurleur, et dotée d'une ouïe bonne ou mauvaise, subit donc une attaque sonique. Toutefois, pour les créature sourdes et celles dont l'ouïe est protégée artificiellement, l'attaque du hurleur est moins efficace d'un point d'indice. Le hurleur ressemble à un lémurien possédant des crocs de carnivores et une immense crête osseuse, orientée sur l'arrière, qui lui sert de caisse de résonance.

Site et population : Idaquizzorhruz (1.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.3	—	**Résistance**	3.4	—
Masse	3.3	3.4/3.6	**Souffle**	3.5	—
Réflexes	3.5	—	**Agilité**	3.6	—
Intellect	2.5	—	**Ruse**	3.4	—
Volonté	3.5	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.2), Aquatique (—), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.3), Grimper (3.5), Percevoir (3.3), Pister (3.2), Sauter (3.5), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Hurlement	3.6	2	3.1	spécial°
Morsure	3.3	3	3.3	3.3

° *Un jet d'opposition entre le Souffle du hurleur et la Résistance de la victime permet de déterminer le nombre de cases d'épuisement à cocher. Tous les 20 mètres, la puissance du cri du Hurleur est réduite de 1. Enfin, le cri du hurleur atteint simultanément toutes les créatures se trouvant dans son rayon d'action, sans qu'il n'ait besoin d'utiliser plus de 2 UA (UA nécessaires pour une attaque).*

Jaguar

Le jaguar est solitaire et nocturne. Extrêmement rare sur le Monde à Étages, on ne le trouve que dans les environs de Talanac, la ville de jade. Fort, rapide et rusé, c'est un des félins les plus redouté d'Amérindia, même si sa taille est beaucoup plus modeste que celle du felis atrox. Excellent grimpeur, il passe parfois des journées entières dans les arbres sans mettre une patte au sol.

Site et population : Amérindia (10.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.5	3.5/3.6	**Résistance**	3.4	—
Masse	3.3	—	**Souffle**	3.4	—
Réflexes	3.6	—	**Agilité**	3.5	—
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.5	3.5/3.6
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.5), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.4), Grimper (3.6), Nager (3.4), Percevoir (3.4), Pister (3.4), Sauter (3.6), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Griffes	3.6	2	3.2	Force
Morsure	3.4	2	3.3	Force

Kraken

Cet être monstrueux, gigantesque et livide est un humanoïde recouvert d'écailles pâles à l'origine, mais capables de prendre la couleur sombre des abîmes. Doté de branchies, il ne peut respirer hors de l'eau. Très impressionnant, le kraken est un être... parfaitement inoffensif. Il en existe très peu sur le monde de Jadawin. Ils résident en effet uniquement dans les eaux profondes d'Okéanos. Ils s'approchent parfois du rivage pour jouer avec les sirènes et les tritons. Contrairement aux légendes terrestres, le kraken est un être bon qui se porte au secours des naufragés. Il parle un langage rudimentaire, dérivé du grec mycénien, mais sa voix est si grave que ses paroles sont presque incompréhensibles. C'est un animal asexué qui se reproduit par parthénogenèse.

Site et population : Okéanos (5.000)

Milieu : aquatique

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	4.2	—	**Résistance**	4.3	—
Masse	4.2	—	**Souffle**	3.5	3.4/3.6
Réflexes	3.4	3.2/3.4	**Agilité**	3.4	3.2/3.6
Intellect	3.1	—	**Ruse**	3.3	3.1/3.6
Volonté	3.2	3.1/3.6			

Vitesses raciales : Terrestre (3.2), Aquatique (3.4), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : partout (Pr = 4.2)

Compétences : Botanique° (3.3), Courir (3.2), Grimper (3.2), Nager (3.6), Parler Grec mycénien (3.1), Percevoir (3.4), Pister (3.2), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.4), Technologie primitive (3.2), Zoologie° (3.3)
° *Milieu marin exclusivement.*

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Griffes	3.5	2	3.2	4.2
Poings	3.4	2	3.2	4.2 étourd.

Lapin pourpre

Le lapin du monde de Jadawin est un animal pouvant atteindre le poids respectable de vingt kilogrammes. Sa fourrure mauve est tannée par les tribus amérindiennes et utilisée comme vêtement d'apparat ou comme présent pour une Squaw.

Site et population : Amérindia (11.000.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	2.6*	—	**Résistance**	3.1	—
Masse	3.1	—	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.3	—	**Agilité**	3.3	—
Intellect	2.2	—	**Ruse**	3.2	—
Volonté	3.2	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.2), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.5), Grimper (3.1), Nager (3.1), Percevoir (3.4), Sauter (3.2), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.1)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.1	2	3.5	2.6*

Léopard

Le léopard de Dracheland est assez similaire à la panthère africaine terrestre. Il est doté de griffes plus longues et très acérées. C'est un excellent grimpeur et un très bon sauteur, ce qui lui permet d'aller parfois dénicher ses proies dans les arbres. On en trouve une variété noire sur Atlantide, que certaines Amazones capturent et utilisent pour le combat.

Site et population : Dracheland (300.000), Atlantide (100.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.5	3.4/3.5	**Résistance**	3.4	—
Masse	3.3	—	**Souffle**	3.4	—
Réflexes	3.5	3.5/3.6	**Agilité**	3.5	—
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.5	—
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.5), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.5), Grimper (3.6), Nager (3.3), Percevoir (3.4), Pister (3.4), Sauter (3.5), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Griffes	3.4	2	3.2	Force
Morsure	3.5	2	3.3	Force

Lézard molosse

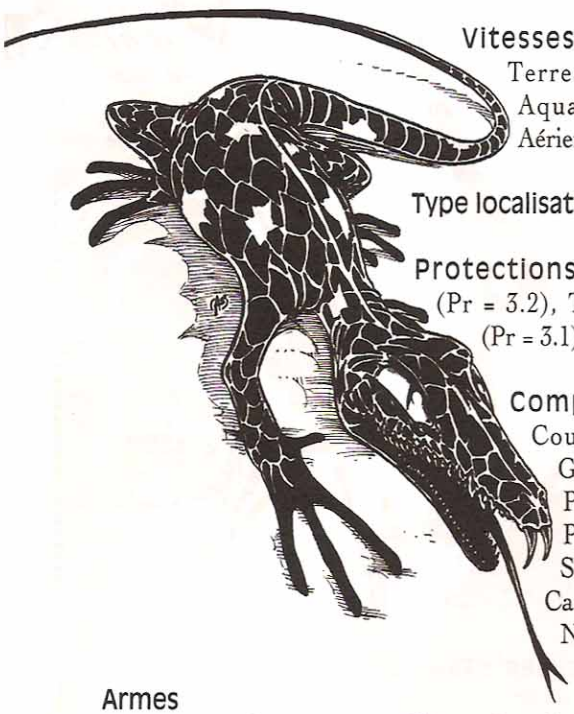
Le lézard molosse est un grand lézard venimeux courant dans les ruines du plateau atlante. Il est noir et tacheté de couleurs vives. Son venin est souvent mortel et certaines peuplades humaines l'utilisent pour infecter leurs armes légères.

Site et population : Atlantide (8.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.4	3.4/3.5	**Résistance**	3.4	—
Masse	3.3	—	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.5	—	**Agilité**	3.4	—
Intellect	2.2	—	**Ruse**	3.4	—
Volonté	3.3	—			



Vitesses raciales : Terrestre (3.4), Aquatique (3.1), Aérienne (—)

Type localisations : lézard

Protections : Corps (Pr = 3.2), Tête et Pattes (Pr = 3.1)

Compétences : Courir (3.4), Grimper (3.3), Percevoir (3.3), Pister (3.2), Sauter (3.4), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.4	3	3.3	Force°

° Poison : virulence : 3.3, délai d'agression : 2D6 minutes, délai létal 1D6 x 10 minutes.

Lion-guépard

Le lion-guépard est un félin aux longues pattes, au corps sec et aux muscles noueux. Sa robe est jaune et tachetée de noir, comme celle du guépard terrestre. Cependant, elle peut être parfois noire et tachetée de jaune. L'animal est dans ce cas appelé lion-guépard royal. Le lion-guépard possède un faciès canin, et ses pattes sont munies de griffes non rétractiles. On l'appelle parfois puma-guépard. Il chasse seul ou en couple. Extrêmement rapide et très vif, il est surnommé "l'éclair-qui-tue" par les tribus amérindiennes. Le totem du lion-guépard est associé à la fougue et à l'acte instinctif. Cet animal ne peut soutenir un effort prolongé.

Site et population : Amérindia (150.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.5	3.5/3.6	**Résistance**	3.4	—
Masse	3.3	—	**Souffle**	3.2	—
Réflexes	3.6*	—	**Agilité**	3.5	—
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.4	3.4/3.5
Volonté	3.2	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.6), Aquatique (2.6*), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.6*), Esquive (AGI), Grimper (3.1), Nager (3.2), Percevoir (3.3), Pister (3.4), Sauter (3.3), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.6	2	3.2	Force

Loup des plaines

Plus grand et plus puissant que le loup terrien, le loup des plaines atteint un mètre quarante à deux mètres à l'encolure selon son sexe et sa région d'origine. Si son poids moyen est de cent trente kilogrammes environ, il peut être exceptionnellement de cent quatre-vingts et même de deux cents kilogrammes. Ses yeux obliques, de couleur ambre ou bleue parfois, rendent son regard très troublant. Ses sens sont très aiguisés. Il jouit d'une excellente vue semi-nocturne, d'un odorat hors du commun et d'une ouïe extraordinaire, lui permettant de localiser un lapin à des kilomètres. Taillé pour l'endurance, il est capable de courir quatre marathons d'affilée. Il est particulièrement doué pour le combat, se révélant très courageux et audacieux. C'est un carnassier impitoyable et parfois féroce. Sa vive intelligence et son sens tactique surdéveloppé en font, incontestablement, le seigneur des canidés. Une meute comprend cinq à vingt individus. Le loup des plaines est omniprésent sur Amérindia et vit dans la savane, les bois et les montagnes. Son organisation sociale est très proche de celle des Amérindiens et il est sans aucun doute le totem le plus vénéré dans les grandes plaines. Il est souvent le symbole de la mort silencieuse, patiente, parfois brutale. Le loup des plaines n'attaque pas l'homme, sauf s'il doit défendre les louveteaux ou chasser en collaboration avec une tribu amérindienne.

Site et population : Amérindia (550.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.5	3.5/3.6	**Résistance**	3.4	—
Masse	3.4	—	**Souffle**	3.6	3.5/3.6*
Réflexes	3.5	3.4/3.6	**Agilité**	3.4	3.4/3.5
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.5	3.5/3.6
Volonté	3.4	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.4), Grimper (3.1), Nager (3.2), Percevoir (3.5), Pister (3.6), Sauter (3.5), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.6)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.6	2	3.3	Force

Loup griffu

Le loup griffu est un canidé dont la morphologie se rapproche de celle du loup. Mais il possède, comme les hyènes, une partie avant plus développée que l'arrière-train ; de plus, il est doté de doigts articulés et de griffes capables d'agripper ses proies. C'est un animal qui vit en meute.

Site et population : Abharploonta (3.000), Doozvillnavava (5.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.5	—	**Résistance**	3.4	—
Masse	3.4	—	**Souffle**	3.5	3.4/3.6
Réflexes	3.4	3.3/3.5	**Agilité**	3.4	3.4/3.5
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.5	—
Volonté	3.4	3.3/3.5			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (—), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.3), Grimper (3.3), Percevoir (3.5), Pister (3.6), Sauter (3.4), Se Nourrir (3.6)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Griffes	3.5	2	3.2	3.4
Morsure	3.5	2	3.3	3.5

Luciole géante

D'environ trois mètres d'envergure, la luciole géante est dotée de quatre longues ailes elliptiques et de pattes filiformes. Sa tête est surmontée d'antennes. Elle laisse derrière elle un sillage orange. Lorsque les lucioles géantes volent en groupe, les lumières qu'elles produisent les font ressembler à des constellations mouvantes dérivant, se dilatant et se contractant sans cesse. Parfois, les races intelligentes d'Okéanos les apprivoisent. À l'instar des vers luisants, elles sont utilisées comme éclairage nocturne. Le dressage d'une luciole géante dure plus de cinq ans. La lumière qu'elle produit est d'une portée de trente mètres. Carnivore, elle se nourrit essentiellement de lombrics. Elle consomme environ un kilogramme de nourriture pour dix jours. Au bout de dix jours de jeûne, elle ne produit plus aucune lumière. Elle finit par mourir après trente jours de diète.

Site et population : Okéanos (200.000)

Milieu : aérien

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	2.5	—	**Résistance**	2.6	—
Masse	2.5	—	**Souffle**	3.2	—
Réflexes	3.2	—	**Agilité**	3.4	—
Intellect	2.1	—	**Ruse**	3.1	—
Volonté	3.2	—			

Vitesses raciales : Terrestre (—), Aquatique (—), Aérienne (3.2)

Type localisations : Assimilées à une seule localisation : le corps.

Protections : aucune

Compétences : Voler (3.2)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
—	—	—	—	—

Lynx tigré

Également appelé loup-cervier, le lynx tigré mesure entre un mètre quatre-vingt et un mètre quatre-vingt-dix à l'épaule. Grâce à son œil perçant, il possède sans doute la meilleure vue de tous les mammifères du monde de Jadawin. Il semble être "monté sur ressorts" et effectue des bonds prodigieux. Contrairement au lynx terrestre, il vit fréquemment en groupe de cinq ou six individus. C'est un redoutable prédateur. Toutefois il n'attaque l'homme que pour se défendre, car il sait qu'il existe bien d'autres proies plus aisées à capturer.

Site et population : Amérindia (80.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.5	3.5/3.6	**Résistance**	3.4	—
Masse	3.4	—	**Souffle**	3.3	3.3/3.4
Réflexes	3.5	3.4/3.6	**Agilité**	3.6	3.6/3.6*
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.4	3.4/3.5
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.4), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

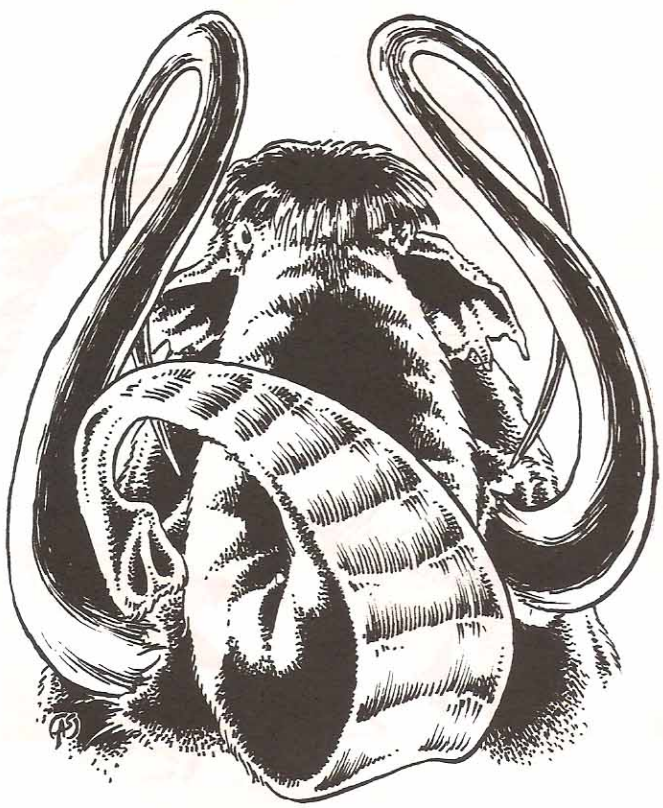
Compétences : Courir (3.5), Grimper (3.4), Nager (3.1), Percevoir (3.6), Pister (3.3), Sauter (3.6), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Griffes	3.6	2	3.2	Force -1
Morsure	3.4	2	3.3	Force

Mammouth des plaines

Les mammouths des plaines du monde de Jadawin diffèrent quelque peu de leurs homologues terrestres. Ce sont d'énormes pachydermes velus, gris ou gris-roux. Ils mesurent entre trois mètres et demi et quatre mètres de hauteur et pèsent environ cinq à sept tonnes. Par rapport à l'éléphant, leur poitrail est plus volumineux et leurs épaules plus hautes. Leurs immenses défenses pèsent souvent plus de cent kilogrammes. Ils vivent en troupeau et sont très solidaires les uns des autres. Ils sont extrêmement répandus et très intelligents. Les mammouths des plaines côtoient les mastodontes des steppes.



Site et population : Amérindia (6.000.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	4.1	—	**Résistance**	4.1	—
Masse	4.1	—	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.3	3.2/3.3	**Agilité**	3.2	—
Intellect	2.6	—	**Ruse**	3.4	3.3/3.5
Volonté	3.5	3.5/3.6			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : partout (Pr = 3.2)

Compétences : Courir (3.3), Nager (3.2), Percevoir (3.3), Sauter (3.1), Se Nourrir (3.1)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Charge°	3.3	3	3.3	4.2 étourd.
Piétinement°	3.3	2	3.2	3.6*
Trompe°°°	3.4	3	3.3	3.6 étourd.

° *Doit se déplacer vers la cible durant au moins 1 UA.*
°° *Contre adversaire de l'échelle 3 uniquement.*
°°° *La trompe du mammouth a 3.6 de Force.*

Mastodonte des steppes

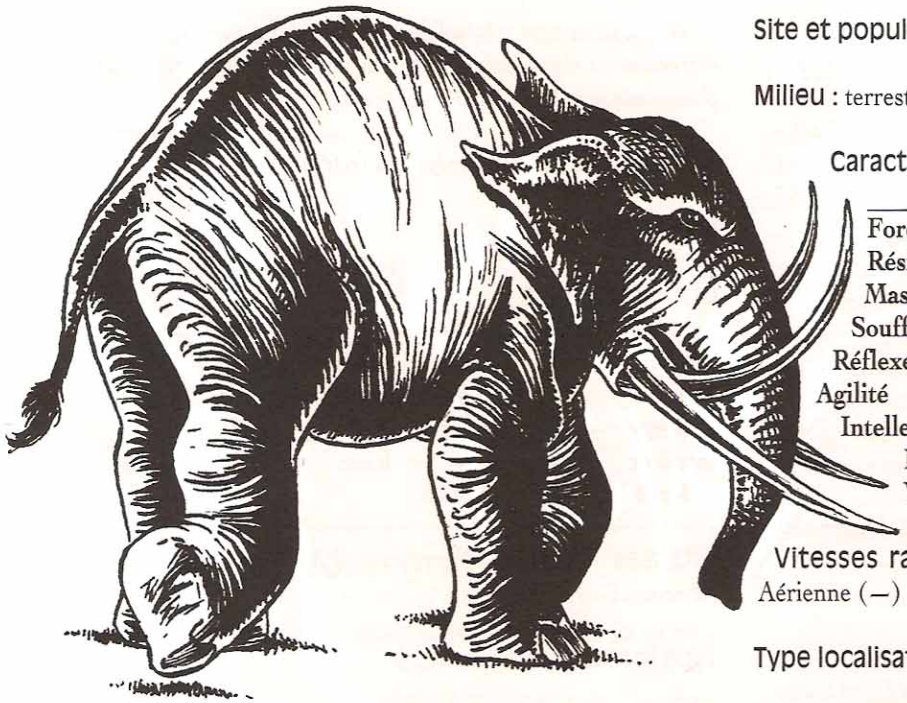
Le mastodonte des steppes est un animal voisin de l'éléphant. Il est de couleur gris foncé, mesure trois mètres de hauteur au garrot et pèse environ cinq tonnes. Son dos est arrondi et sa tête est pourvue de deux paires de défenses : la première paire est droite tandis que la seconde est courbe. Il ne vit pas, comme la plupart des pachydermes, en troupeau mais en famille. Il possède un assez mauvais caractère. Sa charge est très dangereuse. Le mastodonte de la jungle de Dracheland s'apparente aux éléphants d'Asie en ce qui concerne le mode de vie.

Site et population : Amérindia (400.000), Dracheland (20.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	4.1	—	**Résistance**	4.1	—
Masse	4.1	—	**Souffle**	3.2	—



Réflexes	3.3	—	Agilité	3.2	—
Intellect	2.6	—	Ruse	3.3	3.3/3.4
Volonté	3.5	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : partout (Pr = 3.1)

Compétences : Agripper (3.3), Courir (3.4), Esquive (3.1), Nager (3.2), Percevoir (3.3), Sauter (3.1), Se Nourrir (3.1)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Charge°	3.4	3	3.3	4.1
Piétinement°°	3.3	2	3.2	3.6*
Trompe°°°	3.3	3	3.3	3.6 étourd.

° Doit se déplacer vers la cible durant au moins 1 UA.
°° Contre adversaire de l'échelle 3 uniquement.
°°° La trompe du mastodonte a 3.6 de Force.

Mégacérops

Le mégacérops est une sorte d'immense daim aux yeux verts et aux andouillers de quatre mètres environ. Cet animal est une proie dangereuse car ses bois acérés sont capables d'éventrer plus d'un prédateur. Lorsqu'il est attaqué, il ne prend pas la fuite mais baisse la tête et pare avec ses bois. Ses longs andouillers lui servent alors d'écran. Il ne s'aventure jamais dans la forêt où ses bois pourraient entraver ses mouvements, le ralentir et éventuellement causer sa perte. Certains Amérindiens utilisent ses andouillers d'une solidité exceptionnelle pour confectionner des armes ou des outils.

Site et population : Amérindia (650.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*
Force	3.6	—
Résistance	3.5	—
Masse	3.6	—
Souffle	3.4	—
Réflexes	3.4	—
Agilité	3.3	3.3/3.4
Intellect	2.3	—
Ruse	3.3	3.2/3.4
Volonté	3.4	—

Vitesses raciales : Terrestre (3.4), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : Tête (Pr = 3.2)

Compétences : Courir (3.5), Grimper (3.1), Nager (3.1), Percevoir (3.5), Sauter (3.3), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.1)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*	*Sol*
Andouillers°	3.4	3/2°	3.4/3.3°	Force	4.1
Charge°°	3.3	3	3.3	Force +1	

° Attaque/parade.
°° Doit se déplacer vers la cible durant au moins 1 UA.

Mégathérium

Animal à poils longs, le mégathérium atteint cinq mètres de haut lorsqu'il se dresse sur ses pattes arrière. Voisin du paresseux, il se déplace très lentement, prenant appui sur le dos de ses mains et le bord extérieur de ses pieds. De nature pacifique et d'un tempérament placide, il arbore une expression plutôt stupide. Le mégathérium est un animal herbivore qui se nourrit essentiellement de feuilles.

Site et population : Amérindia (50.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.6*	—	**Résistance**	3.6*	—
Masse	4.1	3.6*/4.1	**Souffle**	3.2	—
Réflexes	3.2	3.1/3.3	**Agilité**	3.2	3.2/3.3
Intellect	2.2	—	**Ruse**	3.2	3.1/3.3
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (2.6*), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : partout (Pr = 3.3)

Compétences : Courir (3.1), Grimper (3.3), Nager (3.1), Percevoir (3.3), Sauter (3.1), Se Cacher (3.1), Se Nourrir (3.1)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Griffes	3.3	2	3.3	3.6*

Otarie

L'otarie d'Okéanos est grande et possède une éclatante livrée orange. Elle joue souvent à lancer et rattraper des globes de couleur ambre avec les sirènes et les tritons. On aperçoit parfois dans la gueule d'une otarie une créature semblable à un diamant qui paraît vivre en symbiose avec elle. Grâce à l'oxygène fourni par le "diamant", cette otarie est alors capable de rester plus de dix heures sous l'eau.

Site et population : Okéanos (100.000)

Milieu : aquatique

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.3	3.2/3.5	**Résistance**	3.4	3.3/3.4
Masse	3.4	3.3/3.5	**Souffle**	3.5	—
Réflexes	3.3	—	**Agilité**	3.4	3.2/3.5
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.3	—
Volonté	3.2	—			

Vitesses raciales : Terrestre (2.6), Aquatique (3.2), Aérienne (—)

Type localisations : sirène

Protections : aucune

Compétences : Nager (3.5), Percevoir (3.4), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.2	2	3.3	Force

Ours des Hrowakas

C'est un gros ours brun ou brun-gris ressemblant au kodiak mais pourvu d'une tête plus massive encore et de pattes plus grosses. Ses épaules sont très larges et son museau renfrogné. Il paraît débonnaire mais il ne faut pas s'y fier car il peut se montrer extrêmement agressif. De plus, il est plutôt rapide, sa vitesse de course excédant celle de n'importe quel homme. Les Hrowakas, tribu vivant sur Amérindia, élèvent et vivent en communauté avec ces énormes plantigrades. L'ours est appelé Grand-Père par ces Indiens. Pour eux il est le premier être à avoir été créé, extrait de l'obscurité et des ténèbres avec lesquelles il garde une relation privilégiée. C'est un animal violent, puissant et incontrôlable, sauf par ses descendants, les Hrowakas.

Site et population : Amérindia (150.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.6*	—	**Résistance**	3.6	3.5/3.6
Masse	3.6	—	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.4	3.3/3.5	**Agilité**	3.3	—
Intellect	2.5	—	**Ruse**	3.4	3.4/3.6
Volonté	3.4	3.4/3.6			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : partout (Pr = 3.1)

Compétences : Courir (3.3), Grimper (3.3), Nager (3.4), Percevoir (3.4), Pister (3.3), Sauter (3.2), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.5)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Griffes	3.5	2	3.2	3.6
Morsure	3.4	2	3.3	3.6*

Pieuvre

Pourvue d'énormes tentacules dépassant les dix-huit mètres d'envergure, la pieuvre d'Okéanos est un animal de couleur rouille, parfois rayé de blanc, et toujours veiné de pourpre. Elle est le plus souvent pacifique. Il existe toutefois une certaine variété extrêmement agressive : cette variété, exclusivement carnivore, ne s'approche jamais à moins de dix kilomètres des côtes. Elle attaque toute proie se trouvant en surface, sauf les histoïkhthus. Ce type de pieuvre carnassière, tout comme le serpent de mer, contribue à confiner les habitants d'Okéanos sur la terre ferme ou aux abords du rivage.

Site et population : Okéanos (50.000)

Milieu : aquatique

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	4.2	4.2/4.3	**Résistance**	4.3	4.2/4.4
Masse	4.2	4.2/4.3	**Souffle**	3.6	—
Réflexes	3.2	—	**Agilité**	3.2	—
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.3	—
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (2.6*), Aquatique (3.2), Aérienne (—)

Type localisations : pieuvre

Protections : aucune

Compétences : Nager (3.4). Percevoir (3.4), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.2)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Bec°	3.2	2	3.3	Force
Tentacule°°	3.3	2	3.2	Force étourd.

° Nécessite une attaque préalable réussie à l'aide d'un tentacule.

°° Si un tentacule a réussi une attaque, il peut continuer à serrer sans perte d'UA à chaque fin de tour suivant. Les dégâts sont identiques à ceux de l'attaque et sont infligés au rang d'action 1.

Plongeard

Le plongeard est un petit oiseau carnivore dont le bec est coupant comme un ciseau à bois. Il ressemble vaguement à un macareux avec un long bec. Il doit son nom à sa technique d'attaque qui consiste à se jeter sur ses proies après un plongeon de plusieurs mètres. Ceci lui permet d'enfoncer plus profondément son bec dans le corps de ses victimes.

Site et population : Doozvillnavava (4.000), Idaquizzorhruz (3.000)

Milieu : aérien

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.3	—	**Résistance**	3.3	—
Masse	3.1	3.1/3.2	**Souffle**	3.3	3.2/3.4
Réflexes	3.4	—	**Agilité**	3.4	—
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.3	—
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.1), Aquatique (—), Aérienne (3.4)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.1), Grimper (3.4), Percevoir (3.3), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.3), Voler (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Bec	3.3	3	3.3	3.3
Plongeon	3.4	(°)	3.3	(°)

° Le plongeard doit fondre sur sa victime durant au moins 1 UA. Les dégâts infligés sont égaux à sa Masse, +1 par UA consacrée à la chute. Maximum de dégâts : 3.6. Le nombre d'UA utilisées par le plongeard pour attaquer est de 1, auquel il faut ajouter celles consacrées à la chute.

Protochameau

Vague cousin du chameau, le protochameau est un animal gauche, au long cou et aux flancs creux et resserrés. D'allure dégingandée, il avance en de longues enjambées souples. Sa tête affiche une vague expression de crainte qui contraste

avec son assez mauvais caractère. Il peut être utilisé comme bête de somme car il est capable de porter des charges pouvant atteindre quatre cents kilogrammes sans ressentir la moindre gêne. Il peut perdre jusqu'à un tiers de son poids en eau qu'il récupérera rapidement en dix minutes en buvant, et sans indigestion hydrique, cent cinquante litres d'eau.

Site et population : Amérindia (350.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.5	3.4/3.5	**Résistance**	3.4	3.4/3.5
Masse	3.5	3.5/3.6	**Souffle**	3.4	—
Réflexes	3.3	—	**Agilité**	3.2	—
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.3	—
Volonté	3.6	3.5/3.6			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : partout (Pr = 3.1)

Compétences : Courir (3.3), Grimper (3.1), Nager (3.1), Percevoir (3.2), Sauter (3.2), Se Cacher (3.1), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.2	2	3.3	Force -1

Puma

Nocturne et solitaire, le puma est un animal qui tue aussi bien par nécessité que par instinct ; en effet, il ne dévore pas systématiquement ses victimes. Ses griffes, plus longues que celles d'un puma terrestre, en font un excellent grimpeur. Il est de plus un très bon sauteur.

Site et population : Amérindia (50.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.5	—	**Résistance**	3.4	—
Masse	3.3	—	**Souffle**	3.4	—
Réflexes	3.6	—	**Agilité**	3.5	3.5/3.6
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.5	—
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.5), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.5), Grimper (3.6), Nager (3.2), Percevoir (3.4), Pister (3.4), Sauter (3.6), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Griffes	3.5	2	3.2	3.5
Morsure	3.5	2	3.3	3.5

Python des marais

Le python des marais est un grand serpent extrêmement fort. Il tue ses victimes en les écrasant ou en les étouffant. Son approche est très silencieuse. Parfois, il se laisse tomber d'un arbre sur une victime immobile et l'enlace très rapidement.

Site et population : Atlantide (15.000), Dracheland (10.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.6	3.6/3.6*	**Résistance**	3.5	3.5/3.6
Masse	3.5	—	**Souffle**	3.5	—
Réflexes	3.2	—	**Agilité**	3.2	—
Intellect	2.1	—	**Ruse**	3.2	—
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (2.6*), Aquatique (—), Aérienne (—)

Type localisations : serpent

Protections : aucune

Compétences : Grimper (3.4), Percevoir (3.3), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Constriction	3.4/auto°	2/1°	3.3	Force étourd.

° *Enlacement/constriction.*

Renard bipède

C'est un petit animal au museau blanc et dont l'aspect général rappelle celui d'un renard terrestre avec toutefois quelques variantes. En effet, il est pourvu d'oreilles flasques semblables à celles d'un basset et de pattes de ouistiti. Les renards bipèdes sont uniquement des charognards ; ils n'apprécient que la viande avariée et les fruits gâtés. Ils jouent un rôle de nettoyage très important et sont, de ce fait, surnommés les éboueurs d'Okéanos. Leur tâche est

indispensable sur le jardin d'Éden qu'est ce plateau où, rappelons-le, n'existe aucun parasite.

Site et population : Okéanos (20.000.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	2.6*	—	**Résistance**	2.6*	—
Masse	2.6*	—	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.4	—	**Agilité**	3.5	—
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.5	—
Volonté	3.1	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (—), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.3), Grimper (3.3), Percevoir (3.5), Pister (3.5), Sauter (3.2), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.2	2	3.3	2.6*

Renard des plaines

Sur Amérindia, le renard des plaines joue le rôle de charognard. Toutefois il délaisse les proies tuées par les loups car l'odeur laissée par ceux-ci le terrorise au plus haut point. Petit, futé, recouvert d'une splendide robe allant du blanc argenté au roux, le renard des plaines peut être apprivoisé facilement.

Site et population : Amérindia (8.000.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	2.6*	—	**Résistance**	2.6*	—
Masse	2.6*	—	**Souffle**	3.4	—
Réflexes	3.4	—	**Agilité**	3.5	—
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.5	—
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.5), Grimper (3.1), Nager (3.1), Percevoir (3.5), Pister (3.5), Sauter (3.2), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.5)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.3	2	3.3	2.6*

Saurien

Crocodilien aux mâchoires surpuissantes, le saurien infeste les marais et les fossés entourant les châteaux. C'est un animal très rapide sur la terre ferme, qui peut rattraper un homme à la course.

Site et population : Dracheland (15.000)

Milieu : terrestre, aquatique

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.6	3.5/3.6*	**Résistance**	3.5	3.4/3.6
Masse	3.6	3.5/3.6*	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.4	3.3/3.5	**Agilité**	3.3	—
Intellect	2.2	—	**Ruse**	3.3	—
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.2), Aquatique (3.2), Aérienne (—)

Type localisations : lézard

Protections : partout (3.2)

Compétences : Courir (3.4), Nager (3.4), Percevoir (3.4), Sauter (3.2), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure°	3.4	3	3.3	Force
Queue	3.3	2	3.3	Force +1 étourd.

° La force du saurien pour ouvrir la gueule est égale à sa (Force -4) seulement.

Serpent de mer

Vorace, vif et extrêmement fort, le serpent de mer est un animal peu répandu, c'est l'un des rares prédateurs d'Okéanos. Peu de proies sont susceptibles de lui résister. Les autochtones ne s'aventurent que rarement au large, où le serpent de mer règne en maître avec une certaine variété de pieuvres géantes. Seules ces dernières et le kraken lui font parfois face. Ses écailles, très fines et parfaitement emboîtées, possèdent des coloris semblables à ceux des coquillages.

Site et population : Okéanos (60.000)

Milieu : aquatique

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	4.3	4.2/4.3	**Résistance**	4.3	—
Masse	4.3	—	**Souffle**	3.5	—
Réflexes	3.3	3.2/3.5	**Agilité**	3.3	3.2/3.4
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.3	—
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.1), Aquatique (3.4), Aérienne (—)

Type localisations : serpent

Protections : partout (4.2)

Compétences : Courir (3.1), Nager (3.6), Percevoir (3.4), Pister (3.2), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.3)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.4	2	3.3	Force
Queue	3.3	2	3.3	Force +1 étourd.

Serpent multipède

D'environ douze mètres de longueur, le corps du serpent multipède est ponctué de losanges noirs et de sceaux de Salomon écarlates. Il est, de plus, doté, sur ses flancs, de six paires de pieds dont l'aspect humain est extrêmement troublant. Sa gorge est blanche et sa tête, semblable à celle d'une vipère, est pourvue de deux gros yeux verts et brumeux. Ses mâchoires sont formées de trois rangées de dents de requin. Il peut se dresser sur sa queue et atteindre ainsi une hauteur de cinq mètres environ. Le serpent multipède est très venimeux et vit sur le Tayaphayawoed principalement, mais on peut le trouver sur l'ensemble des monolithes.

Site et population : tous monolithes (8.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.5	—	**Résistance**	3.4	3.4/3.5
Masse	3.4	—	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.4	3.2/3.5	**Agilité**	3.3	—
Intellect	2.2	—	**Ruse**	3.3	—
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.2), Aquatique (—), Aérienne (—)

Type localisations : multipèdes

Protections : partout (Pr = 3.1)

Compétences : Courir (3.3), Grimper (3.3), Percevoir (3.3), Sauter (3.1), Se Cacher (3.1), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.4	2	3.3	3.6°

° *Venin : virulence (résistance), délai d'agression : 2D6 minutes, délai létal : 2D6 heures.*

Singe des montagnes

Ces créatures simiesques et très agressives possèdent de longs bras, des pieds préhensiles et des petits yeux rouges cachés derrière des arcades sourcilières surdéveloppées. Les singes des montagnes n'attaquent jamais d'autres créatures simiesques telles que les zébrilles ou les Anthropoïdes.

Site et population : Doozvillnavava (25.000), Idaquizzorhruz (5.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.4	3.4/3.5	**Résistance**	3.3	3.3/3.4
Masse	3.2	3.2/3.3	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.5	—	**Agilité**	3.6	3.5/3.6*
Intellect	2.6*	—	**Ruse**	3.5	—
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.2), Aquatique (—), Aérienne (—)

Type localisations : standard, excepté une case normale supplémentaire dans les membres supérieurs

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.2), Dérober (3.3), Grimper (3.6), Percevoir (3.3), Pister (3.2), Sauter (3.6), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Morsure	3.4	2	3.3	Force
Poings	3.4	2	3.2	Force étourd.

Tapir

Le tapir est un gros animal semblable à celui que nous voyons sur Terre, à l'allure un peu gauche. Sa chair est fétide, comme faisandée depuis plusieurs semaines. Le cuir du tapir est très dur. Pour atteindre une partie non protégée comme, par exemple, ses yeux minuscules, il faut être bon tireur à l'arc.

Site et population : Dracheland (200.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.4	3.4/3.5	**Résistance**	3.4	3.4/3.5
Masse	3.5	—	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.3	—	**Agilité**	3.2	3.2/3.3
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.3	—
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : partout (Pr = 3.2)

Compétences : Courir (3.3), Grimper (3.1), Nager (3.2), Percevoir (3.4), Sauter (3.2), Se Cacher (3.1), Se Nourrir (3.3)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Charge°	3.3	3	3.3	Force +1 étourd.

° Doit se déplacer vers la cible durant au moins 1 UA.

Tigre

Les tigres pullulent sur Dracheland. De fait, c'est l'animal qui cause le plus de ravages chez les populations humaines de ce plateau. C'est aussi l'animal le plus couramment employé comme symbole héraldique. Très rapides, les tigres de Dracheland sont d'excellents sauteurs. Ils vivent et se déplacent en couple plutôt que seuls comme leurs cousins terrestres.

Site et population : Dracheland (350.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.6	3.5/3.6	**Résistance**	3.5	3.4/3.5
Masse	3.5	—	**Souffle**	3.4	—
Réflexes	3.5	3.5/3.6	**Agilité**	3.5	3.5/3.6
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.4	3.4/3.6
Volonté	3.4	3.4/3.6			

Vitesses raciales : Terrestre (3.4), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.5), Grimper (3.4), Nager (3.3), Percevoir (3.4), Pister (3.3), Sauter (3.6), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Griffes	3.5	2	3.2	Force -1
Morsure	3.5	2	3.3	Force

Tigre à dents de sabre

Contrairement à ce que son nom et son apparence pourraient laisser supposer, le tigre à dents de sabre n'est pas un félin. Il est doté d'une robe unie et brune et d'une queue courte. De par ses petites pattes, il est obligé de s'approcher très près de ses proies, car celles-ci sont souvent plus rapides que lui. Sa force extraordinaire en fait malgré tout un redoutable prédateur. Il s'attaque parfois à des créatures gigantesques, mais de préférence isolées du reste du groupe. Ses dents peuvent être utilisées comme poignards par des Amérindiens particulièrement valeureux ayant eu raison de ce dangereux adversaire.

Site et population : Amérindia (60.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.6*	—	**Résistance**	3.4	—
Masse	3.4	—	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.5	3.4/3.6	**Agilité**	3.5	3.4/3.6
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.4	3.4/3.6
Volonté	3.4	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.4), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.4), Grimper (3.2), Nager (3.4), Percevoir (3.4), Pister (3.3), Sauter (3.5), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.4)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Griffes	3.4	2	3.2	3.6
Morsure	3.6	2	3.3	3.6*

Vampire de terre

Le vampire de terre est un petit bipède d'environ soixante quinze centimètres de hauteur, vivant en groupe sur le Tayaphayawoed, monolithe reliant les plateaux d'Okéanos et d'Amérindia. Son corps, recouvert d'un petit duvet très doux, gris et luisant, est orné d'une collerette blanche. Son museau sombre et aplati évoque celui des chauves-souris dont il a les énormes oreilles, l'ouïe surdéveloppée et le sonar. Animaux nocturnes, les vampires de terre attaquent toujours la nuit. Leurs proies peuvent être énormes. Leur technique d'attaque consiste d'abord à lier les membres de leurs victimes à l'aide d'une matière végétale très résistante appliquée en 3 UA ; la seconde partie de l'attaque consiste à paralyser les victimes. Pour ce faire, les vampires de terre plantent leurs petits crocs dans le corps des victimes et leur salive les paralyse, jouant de plus le rôle d'un anesthésiant et d'un euphorisant. Autre atout, les vampires se déplacent de façon extrêmement silencieuse. Ce sont des animaux très intelligents, capables de communiquer entre eux par des sortes de gargouillements. Toutefois, ils ont une peur panique de la lumière et s'enfuiront devant une grande torche, un feu ou la lumière produite par une luciole géante ou une lampe à ver luisant.

Site et population : Tayaphayawoed (8.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	2.6*	2.6/3.1	**Résistance**	2.6*	2.6/3.1
Masse	2.5	2.5/2.6	**Souffle**	3.4	—
Réflexes	3.5	—	**Agilité**	3.6	—
Intellect	2.6	—	**Ruse**	3.5	—
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.1), Aquatique (—), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.4), Grimper (3.4), Percevoir (3.6), Pister (3.3), Se Cacher (3.6), Se Nourrir (3.3)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Liens	3.4	3	3.2	(°)
Morsure	3.4	2	3.3	Force°° + poison°°°

° Enlacement : Solidité 3.2 par vampire de terre (voir Union d'attributs contre un même seuil, page 49).

°° Les dégâts sont fictivement augmentés de 2 pour déterminer si les crocs passent les éventuelles protections de la victime et donc si le poison agit. Ces 2 points sont ensuite retirés dans le décompte des dégâts.

°°° Le poison paralyse les victimes : les dégâts infligés par la substance contenue dans la salive de ces bêtes sont à reporter sur le compteur d'épuisement uniquement. Virulence : 3.5, délai d'agression : 2UA, délai létal : 6UA.

Vautour géant

De même que leurs cousins condors vivant en haute altitude, les vautours géants sont les plus grands oiseaux charognards d'Amérindia. Seuls les faucons géants et les aigles de Podarge

sont plus imposants. Le rôle d'éboueurs des vautours géants est très important dans ce monde où il n'y a pas de mouche ni de parasite. Ils sont capables de défendre leur repas avec courage. Ils vivent généralement en groupe de huit à douze têtes.

Site et population : Amérindia (900.000)

Milieu : terrestre et aérien

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.2	—	**Résistance**	3.2	—
Masse	3.2	—	**Souffle**	3.4	—
Réflexes	3.3	3.2/3.4	**Agilité**	3.2	—
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.4	—
Volonté	3.5	—			

Vitesses raciales : Terrestre (2.6), Aquatique (—), Aérienne (3.6)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.1), Grimper (3.2), Percevoir (3.3), Se Cacher (3.1), Se Nourrir (3.4), Voler (3.5)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Bec	3.4	3	3.3	3.2
Serres°	3.3	2	3.2	3.2

° *En vol uniquement.*

Ver Luisant

Animaux nocturnes d'environ cinquante centimètres de longueur, les vers luisants, sont, comme les lucioles géantes, utilisés comme éclairage de nuit par les races intelligentes d'Okéanos. Ces dernières les placent dans des paniers d'osier dont le couvercle peut pivoter, laissant ainsi apparaître une série de trous. Suivant le degré de rotation du couvercle, les trous par lesquels la lumière passe sont plus ou moins grands. Cette lumière de couleur verte est très perçante et a une portée maximum de cinquante mètres. Le ver luisant est un animal carnivore qui mange des lombrics. Si ce ver est souvent mis à contribution, il consommera environ un kilogramme de nourriture pour dix jours. Si, par contre, il est peu sollicité, il ne consommera qu'un kilogramme pour trente jours. Toutefois, au bout de dix jours passés sans nourriture, le ver luisant ne produira plus qu'une lumière faible d'une portée maximum de cinq mètres. Après vingt jours de jeûne, il ne produira plus aucune lumière. S'il n'est pas nourri pendant soixante jours, il perd la vie.

Site et population : Okéanos (200.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	2.6	—	**Résistance**	3.1	—
Masse	2.5	—	**Souffle**	3.1	—
Réflexes	3.1	—	**Agilité**	3.1	—
Intellect	1.6*	—	**Ruse**	2.6*	—
Volonté	3.2	—			

Vitesses raciales : Terrestre (2.6), Aquatique (—), Aérienne (—)

Type localisations : unique (corps)

Protections : aucune

Compétences : Grimper (3.2), Se Cacher (3.3)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
—	—	—	—	—

Verrat

Les verrats sont en quelque sorte des porcs carnassiers au corps rouge et fuselé, munis de crocs et de défenses et dont les pieds finissent par un sabot. Leur cuir est très épais. Ce sont des animaux très féroces qui vivent en famille d'environ douze têtes sur le Tayaphayawoed. Si, lors d'une attaque, un verrat est tué ou sérieusement blessé (case d'incapacité cochée dans au moins une localisation ou en cumul), le reste du groupe oubliera alors sa ou ses proies initiales pour dévorer le cadavre ou le blessé. Les verrats cessent toujours leur attaque lorsqu'ils se trouvent en présence d'une créature suffisamment grosse pour tous les nourrir.

Site et population : Tayaphayawoed (5.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.5	3.4/3.6	**Résistance**	3.5	3.4/3.6
Masse	3.5	—	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.4	—	**Agilité**	3.2	3.2/3.3
Intellect	2.4	—	**Ruse**	3.4	3.3/3.5
Volonté	3.3	3.3/3.4			

Vitesses raciales : Terrestre (3.3), Aquatique (—), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : partout (Pr = 3.1)

Compétences : Courir (3.3), Grimper (3.2), Percevoir (3.4), Sauter (3.3), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.5)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Charge	3.4	3	3.3	Force +1 étourd.
Morsure	3.4	2	3.3	Force

Waganassit

Monstruosité de la nature, le waganassit est un prédateur bipède couvert d'écailles en partie siliceuses. Très stable sur ses pattes, ses pieds, dix fois plus larges que ceux d'un humain, sont munis de quatre orteils griffus. Le waganassit est doté de petites dents aiguës et de très longues griffes acérées. Immobile, sur un terrain rocheux, il est pratiquement impossible à repérer. Bien que totem d'une tribu amérindienne, les wingashutahs, il est la terreur de nombreuses tribus indiennes, y compris celle des redoutables Hommes-Chevaux. Il a de petits yeux de couleur naturellement verte mais pouvant varier à volonté, comme chez le caméléon. Son odorat est banal, sauf en ce qui concerne l'odeur du sang qu'il peut détecter à plus de cinq kilomètres si le vent lui est favorable. Heureusement, les waganassits sont peu futés et rares. Ils sont souvent capturés ou tués par la ruse.

Site et population : Amérindia (10.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	4.1	—	**Résistance**	4.1	3.6*/4.3
Masse	3.6*	—	**Souffle**	3.3	—
Réflexes	3.5	3.3/3.6	**Agilité**	3.3	3.2/3.4
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.1	—
Volonté	3.4	3.3/3.5			

Vitesses raciales : Terrestre (3.4), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Singularité : détecte le sang à l'odeur avec une compétence de 4.1

Protections : armure épidermique : le waganassit a droit à un jet de Résistance réduisant tous dégâts après le calcul habituel de ceux-ci (voir **Armure épidermique**, page 107)

Compétences : Courir (3.4), Grimper (3.1), Percevoir (3.3), Sauter (3.1), Se Cacher (3.6), Se Nourrir (3.2)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Griffes	3.4	2	3.2	4.1
Morsure	3.5	2	3.3	4.1

Zèbre

Les zèbres du monde de Jadawin ressemblent beaucoup aux zèbres africains tant d'aspect que de caractère. Toutefois, ils sont plus coléreux et difficiles à dompter. Chez les Amérindiens, le domptage réussi d'un zèbre est le signe d'une grande valeur. Dans les rares régions où les bisons sont peu nombreux, les Amérindiens utilisent le cuir de zèbre pour fabriquer leurs tipis.

Site et population : Amérindia (200.000)

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.5	3.5/3.6	**Résistance**	3.4	3.4/3.5
Masse	3.5	3.4/3.5	**Souffle**	3.5	—
Réflexes	3.4	3.3/3.5	**Agilité**	3.3	—
Intellect	2.3	—	**Ruse**	3.2	—
Volonté	3.3	—			

Vitesses raciales : Terrestre (3.4), Aquatique (2.6), Aérienne (—)

Type localisations : standard

Protections : aucune

Compétences : Courir (3.5), Grimper (3.1), Nager (3.2), Percevoir (3.3), Sauter (3.4), Se Cacher (3.1), Se Nourrir (3.2)

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Ruade°	3.3	2	3.2	Force +1
Sabot	3.2	3	3.3	Force

° *Contre adversaire derrière lui uniquement.*

Le sourire, ça va… mais l'haleine !

CRÉATURES

"Mon oncle, vous oubliez que vous êtes peut-être le descendant d'une créature artificielle, vous aussi. D'un être créé dans un laboratoire."

Anania, le Monde Lavalite

Il existe un grand nombre d'êtres intelligents appartenant à des espèces différentes sur le Monde à Étages. La majorité de ces créatures sont décrites dans le chapitre consacré à la création d'un Personnage Joueur. Mais il s'agit de Personnages Joueurs, parfois différents de l'individu typique. Le Meneur de Jeu peut être amené à créer, pour ses scénarios, des individus (PNJ) de la même race que ceux qui peuvent être incarnés par les joueurs. Ces PNJ sont en moyenne moins puissants que les PJ, qui sont des héros, même si certains peuvent leur être équivalents et parfois supérieurs. Pour créer des PNJ moyens, le MJ doit suivre la méthode décrite ci-dessous, qui permet de calculer très facilement la valeur moyenne des caractéristiques et des compétences. Pour créer des PNJ plus puissants, il se reportera à la méthode de création d'un personnage.

Par ailleurs, il existe un certain nombre de créatures intelligentes qui ne sont, à priori, pas incarnables en tant que Personnages Joueurs, mais que les PJ peuvent être amenés à rencontrer. Leurs statistiques sont également fournies dans ce chapitre. Le gworl, par exemple, n'est pas une créature originaire du monde de Jadawin, mais son implantation est telle qu'il en fait désormais indubitablement partie. L'Oromoth est extrêmement rare (quelques dizaines d'individus au plus), mais les légendes qu'il a engendrées sont telles qu'une place lui a été réservée dans ce chapitre.

CRÉATURES DE LA LISTE DES DIFFÉRENTS TYPES DE PERSONNAGES

Les valeurs moyennes et les écarts des caractéristiques et compétences se calculent de la manière suivante :

— Valeurs moyennes des caractéristiques —

Elles sont égales à la moyenne des valeurs courantes mini et maxi des fiches de Personnages Joueurs.

Exemple 1 : La Force d'une dryade moyenne est de 3.2. En effet, une dryade à une Force dont les valeurs courantes vont de 3.1 à 3.3. La moyenne de ces valeurs courantes est donc 3.2.

Exemple 2 : La Force moyenne d'un aigle géant oscille entre 3.5 et 3.6. En effet, un aigle a une Force dont les valeurs courantes vont de 3.5 à 3.6, et la moyenne de ces valeurs courantes est à cheval entre 3.5 et 3.6.

Exemple 3 : La Force d'un silène moyen est de 3.6. En effet, un silène a une Force dont les valeurs courantes vont de 3.4 à 3.6*. Or, le 6* est à considérer comme valant 9 lorsqu'il est utilisé comme valeur arithmétique. Le calcul s'effectue ensuite ainsi :

4 + 9 = 13
13/2 = 6,5 qui est plus près de 6 que de 9.

— Écarts possibles des caractéristiques —

Les écarts possibles des caractéristiques sont les mêmes que dans le cas de Personnages Joueurs.

— Valeurs moyennes des compétences —

Les valeurs moyennes des compétences sont égales aux minima des fiches de Personnages Joueurs. Toutefois, le MJ pourra rajouter 1 point à une compétence tous les 3 points de compétences qu'un Personnage Joueur aurait eu à répartir.

— Écarts possibles des compétences —

Sauf indication contraire, la valeur maximale des compétences est 3.6, et la valeur minimale est égale à la valeur moyenne réduite d'un point d'indice (avec un minimum de 3.1).

— Singularités —

Les singularités obligatoires sont toujours attribuées. En revanche, les singularités accessibles sont attribuées dans 10 % des cas seulement en moyenne.

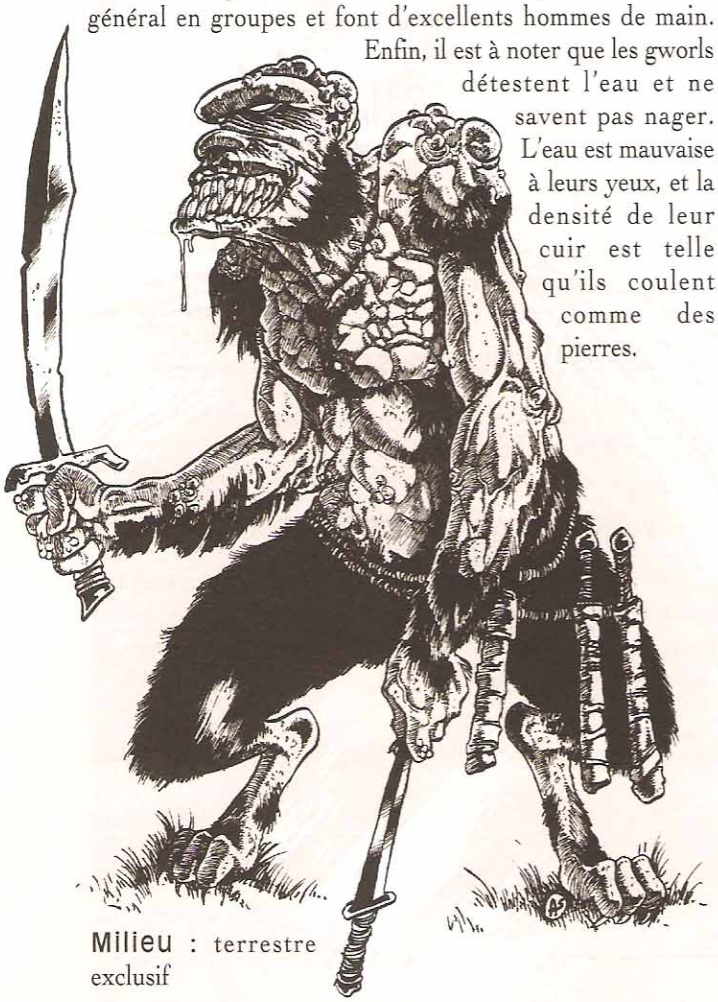
— Héroïsme —

Les Personnages Non Joueurs n'ont, en règle générale, pas d'Héroïsme. Il existe deux exceptions à cette règle : les

Thoans, qui possèdent de 5 à 100 points d'Héroïsme et dont la moyenne doit être de 20 (supérieure au PJ Thoan de départ), et les personnages de grande envergure comme Podarge, les Cloches Noires, l'empereur Tishquetmoac, Chryséis, etc.

Gworl

Le gworl est une horreur importée d'un autre cosmos privé. Sa peau sombre et velue est couverte de nodosités cartilagineuses, ses petits yeux jaunes et menaçants sont enfoncés derrière une arcade sourcilière bien en relief. Il est doté de dents aiguës de carnivore, très nombreuses et ne possède pas de menton, à la manière des batraciens. Sa silhouette gauche est reconnaissable de loin : ses bras sont démesurément grands et ses jambes, rappelant des pattes de chien, courtaudes. Pour couronner le tout, il se dégage une abominable odeur de fruits pourris de cet être belliqueux à l'extrême. La culture gworl est simple : elle est essentiellement basée sur la guerre... et ses à-côtés ! Les gworls vivent en général en groupes et font d'excellents hommes de main. Enfin, il est à noter que les gworls détestent l'eau et ne savent pas nager. L'eau est mauvaise à leurs yeux, et la densité de leur cuir est telle qu'ils coulent comme des pierres.



Milieu : terrestre exclusif

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.5	3.4/3.6	**Résistance**	3.4	3.3/3.6
Masse	3.4	3.3/3.5	**Souffle**	3.4	3.1/3.6
Réflexes	3.4	3.3/3.6	**Agilité**	3.2	3.1/3.4
Intellect	3.2	3.1/3.6	**Ruse**	3.4	3.3/3.6
Volonté	3.3	3.1/3.6			

Singularité automatique : armure épidermique

Vitesse raciale : Vitesse terrestre (3.2)

Compétences courantes : Armes Blanches (3.2), Botanique (3.2), Courir (3.1), Couteau (3.4), Crocheter (3.1), Dérober (3.2), Grimper (3.2), Monter (—), Nager (—), Parler Gworl (3.3), Percevoir (3.4), Pister (3.4), Sauter (3.2), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.3), Zoologie (3.2)

Équipement courant : couteaux de lancer, sac de cuir, instruments de torture

Œil du Seigneur

Les Yeux du Seigneur sont des corbeaux de la taille d'un aigle chauve terrien, d'un noir de jais et doté d'un cerveau de grande taille. Leur front proéminent indique que ces oiseau sont complètement artificiels. Dotés de sens très aigus : vue d'aigle, ouïe surdéveloppée et sens olfactif de qualité humaine (ce qui est inexistant chez les autres oiseaux), ils constituent le service de renseignements du Maître du palais d'Alofbethmin. Ils sont en contact avec de nombreux humains et autres créatures intelligentes du Monde à Étages, avec qui ils échangent des renseignements. Les aigles de Podarge sont leurs prédateurs les plus dangereux, et les Yeux du Seigneur sont toujours méfiants en leur présence. Enfin, ces créatures sont très habiles en vol et il est rare de pouvoir en approcher une contre son gré.

Milieu : terrestre et aérien

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.2	3.1/3.2	**Résistance**	3.2	3.1/3.2
Masse	2.6	—	**Souffle**	3.4	3.3/3.6
Réflexes	3.4	3.1/3.6	**Agilité**	3.3	3.2/3.5
Intellect	3.3	3.2/3.6	**Ruse**	3.5	3.3/3.6
Volonté	3.4	3.3/3.6			

Singularités automatiques : Ouïe surdéveloppée, Vue de chat, Vue perçante

Vitesse raciale : Vitesse terrestre (2.6*), Vitesse aérienne (3.4)

Compétences courantes : Bec (3.3), Botanique (3.4), Linguistique (3.3), Percevoir (3.6), Pister (3.6), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.2), Thoan (3.2), Tout langage du Monde à Étages (3.3), Voler (3.5), Zoologie (3.4)

Arme naturelle

Type	*Complexité*	*Dégâts*	*UA*
Bec	3.3	Force	2

Oromoth

L'oromoth est une créature semi-légendaire dans le monde de Jadawin. Hybride de femme et d'ours, l'oromoth se déplace et agit à une vitesse fulgurante. Omnivore, il est capable de manger tout ce qui constitue le régime alimentaire d'un ours : miel avec abeilles, viande crue, champignons de toutes sortes...

D'une hauteur de 2,10 mètres en moyenne, plutôt longiligne malgré sa masse, c'est un excellent grimpeur. D'une vive intelligence, il est sans doute le garde du corps le plus efficace possible pour un Thoan.

En général, il émane de l'oromoth une odeur musquée, assez caractéristique, qui trahit parfois sa présence.

Milieu : terrestre

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.6*	3.6/3.6*	**Résistance**	3.6	3.5/3.6*
Masse	3.4	—	**Souffle**	3.4	3.3/3.6
Réflexes	3.6*	3.6*/ 4.1	**Agilité**	3.5	3.4/3.6
Intellect	3.4	3.3/3.6	**Ruse**	3.4	3.3/3.6
Volonté	3.4	3.3/3.6*			

Singularités automatiques : Ouïe surdéveloppée, Résistance aux toxines

Vitesse raciale : Vitesse terrestre (3.3), Vitesse aquatique (3.1)

Compétences courantes : Botanique (3.2), Courir (3.5), Griffes (3.5), Grimper (3.6), Morsure (3.5), Nager (3.4), Parler Oromoth (3.3), Parler Thoan (3.3), Percevoir (3.5), Pister (3.4), Sauter (3.5), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.4), Technique Primitive (3.2), Zoologie (3.3)

Armes naturelles

Type	*Complexité*	*Dégâts*	*UA*
Griffes	3.2	Force -1	2
Morsure	3.3	Force	2
Poings	3.2	Force Etourd.	2

Armure naturelle : Corps entier (Pr = 3.1)

Sirène

La sirène est une beauté des mers au buste de femme prolongé par un corps de cétacé. Le mâle naturel de la sirène est le triton, mais il est fréquent de voir des sirènes en compagnie de bipèdes d'Okéanos : satyres, faunes, zébrilles, silènes et parfois centaures (même s'il ne peut y avoir de descendance qu'avec les tritons).

Agiles et gracieuses, les sirènes s'éloignent rarement du bord. Lorsqu'elles le font, elles sont en général accompagnées par des tritons armés ou par un kraken, être monstrueux semi-intelligent très pacifique, car le large est extrêmement dangereux. Se référer au paragraphe consacré aux sirènes (page 170).

Milieu : aquatique

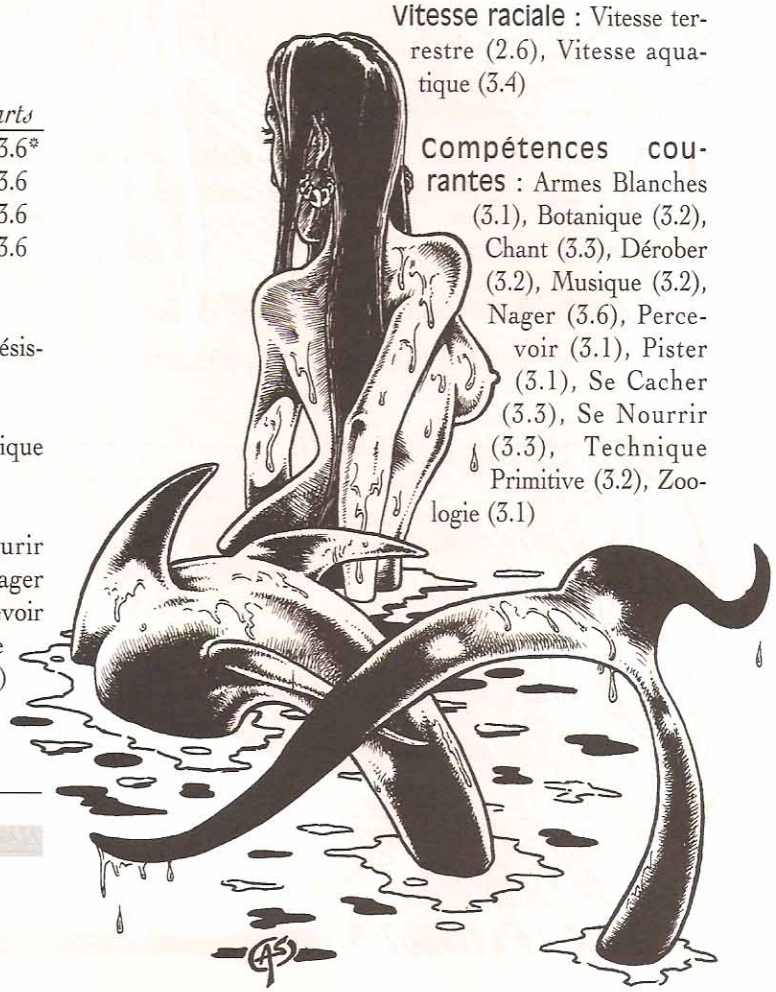
Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.2	3.1/3.4	**Résistance**	3.3	3.1/3.4
Masse	3.3	—	**Souffle**	3.5	3.3/3.6
Réflexes	3.3	3.1/3.6	**Agilité**	3.4	3.3/3.6
Intellect	3.3	3.1/3.6	**Ruse**	3.3	3.1/3.6
Volonté	3.1	3.1/3.6			

Singularités accessibles : Beauté extraordinaire, Endurance, Compétence absolue (Nager)

Vitesse raciale : Vitesse terrestre (2.6), Vitesse aquatique (3.4)

Compétences courantes : Armes Blanches (3.1), Botanique (3.2), Chant (3.3), Dérober (3.2), Musique (3.2), Nager (3.6), Percevoir (3.1), Pister (3.1), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.2), Zoologie (3.1)



Triton

Le triton est la version mâle de la sirène. Mi-homme mi-cétacé, le triton se différencie de sa femelle par quelques caractéristiques proches du poisson : des yeux moins humains et recouverts d'une membrane plus importante, des excroissances osseuses au niveau du visage rappelant celles de certains poissons des grands fonds, des sourcils en écailles, etc. Piscivores en règle générale, ils se nourrissent parfois de fruits terrestres que leur apportent les habitants de la plage d'Okéanos. Il est courant d'observer des couples triton/dryade sur la plage, et plus rarement triton/satyresse, faunesse, silènesse ou centauresse.

Milieu : aquatique

Caractéristiques

	Type	*Écarts*		*Type*	*Écarts*
Force	3.4	3.3/3.6	**Résistance**	3.4	3.3/3.5
Masse	3.4	—	**Souffle**	3.5	3.3/3.6
Réflexes	3.3	3.1/3.6	**Agilité**	3.3	3.1/3.6
Intellect	3.3	3.1/3.6	**Ruse**	3.3	3.1/3.6
Volonté	3.1	3.1/3.6			

Singularités accessibles : Endurance, Vue de chat, Compétence absolue (Nager)

Vitesse raciale : Vitesse terrestre (2.6) Vitesse aquatique (3.4)

Compétences courantes : Armes Blanches (3.2), Botanique (3.1), Dérober (3.1), Filet (3.3), Nager (3.6), Percevoir (3.3), Pister (3.2), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.3), Trident (3.4), Zoologie (3.1)

Localisations des créatures

N = Case Normale
I = Case d'Incapacité
D = Case de Destruction

1. Standard

1D6	*Localisation*	*Cases*
1	Tête	2N + 1I + 1D
2	Tronc	2N + 3I + 1D
3	Bras Droit	1N + 1I + 1D
4	Bras Gauche	1N + 1I + 1D
5	Jambe Droite	2N + 1I + 1D
6	Jambe Gauche	2N + 1I + 1D

1D6	*Sous-Localisation*	*Localisation incluant la sous-localisation*
1	Œil droit (*)	Tête
2	Œil gauche (*)	Tête
3-4	Plexus	Tronc
5-6	Parties génitales	Tronc

(*) Si un point ou plus de dégâts ont été occasionnés, l'œil est crevé.

2. Centaure

1D6	*Zone*
1-3	Partie haute
4-6	Partie basse

1D6	*Localisation*	*Cases*
	Partie haute	
1	Tête	2N + 1I + 1D
2-4	Tronc	2N + 3I + 1D
5	Bras Droit	1N + 1I + 1D
6	Bras Gauche	1N + 1I + 1D

1D6	*Localisation*	*Cases*
	Partie basse	
1-2	Torse inférieur	2N + 3I + 1D
3	Patte avant droite	2N + 1I + 1D
4	Patte avant gauche	2N + 1I + 1D
5	Patte arrière droite	2N + 1I + 1D
6	Patte arrière gauche	2N + 1I + 1D

Sous-localisations : similaires à celles du cas standard.

3. Lézard

1D6	*Zone*
1-3	Partie avant
4-6	Partie arrière

1D6	*Localisation*	*Cases*
	Partie avant	
1-2	Tête	2N + 1I + 1D
3-4	Tronc	2N + 3I + 1D
5	Patte avant droite	1N + 1I + 1D
6	Patte avant Gauche	1N + 1I + 1D

1D6	*Localisation*	*Cases*
	Partie arrière	
1-2	Patte arrière droite	2N + 1I + 1D
3-4	Patte arrière gauche	2N + 1I + 1D
5-6	Queue	2N + 1I + 1D

Sous-localisations : similaires à celles du cas standard, sauf pour les parties génitales, considérées comme le plexus.

4. Insecte

1D6	*Zone*
1-3	Partie vitale
4-6	Patte

1D6	*Localisation*	*Cases*
	Partie vitale	
1-3	Tête	2N + 2I + 1D
4	Tronc	2N + 3I + 1D
5-6	Abdomen	3N + 2I + 1D

1D6	*Localisation*	*Cases*
	Patte	
1	Patte avant droite	1N + 1I + 1D

2	Patte avant gauche	1N + 1I + 1D
3	Patte médiane droite	1N + 1I + 1D
4	Patte médiane gauche	1N + 1I + 1D
5	Patte arrière droite	1N -1I + 1D
6	Patte arrière gauche	1N + 1I + 1D

1D6	*Sous-Localisation*	*Localisation incluant la sous-localisation*
1-2	Œil droit (*)	Tête
3-4	Œil gauche (*)	Tête
5-6	Bouche	Tête

(*) Si un point ou plus de dégâts ont été occasionnés, l'œil est crevé.

5. Araignée

1D6	*Zone*
1-2	Partie vitale
3-4	Pattes droites
5-6	Pattes gauches

1D6	*Localisation*	*Cases*
	Partie vitale	
1-3	Tête	2N + 2I + 1D
4-6	Tronc	2N + 3I + 1D

1D6	*Localisation*	*Cases*
	Pattes droites ou gauches	
1-2	Patte avant	1N + 1I + 1D
3	Patte médiane avant	1N + 1I + 1D
4	Patte médiane arrière	1N + 1I + 1D
5-6	Patte arrière	1N + 1I + 1D

Sous-localisations : similaires à celles du cas standard.

6. Serpent

1D6	*Localisation*	*Cases*
1-2	Tête	2N + 1I + 1D
3-5	Corps	2N + 2I + 1D
6	Queue	1N + 1I + 1D

1D6	*Sous-Localisation*	*Localisation incluant la sous-localisation*
1-3	Œil droit (*)	Tête
4-6	Œil Gauche (*)	Tête

(*) Si 1 point ou plus de dégâts ont été occasionnés, l'œil est crevé.

7. Sirène

1D6	*Localisation*	*Cases*
1	Tête	2N + 1I + 1D
2	Tronc	2N + 3I + 1D
3	Bras Droit	1N + 1I + 1D
4	Bras Gauche	1N + 1I + 1D
5-6	Queue	2N + 2I + 1D

Sous-localisations : similaires à celles du cas standard.

8. Dragon

1D6	*Zone*
1-3	Partie avant
4-6	Partie arrière

1D6	*Localisation*	*Cases*
	Partie avant	
1-2	Tête	2N + 1I + 1D
3	Patte avant droite	2N + 1I + 1D
4	Patte avant gauche	2N + 1I + 1D
5	Aile droite	1N + 1I + 1D
6	Aile gauche	1N + 1I + 1D

1D6	*Localisation*	*Cases*
	Partie arrière	
1-3	Tronc	2N + 3I + 1D
4	Patte arrière droite	2N + 1I + 1D
5	Patte arrière gauche	2N + 1I + 1D
6	Queue	2N + 1I + 1D

Sous-localisations : similaires à celles du cas standard, sauf pour les parties génitales considérées comme le plexus.

9. Hache-bec

1D6	*Localisation*	*Cases*
1	Tête	3N + 1I + 1D
2-4	Tronc	2N + 3I + 1D
5	Patte droite	2N + 1I + 1D
6	Patte gauche	2N + 1I + 1D

Sous-localisations : similaires à celles du cas standard, sauf pour les parties génitales considérées comme le plexus.

10. Pieuvre

1D6	*Zone*
1-3	Côté droit
4-6	Côté gauche

1D6	*Localisation*	*Cases côté droit ou gauche*
1-2	Tête	(*)4N + 1I + 1D
3	Tentacule n° 1 ou 5	1N + 1D
4	Tentacule n° 2 ou 6	1N + 1D
5	Tentacule n° 3 ou 7	1N + 1D
6	Tentacule n° 4 ou 8	1N + 1D

(*) Partie identique quelque soit la zone.

Sous-localisations : similaires à celles des serpents.

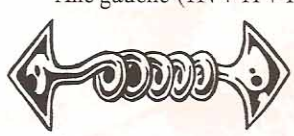
11. Serpent multipède

1D6	*Localisation*	*Cases*
1-2	Tête	2N + 1I + 1D
3-4	Corps	2N + 2I + 1D
5	Un pied	1D
6	Queue	1N + 1I + 1D

Sous-localisations : similaires à celles des serpents.

12. Nicchidor

1D6	*Zone*
1-4	Partie humanoïde (relancer sur la table standard)
5	Aile droite (1N + 1I + 1D)
6	Aile gauche (1N + 1I + 1D)



Petite virée en amoureux pour Pisinoé et Mélampos.

SCÉNARIOS

"- Finissons-en, leblabbiy. Inutile de continuer à espérer me vaincre. Tu vas mourir.
- Un jour, oui. Pas aujourd'hui."
Plus fort que le feu

Remarque préliminaire : Les scénarios qui suivent s'adressent exclusivement au Meneur de Jeu. Avant d'aller plus loin, sachez qu'il est impératif, pour préserver l'effet de surprise, la spontanéité des situations et le suspense, que les joueurs ne les lisent pas. Le MJ, en revanche, est invité à les lire et les relire plusieurs fois afin de bien s'en imprégner. Il pourra ainsi réagir avec exactitude à toutes les actions et questions de ses joueurs.

SCÉNARIO N° 1

Note au Meneur de Jeu : Si ce premier scénario peut paraître long à lire, ne vous inquiétez pas : c'est d'abord parce que des introductions particulières ont été prévues pour TOUS les types de Personnages du Jeu. Ainsi, il n'est pas indispensable de lire celles qui ne concernent pas vos joueurs. Pour le reste, sachez simplement que ce scénario d'introduction se devant d'être accessible également à ceux qui ne connaissent pas les jeux de rôle, nous nous sommes efforcés de fournir un maximum d'informations utiles, ce qui, loin d'être fastidieux, devrait au contraire vous faciliter la tâche.

PRÉSUMÉS COUPABLES

Ce scénario constitue une introduction idéale au jeu THOAN. Il a l'avantage de présenter en douceur le contexte parfois déroutant de l'univers du Monde à Étages aux PJ. En effet, se déroulant entièrement sur Okéanos, il ne comporte pas trop de situations dangereuses dans un premier temps, avant de sérieusement se corser sur la fin, une fois que les joueurs ont bien assimilé les principes élémentaires des règles. Grâce aux fameux concours du niveau paradisiaque, les "agônes", les PJ pourront comprendre en s'amusant le système de jeu de THOAN, avant d'avoir à gérer des risques nettement plus importants et de prendre les décisions qui s'imposent.

Synopsis

Les PJ se retrouvent accidentellement sur Okéanos. Ils découvrent une communauté complètement déroutante. Après avoir été initiés aux étranges coutumes indigènes (dont certaines ne seront pas pour leur déplaire !), ils sont mis en cause dans un drame dont ils ne sont pas responsables. Ils sont entraînés à partir de là dans une aventure mouvementée, contraints de lutter pour survivre à ce qui a toutes les apparences d'un complot.

Introductions

Des introductions particulières sont prévues pour chaque type de personnage. Le MJ est libre de les présenter telles quelles en "toile de fond" à ses joueurs, ou au contraire de les faire jouer au cours d'une mini séance de jeu. Mais cette dernière option nécessite un minimum de préparation et de savoir-faire de la part du MJ pour réussir à amener ses joueurs là où on les attend !

— Personnages d'Okéanos —

(dryade, centaure, faune, satyre, silène, zébrille)

Le MJ doit prendre à part les joueurs qui incarnent des personnages originaires de ce plateau. Ces derniers vont jouer un rôle particulier dans l'aventure, tout au moins en début de partie. Le MJ leur explique qu'ils appartiennent à une communauté sur Okéanos, appelée communauté du Rocher Rose, et qu'ils vont permettre à leurs collègues complètement déboussolés de comprendre un peu ce qui se passe, où ils se trouvent et qui sont ces gens de la plage. Ce sera la première occasion de faire un peu de "Role-playing" ou d'interprétation dans l'aventure, puisque tous les renseignements que les étrangers (les PJ non originaires d'Okéanos) apprendront leur seront donnés dans le cadre de

situations et de dialogues que les PJ d'Okéanos doivent s'efforcer de rendre croustillants.

Le MJ présente ensuite rapidement aux PJ d'Okéanos la communauté et ses différents membres (voir **La communauté du Rocher Rose**, ci-dessous), qu'ils sont censés bien connaître évidemment, en précisant notamment ceux ou celles avec qui ils ont déjà eu des liaisons amoureuses. Ces partenaires, qui, si possible, ne doivent pas faire partie des principaux protagonistes de l'histoire, pourront servir de "contacts" aux PJ durant le déroulement du scénario et permettront éventuellement au MJ de faire passer certains messages ou de remettre les PJ sur une piste quand ils en ont besoin.

Le Meneur de Jeu doit bien insister sur le fait que les PJ d'Okéanos sont les seuls points de repère de départ des autres PJ et qu'ils ont donc une grosse responsabilité. Ils doivent, entre autres, servir de guides et faire ressentir aux nouveaux venus l'ambiance particulière qui règne sur la plage. Le point commun de tous les PJ originaires d'Okéanos, contrairement à la majorité des autres autochtones de la plage, est d'être curieux de nature et accueillants. C'est pourquoi ce sont eux qui recevront les étrangers avec beaucoup de sympathie (ce qui leur attirera d'ailleurs des ennuis par la suite...).

Voici la petite présentation de la communauté du Rocher Rose que le MJ peut faire aux PJ d'Okéanos. Les informations essentielles sont ici résumées, pour qu'il puisse rapidement donner une idée de la communauté à ses joueurs. Mais il est tout de même fortement invité à consulter le chapitre décrivant Okéanos, page 180, s'il veut réunir plus de détails à préciser à ses joueurs.

La communauté du Rocher Rose

C'est l'une des multiples micro-sociétés réparties sur la surface d'Okéanos. Comportant une trentaine d'individus de races diverses, son territoire s'étend sur plusieurs kilomètres carrés et comprend trois lieux principaux : la plage, encadrée par la forêt, le rocher rose et la mer, sur laquelle les gens de la plage s'adonnent à toutes sortes d'activités ; la forêt, dense et touffue, qui comporte deux grandes clairières auxquelles on accède par un sentier ; le rocher rose, gigantesque, dont les nombreuses grottes naturelles abritent certains habitants ou servent de lieu de rencontre.

Les habitants de la communauté vivent en majorité dans la forêt, où ils se sont aménagés de petits abris, et dans les grottes du rocher. Certains vivent sur la plage. Mais comme il pleut chaque nuit pendant une heure sur tout le plateau, la plage est moins accueillante la nuit que la forêt ou les grottes.

Installée dans un cadre quasi paradisiaque, la communauté est autosuffisante et vit dans une harmonie pratiquement dénuée de violence. La nourriture est disponible en abondance et contre un minimum d'efforts (fruits multiples à cueillir dans la forêt, coquillages, oursins, poissons innombrables...). Les habitants profitent de la vie, ayant des expériences amoureuses avec différents partenaires, développant toutes sortes de prouesses artistiques et athlétiques, et organisant régulièrement des concours très variés appelés "agônes" qui rythment leur vie. Si leurs expressions et leur culture laissent à penser qu'ils sont polythéistes de religion grecque antique, les gens de la plage sont en fait monothéistes, sachant notoirement que le Seigneur qui vit au sommet du monde les a créés tels qu'ils sont, ainsi que tout ce qui les entoure.

La violence et les incidents sont rares sur Okéanos. Quand ils se produisent, les membres les plus forts de la plage (souvent des zébrilles) calment immédiatement les hostilités et on attend le jugement de l'affaire par un membre de la communauté en qui l'on a confiance. Pour la communauté du Rocher Rose, il s'agit d'Ipsewas, le zébrille. Extraordinairement fort, il est également doté d'une grande intelligence et a beaucoup vécu (il fait partie des hommes ayant vécu sur Terre et dont le cerveau a été transféré dans le corps d'une créature d'Okéanos, Ipsewas étant un ancien Crétois).

Voici à présent quelques membres représentatifs de la communauté. Là encore, il s'agit de résumés d'informations qu'on peut trouver dans le chapitre Okéanos et qui sont fournies pour que le MJ puisse gagner du temps. Le Meneur de Jeu doit demander aux PJ d'Okéanos de noter ces informations, qu'ils pourront fournir aux nouveaux arrivants le moment venu. Les possibilités d'idylle sont également précisées.

Mélampos, le triton

Imbu de lui-même, assez "macho", il veille jalousement sur sa compagne, la sirène Pisinoé. Extrêmement claustrophobe, il ne peut pas se rendre dans la piscine de la grotte et ne supporte pas que Pisinoé la fréquente (ce qu'elle fait pourtant). Idylle possible avec un PJ (féminin), Mélampos étant jaloux mais pas fidèle.

Pisinoé, la sirène

Très belle, bonde aux yeux turquoise, Pisinoé est très courtisée par les mâles d'Okéanos. Elle leur répond parfois favorablement, mais se rend alors dans la piscine de la grotte pour ne pas irriter son compagnon très jaloux, Mélampos. Idylle possible avec un PJ.

Amphitrite la sirène

Rousse, douce, gracieuse, elle adore les ballets sous-marins qu'elle réalise avec Poséios, un triton, et quelques otaries. Elle est très amie avec Nausicaa, avec qui elle joue à la balle, et Méphaïstos, qui, lui, joue du pipeau. Idylle possible avec un PJ.

Nausicaa, la sirène

Grande, les cheveux châtain, les yeux noirs, Nausicaa est très musclée et très vive. Athlète des mers, elle pratique toutes sortes de sports marins, avec ses congénères ou même des otaries. Elle reste le plus souvent au large, peu attirée par ce qui se passe sur la terre ferme.

Païawa, la sirène

Pulpeuse et ferme à souhait, Païawa est une superbe sirène. Très portée sur les choses de la vie, elle cherche souvent des aventures avec des mâles d'une race différente de la sienne. Mais elle déteste qu'on repousse ses avances, se montrant alors particulièrement moqueuse et cinglante. Idylle possible avec un PJ.

Ipsewas, le zébrille

Musclé, d'une largeur d'épaules exceptionnelle, Ipsewas est un zébrille au regard doux et interrogateur, doté d'une grande intelligence. Toutes ces qualités font de lui l'arbitre de toutes les disputes qui peuvent éclater sur la plage. C'est aussi un être superstitieux, qui se méfie des présages. Il est parfois affublé d'une coquille de noix à punch sur la tête, marque honorifique de grand buveur d'alcool qu'il partage avec Akiros, un autre zébrille.

Simiandros, le zébrille

Simiandros partage avec Mélampos un caractère peu courant chez les gens de la plage : il est jaloux. Mais contrairement à ce dernier, il est de plus très rancunier. Les autres membres de la communauté évitent donc de l'irriter, car sa force physique est absolument colossale. Seul Ipsewas, pour qui Mélampos a beaucoup de respect, parvient à le maîtriser. Sa compagne attitrée, selon ses dires, est Aphaïa, une dryade courtisée, toujours en secret, par ses autres amants.

Akiros, le zébrille

C'est sa résistance phénoménale qui l'a fait surnommer "trente litres", son record personnel aux agônes de Dionysos (concours d'alcool). Akiros adore les défis de tout genre, et son "concurrent" préféré est Barrakos, le satyre, qu'il défie régulièrement aux agônes de Dionysos et d'Héraclès. Perdre le fait rager et sa mauvaise foi lui fait invoquer des mauvaises conditions. Mais Barrakos reste avant tout un ami avec qui il adore plaisanter. Akiros apprécie beaucoup les créatures féminines de toute race. Idylle possible avec un PJ (féminin).

Hespéra, la dryade

Superbe créature aux longs cheveux roux et aux yeux de chat d'un vert émeraude, Hespéra est l'une des rares dryades à porter des "vêtements", même si ces derniers ne sont pas vraiment pudiques. Elle revêt souvent des feuilles vertes, pour, dit-elle, mettre en valeur la couleur de ses yeux, mais les dispose de manière à ne rien cacher de sa splendide féminité. Experte dans les jeux amoureux, elle porte certains jours un ruban vert sur le haut de sa cuisse gauche. Elle adore chanter en duo avec le satyre Memnon, dans la grotte que celui-ci habite. Idylle possible avec un PJ.

Cassandre, la dryade

Fine, longiligne, Cassandre est une très belle dryade qui semble hantée par son passé. Étonnamment attirée par les serpents, elle parle souvent du Seigneur à ses deux grandes amies, Amphitrite et Nausicaa, en disant qu'un jour, elle tentera de le revoir. Contrairement à ses cousines, elle ne multiplie pas les expériences amoureuses, peut-être par respect pour le Seigneur qui l'adorait et qui la voyait autrefois très souvent. Ceci a le don d'exaspérer Barrakos, le satyre, toujours prêt à braver les interdits, et dont les arguments convaincants parviennent parfois à troubler la jolie dryade.

Arachnée, la dryade

Brune aux cheveux incroyablement longs, Arachnée vit à la lisière des bois, près d'un lieu où pullulent les vers à soie. Elle connaît l'art de fabriquer un tissu appelé soie et fabrique toutes sortes de rubans dont elle pare sa chevelure et qui servent à toute la communauté (non comme vêtements, tout le monde préférant la nudité, mais comme ornements et rubans enjeux des agônes). Sensible à la flatterie, elle est à même de réaliser ce qu'on lui demande pour peu qu'on sache s'y prendre avec elle. Idylle possible avec un PJ.

Méphaïstos, le faune

Roux, très spirituel et blagueur, Méphaïstos a un "béguin" certain pour Amphitrite, la sirène. Passionné de musique, il retrouve souvent la sirène l'après-midi et lui joue du pipeau, sa mélodie la plus fameuse ayant été

dénommée "chanson de l'après-midi d'un faune" par les autres habitants. Idylle possible avec un PJ (féminin).

Owisandros, le faune

D'une très grande intelligence et extrêmement fort, Owisandros est un faune assez mystérieux, souvent éloigné des activités qui régissent la plage. Sa compagne officielle est Pana, la faunesse, mais d'aucuns se demandent si ce n'est pas plus pour obtenir d'elle certains services que le faune la fréquente que par réel amour. Il arrive qu'on ne voit pas Owisandros pendant plusieurs jours, mais peu curieux, les gens de la plage ne lui ont jamais demandé pourquoi.

Note au MJ : Owisandros est l'agent du Seigneur actuel, Arwoor, qui lui envoie fréquemment son espion, le corbeau Takac. C'est lui qui sera le principal artisan du complot qui va être monté contre les PJ.

Althée, la faunesse

Dénommée ainsi pour ses fréquentes colères, Althée est dotée d'un appétit insatiable, tant envers la nourriture et la boisson qu'envers la gent masculine. Elle apprécie plus particulièrement la compagnie des zébrilles, des satyres et des faunes. Elle ne supporte pas l'indifférence de quelqu'un et entre alors dans une colère violente et destructrice, tout en se répandant en injures (sa favorite étant "agrios", ce qui signifie "sauvage"). Idylle possible avec un PJ.

Pana, la faunesse

Pana n'a pas vraiment meilleur caractère qu'Althée. Elle n'apprécie pas beaucoup les étrangers, mais d'un autre côté, se sent irrésistiblement attirée par les mâles, surtout ceux qu'elle n'a pas conquis. Très jolie, elle n'en garde pas moins un aspect qui risque de dérouter les PJ étrangers à Okéanos. Mais elle tentera quand même le coup. Compagne officielle d'Owisandros, l'être qu'elle estime le plus au monde, elle est prête à tout pour lui et se laisse convaincre par le moindre de ses arguments. Elle ne connaît pas la nature de ses activités. Idylle possible avec un PJ.

Memnon, le satyre

Beau satyre brun aux yeux vert foncé, Memnon est un remarquable musicien. Son instrument favori est le hautbois. Surnommé Memnon le *Rhapsode*, il a baptisé avec tendresse les nombreux instruments qui encombrent dans sa grotte (tambours, lyres, cymbales, flûtes et hautbois). Le nom de son hautbois est Orphée, celui de sa lyre, Psyché. C'est lui qui a fabriqué Syrinx, la flûte de Pan enjeu des agônes du même nom. Il enseigne la musique a qui le lui demande, avec une nette préférence, il est vrai, pour les candidats féminins. Idylle possible avec un PJ (féminin).

Barrakos, le satyre

Grand dragueur devant l'éternel, Barrakos possède un bagout incroyable, ce qui lui fait prendre parfois des risques, notamment quand il s'approche un peu trop près d'Aphaïa, la dryade "attitrée" du colérique Simiandros. Très ami avec Akiros, il adore répondre à ses défis et le voir rager quand son grand ami perd. Car Barrakos est d'une force exceptionnelle, ce qui n'a pourtant pas attisé ses instincts belliqueux : étant de nature assez calme et pondérée, il essaye généralement d'éviter la bagarre. Son instrument préféré est la flûte de pan. Idylle possible avec un PJ (féminin).

Sylvain, le satyre

Aquaphobe à l'extrême, Sylvain est l'un des plus grands coureurs de la communauté. Insatiable, il collectionne les conquêtes et n'hésite pas à harceler celles qui lui résistent ou à plaisanter assez lourdement. Il n'est pourtant pas vraiment méchant, mais tellement insistant qu'on finit généralement par céder pour avoir la paix. Idylle possible avec un PJ (féminin).

Théophané, la satyresse

Théophané est une satyresse obnubilée par les mâles, mais pourtant raffinée et délicate. Elle aime courtiser et se faire courtiser en bonne et due forme, en prenant souvent des attitudes faussement précieuses. Elle préfère les mâles d'une espèce différente de la sienne (tritons, zébrilles, voire centaures). Idylle possible avec un PJ.

Zéphir, le centaure

Zéphir est le centaure le plus bizarre de la communauté. Très doux, appréciant la musique et la danse, il ne participe pas aux agônes violents. Il préfère de loin les ballades solitaires aux courses de vitesse. Très doué de ses mains, il fabrique des arcs magnifiques. Il connaît également bien les plantes et prépare des décoctions pour les lendemains de fête. Il préfère la compagnie de Cassandre la dryade à celle de Cybèle, une centauresse qu'il ne trouve pas assez féminine. Les autres centaures ont du mal à le comprendre.

Illyrios, le centaure

Très grand, très viril, la voix grave et légèrement cassée, Illyrios est un centaure bagarreur qui fait parfois face à Simiandros lorsque ce dernier se met en colère et commence à frapper tout ce qui bouge. Très différent de ses congénères, il fait dire à certains que son passé mystérieux a un rapport avec le Seigneur. Seule Cybèle, sa meilleure amie, en sait peut-être un peu plus.

Xanthos et Balios, centaures

Élevés ensemble, Xanthos et Balios sont de grands coureurs, de fond, de vitesse et même de "jupons" ! Ils participent avec ferveur à tous les jeux de la communauté et remportent souvent certains agônes. Ils font de fréquentes visites aux communautés voisines. Idylles possibles avec des PJ (féminins).

Cybèle, centauresse

Instigatrice de nombreux jeux, Cybèle est une centauresse assez masculine et très athlétique. Son compagnon attitré est Illyrios.

Phylira, centauresse

Très féminine et très douce, Phylira apprécie beaucoup la compagnie des représentants du sexe masculin, quelle que soit leur race, et écoute avec grand intérêt les histoires qu'ils peuvent lui raconter. Son adresse à l'arc est remarquable. Idylle possible avec un PJ.

Pour avoir des informations plus complètes, s'il le souhaite, le MJ se reportera à la description d'Okéanos, page 180, où la communauté du Rocher Rose est décrite dans ses moindres détails.

Les autres PJ

Voici à présent les introductions particulières pour les PJ qui ne sont pas originaires d'Okéanos, présentées par région d'origine du personnage :

Monolithe — Thayaphayawoed

Aigle géant

Familier de Podarge, il s'est vu confier une mission par la fameuse harpie. Détestant les Yeux du Seigneur, Podarge lui a demandé de retrouver un Œil du Seigneur dénommé Takac, qui aurait été repéré récemment sur Okéanos. L'Aigle géant doit donc s'y rendre et interroger discrètement les autochtones, en sympathisant s'il le faut. D'expérience, il sait que cette dernière tactique se révèle souvent plus payante que de tenter l'intimidation par un déploiement de force.

Amérindia

Homme-Cheval

Parti chasser seul, l'Homme-Cheval a aperçu le Rusé (Kickaha) dans les Grandes Plaines, tenant à la main un étrange instrument en forme de corne. L'Homme-Cheval a aussitôt chargé l'ennemi juré de son peuple, au moment où le rouquin, qui ne l'avait toujours pas remarqué, soufflait dans son instrument. Alors qu'il allait être frappé, le Rusé s'est rendu compte de l'attaque qu'il a esquivée de justesse. L'Homme-Cheval n'a pu stopper sa charge et a traversé un étrange cercle subitement apparu, qui grandissait de plus en plus. Immédiatement après cela, le décor a complètement changé. Les plaines d'Amérindia ont fait place à une plage bordant une mer immense, côtoyant des arbres croulants sous les fruits. Des créatures inconnues jusqu'alors se sont approchées de lui (les PJ d'Okéanos). Il compte s'en méfier, bien sûr, mais il lui faut comprendre ce qui se passe s'il veut avoir une chance de s'en sortir, de retrouver le Rusé et de rejoindre son plateau.

Hrowaka

Le Peuple de l'Ours ayant entamé la période des grandes chasses, le Hrowaka est parti chasser seul du côté des Montagnes Scintillantes. Il poursuivait une magnifique antilope zébrée, quand il a aperçu au loin un être visiblement étranger à Amérindia. Velu, laid, tordu, couvert de pustules, l'être tenait un étrange instrument cubique de couleur noire. Il est entré dans une petite caverne, sans avoir remarqué la présence du Hrowaka. Curieux de nature, ce dernier s'est dirigé vers la caverne. Il y est entré et s'est retrouvé dans une profonde obscurité, la seule (légère) luminosité provenant du mur du fond. En allant toucher le mur, le Hrowaka s'est retrouvé sur Okéanos, où de bizarres créatures, beaucoup plus hospitalières que les tribus des steppes amérindiennes, l'ont accueilli sans aucune agressivité.

Tishquetmoac

Grand guerrier de l'empire, à la tête de cent hommes, le Tishquetmoac a eu l'immense honneur d'être convoqué dans le palais de Wiskatiil, l'empereur. Ce dernier lui a expliqué, ainsi qu'aux autres guerriers conviés, que des Barbes Rouges avaient effectué récemment des raids sur un avant poste impérial situé en aval du fleuve Petchotakl, du côté des Montagnes Scintillantes. Une cérémonie religieuse en l'honneur d'Ollimaml, Seigneur et Dieu du Monde, était prévue avant la riposte tishquetmoac, pour influencer favorablement l'issue du combat. Un sacrifice était donc célébré dans le temple du palais de l'empereur, et le Tishquetmoac y assista, pour assurer le service d'ordre. Au cours de la cérémonie religieuse, le PJ a entendu un bruit bizarre provenant d'une pièce opposée à la chambre sacrée qu'il protégeait et dont il ne connaissait pas l'existence. Intrigué par cette chambre "secrète" et le bruit suspect, le Tishquetmoac est entré, n'a vu personne et a quand même inspecté la pièce. Il a alors posé involontairement le pied sur deux croissants juxtaposés scellés dans le sol. Il s'est ainsi retrouvé instantanément transporté sur la plage d'Okéanos.

Barbe Rouge

De retour d'un raid sur un avant-poste tishquetmoac commandité par le roi Brakya, le Barbe Rouge s'apprêtait à rejoindre sa petite ville thyuda des Montagnes Scintillantes quand il a aperçu une étrange créature, pas loin de la ville fortifiée. Inhumaine, laide, noire, velue et d'une texture de peau très bizarre, elle représentait certainement une menace. La créature s'est dirigée vers une petite caverne et y est entrée. Prenant Allwaldands à témoin, le Thyuda a poursuivi immédiatement la créature du mal et s'est retrouvé dans un noir presque total. Seule une légère luminosité apparaissait sur la paroi du fond de la caverne dans laquelle il venait d'entrer. En la touchant, le Barbe Rouge a été transporté sur la plage.

Dracheland

Chevalier drachelander

Après une nouvelle joute perdue contre l'invincible baron von Horstmann, le Chevalier drachelander a remarqué un jour que ce dernier était entré dans une tente rouge, la sienne (dont il interdisait d'ailleurs toujours formellement l'accès) après avoir bien regardé autour de lui pour vérifier apparemment que personne ne l'observait. Mais von Horstmann n'en est jamais ressorti. Personne chez les Drachelanders n'a remarqué cette disparition, le baron étant un habitué des longues absences pour ses quêtes valeureuses. Mais d'un tempérament plus curieux que la majorité de ses congénères, le PJ s'est promis de tirer cette affaire au clair un jour ou l'autre. Après plusieurs jours, il a osé enfin pénétrer dans la tente vide du baron. Aucun autre Drachelander ne ferait jamais une chose pareille. Cette impolitesse et ce manque de respect sont en effet bien trop inconvenants, et le baron von Horstmann pourrait demander réparation par un défi, ce que toute personne sensée en Dracheland préfère éviter. La tente contenait de nombreux objets insolites, mais aucune trace du baron. En fouillant, le Drachelander a soulevé un faux coffre sans fond et dévoilé deux "fers à cheval", soudés l'un à l'autre et rivés au sol. En posant par hasard le pied dessus, le PJ s'est retrouvé subitement transporté sur la plage.

Sarrasin et Khamshem

Le personnage a été fait prisonnier par les Teutons. Enfermé dans un cachot, il attendait d'être jugé, mais est miraculeusement parvenu à s'évader. Il s'est rapidement réfugié dans une tente rouge abandonnée, en essayant d'être le plus discret possible. La tente était remplie d'objets insolites. Deux "fers à cheval" lisses, soudés entre eux et fixés au sol, ont attiré son attention. Ils étaient recouverts par un coffre sans fond. En posant par hasard le pied dessus, le PJ s'est trouvé instantanément transporté sur une plage. Des êtres bizarres, jamais vus auparavant, le regardaient. L'un d'eux s'est approché de lui (un des PJ d'Okéanos), sans intention hostile apparente, et a voulu le présenter à ses congénères.

Atlantide

Anthropoïde

En patrouille de nuit, sautant de liane en liane, l'Anthropoïde a repéré une Amazone dans le territoire de la Troupe de la Canine d'Ivoire, composée de ses frères. Il a poussé de grands cris tridents, tandis que l'Amazone se mettait à courir vers un rocher gris couvert de lierres. Elle s'est accroupie et a disparu. L'Anthropoïde est arrivé sur les lieux, s'est accroupi lui aussi, et a trouvé l'entrée d'un petit tunnel qui s'enfonçait dans la terre. L'empruntant, il s'est retrouvé dans une salle pleine de ruines technologiques atlantes. Parmi les décombres, il a découvert un étrange hexagone de deux mètres posé verticalement sur un socle métallique. En le traversant, l'Anthropoïde a été instantanément transporté sur le premier niveau, Okéanos. Il a vu d'étranges créatures s'approcher : les PJ d'Okéanos, dont il comprenait la langue, le grec mycénien. Ils ont répondu avec bienveillance à ses questions et lui ont expliqué que d'autres étrangers comme lui étaient récemment arrivés.

Amazone

Envoyée en mission d'espionnage pour une prochaine offensive sur le territoire des singes de la Canine d'Ivoire, l'Amazone a été repérée par un Anthropoïde dans un arbre. Elle a couru vers un gros rocher, a aperçu l'entrée d'un tunnel, sous les lierres.

Elle a emprunté le tunnel qui débouchait dans une ancienne pièce atlante en ruine. Croyant passer un portail en forme hexagonale, l'Amazone s'est retrouvée transportée sur un autre étage, Okéanos, peuplé de créatures parlant le grec mycénien qu'elle comprend. Malgré sa haine pour les Grecs et les Crétois, elle a trouvé des créatures pas franchement hostiles et qui semblaient même prêtes à l'accueillir chaleureusement (les PJ d'Okéanos). Après avoir répondu à ses questions, elles lui ont annoncé que d'autres étrangers comme elle étaient arrivés récemment.

Créature unique

Harpie

La Harpie a été attaquée par trois familiers de Podarge quand ils se sont rendus compte qu'elle n'était pas Podarge mais un imposteur. Elle a réussi à vaincre les trois Aigles géants, mais a été blessée assez grièvement, avec une aile brisée notamment. Elle a atterri sur la plage d'Okéanos, où elle a été recueillie et soignée par ses habitants (un ou deux PJ d'Okéanos). Après deux semaines, elle a complètement récupéré de ses blessures, au moment où plusieurs étrangers sont arrivés sur les lieux.

Monde d'Ijim

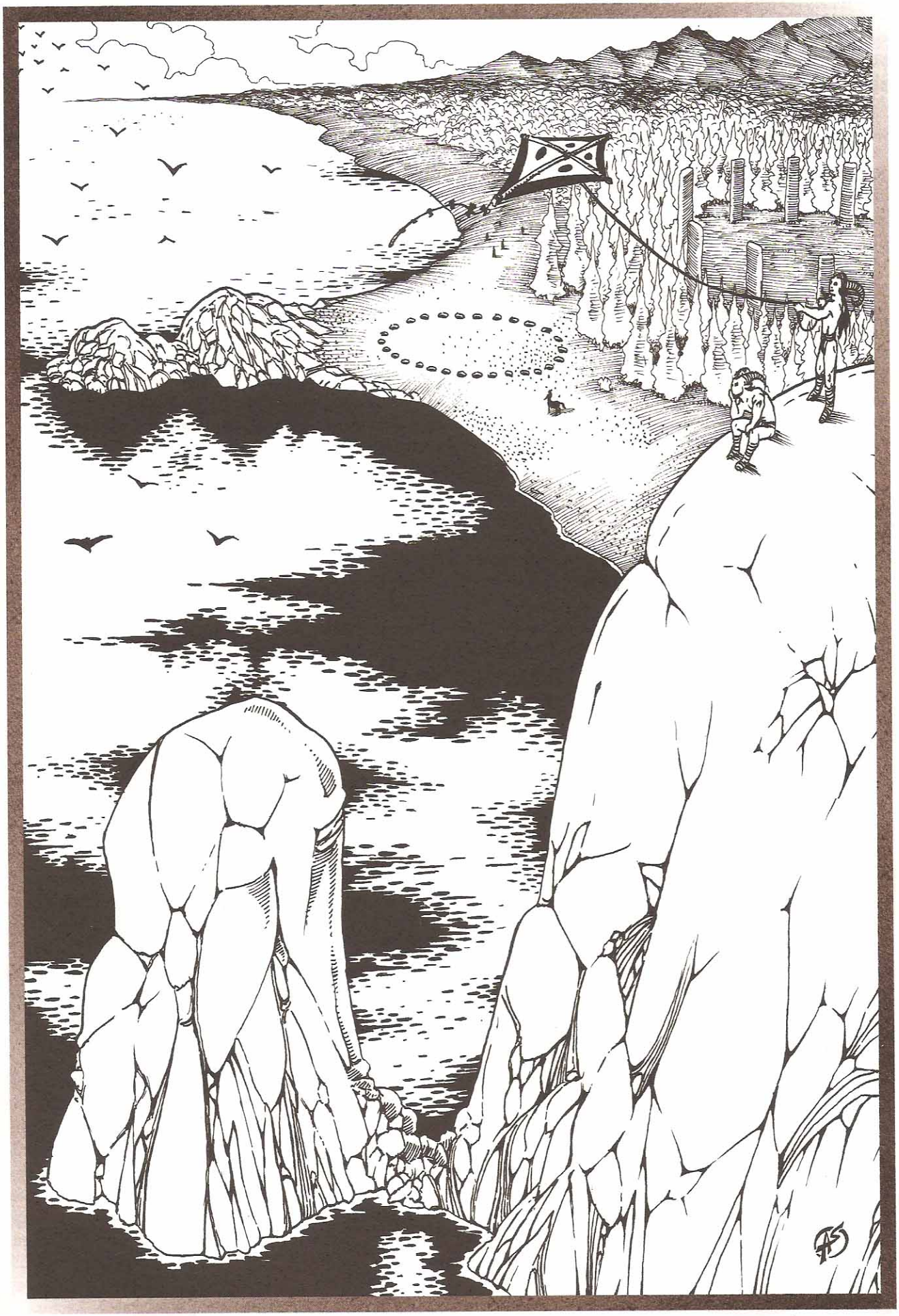
Elfe

Le peuple de l'Elfe, pourtant habitué aux agressions étrangères, a connu ces derniers temps une invasion de sa troisième couche végétale par des créatures jamais vues auparavant : des être noirs, velus, tordus, puants, aux dents longues et effilées. Les guerriers elfiques, dont fait partie le PJ, ont lutté pour les repousser. La compagne (le compagnon) du PJ a été enlevé (e) par l'un des monstres et le PJ s'est aussitôt lancé à la poursuite de l'ignoble créature puante. En la pistant, il a trouvé l'entrée camouflée (par un hologramme) d'un arbre qui s'est révélé creux alors que tout le monde le croyait plein. À l'intérieur, l'Elfe vert a découvert un incroyable agencement d'appareils d'une technologie inconnue. Une forte odeur de fruit pourri témoignait du récent passage de la créature. Sur une paroi était incrusté un curieux hexagone métallique vide. L'Elfe s'est approché, a voulu toucher le centre de l'hexagone et a vu sa main disparaître à l'intérieur ! Le monstre avait forcément emprunté ce passage. Sans perdre de temps, le PJ a traversé la porte hexagonale. Il s'est ainsi retrouvé sur le Monde à Étages, qu'il ne connaît bien sûr pas (il n'était pas au courant, jusque-là, de l'existence de mondes adjacents), sur Okéanos en particulier. Sans avoir le temps de pleinement comprendre ce qui lui arrive, il a été abordé par des habitants apparemment sans mauvaises intentions. Ne pouvant communiquer avec eux, il a dû se résoudre à apprendre leur langage pour leur demander où se trouvait sa compagne (son compagnon). Au bout de quelque temps, il connaissait suffisamment le langage (3.1) pour interroger les indigènes. C'est à ce moment précis que d'autres étrangers, comme lui, sont arrivés sur la plage. Il devait certainement y avoir un rapport avec son histoire. Peut-être était-ce l'occasion d'en apprendre davantage sur les étranges événements qui se produisent également dans ce monde.

Terre I

Terrien

Alors qu'il visitait un temple maya, au Guatemala, le personnage a été stupéfait en observant un bas-relief qui représentait un homme, curieusement vêtu, semblant manipuler un appareillage complexe, qui n'avait rien d'antique. Il a remarqué les yeux de l'homme, qui paraissaient luire. Mû par une sorte d'instinct, ou peut-être le hasard, le PJ a appuyé sur les deux yeux en même temps. Un léger tremblement s'est produit, la pierre sur laquelle apparaissait le bas-relief est entrée dans le mur, révélant deux étranges croissants métalliques incrustés dans le sol. En posant accidentellement le pied dessus, le personnage s'est retrouvé transporté instantanément dans un autre lieu : une plage paradisiaque, peuplée de créatures tout droit issues de la mythologie grecque (sirènes, dryades, faunes...) qui s'exprimaient dans un langage ressemblant à du grec. Après quelques



Dominant le paysage avoisinant, le rocher rose a donné son nom à la communauté.

semaines d'efforts, il a maîtrisé les rudiments de la langue. Puis, il a vu de nouveaux arrivants, presque aussi désorientés que lui.

Thoan

Seigneur déchu

Après avoir emprunté une porte qu'il pensait mener en un point précis de son propre univers, ce Thoan s'est retrouvé dans une prison thoanne. Il a appris plus tard que la porte avait été piégée par Orc le Rouge pour se débarrasser de lui afin de s'emparer de son univers. Orc comptait l'éliminer, mais il en a été mystérieusement empêché. Après plusieurs années d'emprisonnement, le PJ a réussi à s'évader, en trompant les Talos de la prison. Il a emprunté la porte par laquelle devait venir Orc et est entré dans un circuit de résonance (voir page 339). Il a tenté sa chance et s'est retrouvé presque indemne (la peau du talon droit en moins) sur le Monde de Jadawin, au premier étage. Il veut par-dessus tout récupérer son univers et se venger d'Orc le Rouge. Un bon moyen pour cela consiste à atteindre le palais du Monde à Étages, Alofbethmin, dans lequel il trouvera certainement les "portes" adéquates. Mais une telle entreprise a peu de chances de réussir sans alliés, quitte à ce que ce soit des *leblabbiys*. C'est pourquoi le Thoan s'est laissé approcher par les créatures apparemment accueillantes (les PJ d'Okéanos). Il compte bien les convaincre de l'aider à atteindre le palais, en inventant une histoire abracadabrante, et sans, bien sûr, leur dévoiler qu'il est Thoan. Quand il a appris que d'autres étrangers avaient atterri sur Okéanos, il a naturellement voulu en savoir davantage.

Un accueil chaleureux

Les PJ étrangers sont accueillis par les PJ d'Okéanos qui, les premiers jours, leur apprennent les rudiments de la langue grecque mycénienne, puis acceptent de répondre à leurs questions, qui seront sans doute multiples. Après deux ou trois semaines, les PJ étrangers peuvent ajouter "Grec Mycénien : 3.1" sur leur fiche (pour les langages, voir **Langues**, page 78).

Les PJ autochtones présentent alors aux autres PJ les différents membres de la communauté du Rocher Rose. Les visiteurs, les PJ étrangers, remarquent vite que les "gens de la plage" sont peu curieux de nature, à part ceux qui les ont accueillis (les PJ). En effet, ils ne leur posent pas de questions sur les raisons de leur arrivée ici (seul Owisandros, le faune, observe les nouveaux venus tout en participant à diverses activités, mais il est si discret que ces derniers ne peuvent, pour le moment, pas le remarquer).

Après quelque temps, les gens de la plage se sont habitués à la présence des nouveaux, et certains, commencent même à s'y intéresser de plus en plus près. Les PJ masculins sont abordés en particulier par six personnages féminins : Païawa et Amphitrite, les sirènes ; Hespéra, la dryade ; Althée et Pana, les faunesses ; et Théophané, la satyresse. Le MJ choisit qui aborde qui. Chaque fille commence par faire semblant de s'intéresser au "mâle" qu'elle a choisi, en lui posant des questions banales, en riant à la moindre plaisanterie et parfois même, quand il n'y a pas de plaisanterie. Puis, elle lui fait une proposition de séduction assez explicite. Les PJ sont libres d'accepter ou pas la proposition ; il n'y a pas de conséquences à ce stade de l'aventure. Simplement, les faunesses et la satyresse ont tendance à beaucoup insister en cas de refus, voire à s'énerver ou à se moquer si le PJ s'obstine dans son refus (mettant sérieusement en doute sa virilité).

Les PJ féminins sont quant à elles courtisées par Akiros, le zébrille, Barrakos et Sylvain, les satyres, et Mephaïstos, le faune. Ceux-ci n'ont pas l'habitude d'être repoussés et seront très surpris si c'est le cas. Ils insisteront pour la forme, mais ne se montreront pas agressifs. Ce n'est pas dans leur nature et ils savent que les agônes, qui doivent avoir prochainement lieu, leur donneront peut-être l'occasion de se rattraper.

Sur le même principe, le MJ peut profiter des premiers jours des arrivants sur Okéanos pour leur faire découvrir les différents membres de la communauté, en créant de petits événements qui apprendront aux débutants à interpréter leurs personnages (faire du "Roleplaying", dans le jargon ludique !), et aux autres à connaître un peu mieux les petites habitudes de ce peuple singulier. Le Meneur se reportera à la présentation des habitants de la plage, en début de scénario, et au chapitre consacré à Okéanos, page. 164. À partir de là, il veillera à ce que les PJ rencontrent et discutent avec plusieurs personnalités (choisies par le lui, ou selon les actions des PJ) en imaginant quelques petites interactions amusantes. Le but est de présenter en douceur la nouvelle réalité environnante aux PJ, en leur faisant profiter des nouveaux avantages et inconvénients inhérents. Les PJ ont intérêt à confronter leurs connaissances, certains indices leur permettant de mieux comprendre la suite des événements. Ces petits intermèdes doivent être joués rapidement, surtout lorsqu'ils le sont en tête à tête MJ - joueur, pour éviter que les autres joueurs ne s'ennuient.

Quelques suggestions

- Pisinoé, la sirène, donne rendez-vous l'après-midi à un PJ dans la grotte de la piscine, à laquelle on accède par un conduit sous-marin. Le PJ y trouve la belle et blonde sirène, en compagnie de Memnon, le satyre, et Méphaïstos, le faune. Contrairement à ses espérances, le PJ s'est fait inviter pour accompagner de son chant le trio musical, et pas pour autre chose. En sortant de la grotte, le PJ est abordé par un triton furieux, Mélampos, qui lui demande des explications : "Pourquoi es-tu allé voir ma compagne ? Que faisais-tu là dedans ? As-tu essayé de profiter d'elle ? Cherches-tu à me provoquer ? etc."
- En se promenant sur la plage un peu plus loin que d'habitude, un PJ remarque le cadavre d'un gros corbeau noir, que des lombrics bleus et de petits renards bipèdes aux oreilles tombantes dévorent (il s'agit du cadavre d'un Œil du Seigneur dénommé Kaya, qui a été récemment tué par Kickaha). Zéphir, le

centaure, lui explique que chaque fois qu'un être est "fini" sur la plage, les "éboueurs" se chargent du nettoyage. Il précise que les accidents sont rares et que la violence physique est pratiquement inexistante dans la communauté. En revanche, précise-t-il, la violence verbale et la raillerie sont très présentes.

- Sylvain, le satyre, aborde un PJ féminin et lui demande si elle ne peut pas récupérer un collier de coquillages qu'il a perdu dans le conduit de la piscine, il y a très longtemps, et qu'il n'a jamais osé récupérer à cause de sa frayeur de l'eau. Le PJ trouve en effet un superbe collier dans le tunnel sous-marin. Sylvain lui demande alors de l'accompagner jusqu'à la clairière de la dryade sculptée. Il se déclare très touché d'avoir récupéré un objet auquel il accordait beaucoup de valeur, mais encore plus par l'attention que lui a porté la charmante PJ. Il lui offre le bijou et lui déclare alors ouvertement sa flamme. En se renseignant, le PJ peut apprendre que le collier a été déposé par Amphitrite, la sirène, et qu'il s'agissait d'un "plan" pour s'attirer les faveurs de l'étrangère.
- Aphaïa, la dryade, a "flashé" sur un PJ. Connaissant la jalousie de son compagnon, Simiandros, elle ne veut pas prendre de risque. Mais malgré tout, elle engage la conversation avec lui, lui demandant son nom, le genre de filles qu'il apprécie et d'où il vient. Quand le PJ raconte les circonstances de son arrivée sur Okéanos, Aphaïa lui parle d'un événement dont elle a récemment été témoin, qui ressemble un peu à l'expérience qu'il a vécue. Elle a vu un humain aux cheveux roux jaillir d'un "trou", une bizarre corne à la main. Il a "fini" un Œil du Seigneur avant de partir en courant, comme s'il était poursuivi. La discussion s'arrête là, la puissante voix de Simiandros appelant Aphaïa la faisant immédiatement répondre : "J'arrive tout de suite, mon doux rêveur...". Elle n'a pas eu le temps de dire au PJ qu'elle avait répété ce qu'elle vient de raconter à Owisandros. Or, ce témoignage fait partie des raisons qui vont inciter Owisandros a assassiner la pauvre dryade, qui en "sait trop".

Le MJ doit faire prendre conscience à ses joueurs qu'Okéanos est un lieu paradisiaque, avec des créatures belles, qui passent leur temps à s'amuser et à prendre du plaisir, un paysage magnifique et reposant, des fruits et de la nourriture à profusion. Rien ne semble devoir les inquiéter, pour le moment.

Acte 1 : Owisandros

Le MJ choisit un joueur qui n'a, si possible, pas lu les romans, et dont le PJ ne connaît pas les "Yeux du Seigneur". Il le prend à part et lui décrit une scène dont il est le témoin : Owisandros, un faune, est en train de parler à... un corbeau ! Énorme, le volatile semble capable non seulement de comprendre le grec, mais également de le parler. Après quelques minutes, le corbeau géant s'envole, en rasant le sol pendant au moins cinq minutes. Il se dirige alors vers la mer, en direction de l'énorme monolithe que l'on aperçoit à l'horizon.

Explications pour le Meneur de Jeu

Arwoor, Seigneur actuel du Monde à Étages, a deux problèmes : il s'est fait dérober la trompe de Shambarimen (par Kickaha) et il a enregistré sur ses moniteurs et ses différents senseurs le passage de plusieurs étrangers par des "portes". Paranoïaque comme le sont tous les Thoans, il compte absolument récupérer la trompe et se débarrasser de ceux qui ont emprunté les "portes". Comme il dispose d'agents sur chaque étage, il a envoyé ses "Yeux" (les corbeaux géants) pour demander si des étrangers n'avaient pas été aperçus récemment. L'un des Yeux, le corbeau Kaya, a été tué par Kickaha, avant d'avoir pu rapporter qu'il l'avait vu sur Okéanos.

Owisandros est un des agents d'Arwoor sur Okéanos. Venant de s'entretenir avec Takac, un autre Œil du Seigneur, il a compris ce qu'Aphaïa lui a répété : l'homme que recherche le Seigneur est bien sur Okéanos. De

plus, les étrangers que recherche le Thoan sont dans la communauté du Rocher Rose. Le faune et le corbeau géant ont donc décidé de monter un complot pour emprisonner provisoirement les PJ, le temps que Takac puisse passer le message à Arwoor et que ce dernier envoie sur les lieux ses serviteurs, les abominables gworls. Ceux-ci auront pour mission d'éliminer les étrangers et tous ceux qui les aident, car ils représentent forcément une menace pour lui, pouvant à terme atteindre le palais et tenter de s'en emparer. D'autant plus que rien ne permet d'être sûr qu'il n'y ait pas de Thoans parmi eux.

Pour ne pas attirer spécialement l'attention des autres PJ sur cet événement particulier, le MJ le placera parmi les différentes scènes décrites précédemment, les joueurs concernés étant eux aussi pris à part. Si malgré cela, les joueurs prenaient tout de suite Owisandros à partie, l'accusant de manigancer avec un Œil du Seigneur, le faune, très malin, s'en tirerait par une pirouette (*"Il ne faut pas voir le mal partout. Ce corbeau est très gentil et je ne m'en suis pas plus méfié que de vous. Mais puisque vous le dites, il faudra peut-être lui poser des question s'il revient."*).

Les Agônes

Le lendemain de ces événements est le jour tant attendu des "agônes". Les PJ d'Okéanos expliquent aux nouveaux venus que pour être intégrés définitivement dans la communauté, ils doivent participer aux agônes. Il s'agit de concours rituels qui ont lieu régulièrement et qui maintiennent la solidarité du groupe. Ils se déroulent sur la plage, pour la grande majorité d'entre eux, dans "Erytheia", la rougeoyante (une zone de la plage, délimitée par des foyers dans lesquels sont allumés des feux). Les PJ se réunissent donc tous sur la page, avec l'ensemble des membres de la communauté, qui arrivent au son de la lyre d'Hespéra, de la flûte de pan dont joue remarquablement bien Barrakos, des tambours et des hautbois appartenant à Memnon, qui en joue avec Méphaïstos.

Les cérémonies d'ouverture terminées, Ipsewas, le zébrille, fait un petit discours expliquant que ces agônes sont à l'honneur des étrangers qui vont honorer leurs hôtes et le Seigneur en y participant. Chaque PJ étranger doit défier un membre de la communauté dans un agône particulier de son choix.

Les différents agônes sont :

- Amphitrite, concours de danse ;
- Aphrodite, concours d'amours originales ;
- Arès, affrontement guerrier ;
- Athéna, concours d'adresse ;
- Dionysos, concours d'alcool ;
- Éros, concours de performances amoureuses ;
- Héraclès, concours de force ;
- Hermès, course terrestre ;
- Pan, concours de musique ;
- Poseïdon, course maritime d'histoï-khthus ;
- Ulysse, concours de ruse ;
- Zeus, concours d'amours secrètes.

Les agônes et leurs règles sont fournis dans le chapitre Okéanos, page 177, de même que les caractéristiques des principaux membres de la communauté du Rocher Rose. Chaque PJ étranger peut défier n'importe qui (y compris un PJ d'Okéanos) dans l'agône de son choix. Le MJ peut résumer le principe d'un agône, si le joueur le lui demande, mais il ne lui fournit pas les règles avant que le PJ ait fait son choix (ce sera beaucoup plus drôle ainsi !). Le Meneur de Jeu ne se contentera pas de faire lancer des dés à ses joueurs, il leur demandera de décrire leurs actes et les aidera éventuellement dans cette tache.

Ces concours devraient générer de nombreuses situations cocasses et permettre aux joueurs de se familiariser avec les règles de base de THOAN.

Les PJ vainqueurs sont admirés et célébrés par toute la communauté. Les PJ vaincus sont tout de même admis dans la communauté (l'important étant de participer), mais ils lui doivent un gage : c'est l'occasion que choisissent les PNJ (Personnages Non Joueurs) repoussés lors de leur première tentative (voir **Un accueil chaleureux**, page 400) pour se rattraper : car le PJ n'a, cette fois, plus la possibilité de refuser les avances, sous peine d'être banni de la communauté. Les autres gages sont laissés à l'imagination débridée du Meneur de Jeu...

La nuit qui suit les agônes est une fête indescriptible, où l'alcool coule à flot, où les chants se mêlent aux gémissement et autres râles équivoques. Tout le monde fête dignement la fin des agônes, sauf Owisandros, qui met la première phase de son plan à exécution, sans que personne ne le remarque.

Acte 2 : La mort d'Aphaïa

Le lendemain, en fin de matinée, les PJ sont réveillés par les cris de rage d'un zébrille à la carrure monstrueuse :

Simiandros. S'éveillant après un agône de Dionysos acharné contre Akiros, il a cherché sa compagne Aphaïa et l'a retrouvé morte.

C'est bien sûr Owisandros qui a commis le crime, pour trois raisons : Aphaïa, la dryade, a non seulement surpris le faune en pleine conversation avec Takac, mais elle a aussi vu un humain roux avec un bizarre objet en forme de corne à la main. Le rouquin est apparu par un "trou", a lancé un couteau à un Œil du Seigneur qu'il a "fini" avant de prendre la fuite. La dryade a fait l'erreur de répéter cela à Owisandros, quand ce dernier l'a interrogée. Elle a donc compris le double jeu d'Owisandros et ses connivences avec le Seigneur, et elle a vu Kickaha en possession de la trompe de Shambarimen. Deux bonnes raisons qui ont immédiatement poussé Owisandros à l'éliminer. De plus, et c'est la troisième raison, c'est l'occasion de mettre les étrangers et leurs alliés de la plage en difficulté, en leur faisant porter le chapeau, le temps que le Seigneur puisse agir.

Peu après la funeste découverte, un conciliabule est convoqué d'urgence sur la plage par Ipsewas. Le grand zébrille s'adresse à la communauté :

L'heure est grave, peuple de la plage. Un événement terrible et très inhabituel vient de se produire. Notre chère Aphaïa est... finie. On lui a ôté la vie. Vous savez que la violence gratuite est rarissime au sein de la communauté. C'est pourquoi lorsqu'elle se produit, il faut réagir et la condamner vivement. Les coupables doivent être châtiés. Mais pour cela, il faut bien entendu les trouver. Le ou les coupables peuvent-ils se manifester d'eux-mêmes, ce qui faciliterait quand même bien les choses ?

Grand silence.

Quelqu'un a-t-il des soupçons ou des accusations à formuler ?

Lourd silence, rompu par la voix perçante de Pana, la faunesse.

Avant l'arrivée des étrangers, nous n'avions pas connu d'événements aussi graves. Regardez-les, ils sont différents de nous. La violence fait partie de leur culture, et ils l'ont amenée avec eux. Ce sont eux les assassins !

Pana a bien sûr été influencée par son compagnon, le faune Owisandros. Owisandros, qui veut rester le plus discret possible pour éviter toute contre-attaque envers lui de la part des PJ, a "monté" la faunesse contre les étrangers, lui faisant remarquer leurs coutumes déroutantes et leurs pulsions vindicatives (ils sont pratiquement tous armés).

À ces mots, Simiandros hurle sa rage et sa colère et s'approche des PJ pour les rouer de coups. Il est retenu avec peine par Ipsewas, Akiros et Barrakos.

Ne t'emporte pas comme cela, mon ami, ils doivent être jugés par l'ensemble de la communauté lui lance Ipsewas.

Owisandros désigne les PJ d'Okéanos et ajoute pour la première fois :

Je trouve qu'ils ont été particulièrement complices des étrangers, ces derniers temps. Je pense qu'ils doivent être jugés de la même manière.

Oui, renchérissent Pana ainsi que les personnages qui se sont vus repoussés dans leurs avances, *ils cachent sûrement quelque chose.*

Les PJ voudront certainement répondre et se défendre contre les accusations dont ils font l'objet.

- S'ils demandent à voir le cadavre, on le leur montre. Faites un jet Percevoir de seuil 3.5.
  Avec une réussite normale (3 succès), ils remarquent que la dryade porte des marques mauves sur le cou.
  Une réussite quasi-parfaite (4 ou 5 succès) leur indique qu'Aphaïa a été étranglée par une seule main.
  Une réussite parfaite (six succès ou plus) indique que l'agresseur devait être d'une force phénoménale, car les vertèbres du cou ont été brisées.
- S'ils parlent de la macabre découverte du corbeau (Kaya), encore faudrait-il qu'ils trouvent le moyen de rapprocher cette mort de celle d'Aphaïa, ce qui n'est pas évident au niveau où en sont leurs connaissances actuelles. Ils risquent de ne pas pouvoir dépasser le stade des hypothèses.
- Si les PJ cherchent un alibi en demandant à certains membres de la communauté de confirmer qu'ils ont passé toute la nuit avec eux, les personnages interpellés affirmeront en toute honnêteté qu'ils étaient trop saouls pour en être sûrs et que, de toute façon, ils n'ont pas prêté une attention particulière à l'identité de leur partenaire.

Ipsewas écoutera attentivement les arguments des PJ, mais en reviendra aux principes fondamentaux de la communauté :

Ici, un accusé est présumé coupable jusqu'à ce qu'il apporte la preuve formelle de son innocence. Nous devons, dans un premier temps, mener notre enquête et nous ne pouvons pas nous permettre de vous laisser errer en liberté. Nous allons donc vous consigner dans une grotte jusqu'à demain matin où nous ferons le point.

Je propose la Bouche Béante dira Owisandros, *ils seront ainsi plus faciles à surveiller.*

Le faune fait allusion à une caverne qui porte ce nom en raison des stalactites et stalagmites qui ornent son entrée, lui donnant un peu l'allure d'une mâchoire. Un énorme bloc de roche rond se trouve à proximité. Owisandros a proposé la caverne parce qu'elle constitue une excellente prison quand le rocher en bouche l'entrée, mais aussi parce qu'il sait, grâce à Arwoor le Seigneur, qu'un boyau secret permet d'y accéder. Il compte y faire passer les gworls, pendant la nuit, pour qu'ils puissent tuer les occupants en toute discrétion.

Tous les PJ, qu'ils soient d'Okéanos ou pas, sont donc conduits dans la Bouche Béante en fin de journée, malgré leurs protestations. Le MJ leur fait comprendre qu'il serait insensé de vouloir résister, quand on voit l'armada d'armoires à glaces qui les entoure : zébrilles, faunes, satyres, centaures...

Ipsewas leur assure qu'il ne leur sera fait aucun mal et que, dès demain, ils pourront sortir et entendre les premiers éléments de l'enquête et

la décision prise à la suite des délibérations qui auront eu lieu pendant la nuit. En attendant, en hommage à la mémoire d'Aphaïa, les "coupables" doivent être emprisonnés.

La bouche béante

Escortés par tous les gros bras de la plage, les PJ arrivent à l'énorme rocher rose qui a donné son nom à la communauté. Son flanc est creusé de plusieurs cavernes, pour la plupart habitées par des faunes, des satyres et des dryades. L'une d'elles (la plus éloignée de la plage) est appelée la Bouche Béante. Elle n'est pas habitée en permanence, en raison de sa petite taille. Son entrée est ornée de nombreuses stalactites et stalagmites qui font immanquablement penser à des dents. Pas très loin de l'entrée, posé à même le sable, se trouve un gros rocher sphérique, en granit rose, de 2.50 m de diamètre environ, soit la hauteur de l'entrée de la Bouche Béante. Les PJ comprennent rapidement que c'est ce rocher qui bouchera l'entrée de ce qu'il faut bien appeler une prison.

Avant de les faire pénétrer dans la caverne, Ipsewas regarde les armes des PJ d'un air dubitatif.

Qu'on leur laisse leurs armes ! s'exclame alors Owisandros, *s'ils redoutent la vérité et le châtiment qui les attend, ils pourront toujours s'étriper en toute liberté. De plus, ce sera une excellente occasion pour eux de révéler une fois de plus leur nature barbare.*

Les gens de la plage se rangeant en majorité à l'avis du faune et Ipsewas n'y voyant pas d'inconvénient, les armes des PJ ne leur sont pas confisquées. Il va de soi que ce n'est pas par générosité inconsidérée, par inconscience ou par stupidité qu'Owisandros a ainsi agi. Il sait que, normalement, les PJ qu'on retrouvera le lendemain baigneront dans leur sang, blessés mortellement par les armes des gworls. Il faut bien justifier leurs blessures pour que les soupçons ne se portent pas sur Owisandros et qu'il puisse continuer à jouer tranquillement son rôle d'informateur infiltré.

Les PJ sont ensuite invités par Ipsewas à pénétrer dans la caverne. S'ils s'y refusent, ils y sont mis de force, par Owisandros, Ipsewas, Archémoros et Akiros, les zébrilles, aidés éventuellement par les faunes et les satyres (cela devrait largement suffire).

Puis, Owisandros, Ipsewas et Archémoros, les plus forts des zébrilles, poussent péniblement la boule de granit jusqu'à obstruer l'entrée. D'un poids de treize tonnes, elle ne risque pas d'être déplacée par les PJ, à moins qu'ils soient tous des colosses de type zébrille ! S'ils tentent néanmoins cet exploit, sachez que la masse du rocher est de 4.2. Consultez les règles, page 49, en vous rappelant, qu'en principe, il faut huit individus d'une force de 3.6 (!) pour réussir à déplacer le rocher. Si, malgré la faible probabilité, les PJ réussissaient à le déplacer, faites-leur comprendre par les cris d'avertissement du centaure Illyrios, leur gardien du moment, qu'ils sont surveillés et qu'il ne sert à rien d'agir ainsi.

À ce niveau de l'aventure, les joueurs ont intérêt à confronter leurs connaissances et les petits indices qu'ils ont pu récolter. Le MJ les incitera à parler entre eux et à faire le point, en émettant le plus d'hypothèses sur ce qui peut bien leur arriver. Puis, le moment viendra où les PJ seront amenés à inspecter soigneusement leur prison. Décrivez une grotte plongée dans une pénombre d'autant plus forte que la nuit vient de tomber, si bien qu'aucun interstice n'apporte réellement de lumière. Les PJ qui possèdent une Vue de Chat ne sont pas trop handicapés. Les autres n'y voient presque rien, à moins d'être en mesure de produire une lumière quelconque (feu, lampe à vert luisant, etc.). Le sol est tapissé de sable, mais en creusant, les PJ peuvent se rendre compte qu'il ne s'agit que d'une couche de 30 cm, recouvrant une roche très dure. Pas moyen, donc, de se creuser une sortie. La grotte est profonde d'environ six mètres, pour une largeur et une hauteur de 2.50 m. C'est dire si les personnages sont à l'étroit.

Le plafond est parsemé de stalactites. En cherchant très consciencieusement au niveau du plafond, c'est-à-dire en le palpant bien (jet de Percevoir de seuil 3.5 si on palpe, seuil 3.6 si on se contente d'observer, à condition évidemment d'y voir !), on peut remarquer une fine rayure autour d'une stalactite. Profonde d'un demi centimètre, la rayure forme un cercle parfait d'un peu moins d'un mètre de diamètre. Il s'agit en fait d'une plaque circulaire qui ferme un boyau secret. En poussant la stalactite, qui se trouve au centre exact du cercle et en tournant de 360 ° dans le sens des aiguilles d'une montre (plusieurs tentatives sont possibles), la plaque peut être libérée, révélant un tunnel de faible pente ascendante. Seuls les PJ les plus fins (dryades, humains, mais évidemment pas aigles géants, zébrilles et à fortiori centaures) peuvent éventuellement l'emprunter.

Acte 3 : L'attaque des Gworls

Deux cas de figure se présentent donc à ce stade de l'aventure :

1) Les PJ ont découvert le conduit secret

Ils vont certainement décider de l'emprunter, pour les plus petits d'entre eux en tout cas. L'objectif peut être alors d'espérer s'échapper discrètement pour permettre ultérieurement de libérer les collègues plus "gros", restés enfermés à l'intérieur. Dans ce cas, le premier personnage qui s'engage dans le boyau fait une désagréable rencontre. Alors qu'il se trouve au milieu du conduit, une écœurante odeur de fruit pourri lui saisit les narines. Il distingue ensuite deux petits yeux jaunes qui le fixent dans la pénombre. Pas de doute, il y a un gworl dans l'étroit tunnel, qui rampe vers lui, une lame courbe à la main. Le personnage ne peut échapper à un tour de combat. Règles particulières : les coups ne sont occasionnés que dans la partie supérieure du corps (relancer les dés si la localisation touchée est une jambe). De plus, étant donnée l'étroitesse du boyau, les combattants souffrent d'un malus de +1 à tous les seuils de réussite de combat (+3 pour le PJ, si ses sens ne sont pas adaptés à l'obscurité). S'il recule ensuite (ce qui est fortement conseillé), le PJ rejoint ses compagnons qui doivent

tous s'attendre à un dur combat, même s'ils bénéficient d'un certain avantage sur leurs agresseurs (voir plus loin).

2) Les PJ n'ont pas réussi à ouvrir la trappe ou ne l'ont pas remarquée

Dans ce cas, ils entendent, à un moment, des bruits bizarres, comme des raclements sur la pierre. Puis, une petite partie du plafond s'effondre bruyamment, laissant apparaître un trou d'environ un mètre de diamètre par lequel surgissent des gworls fétides. Les épées recourbées qu'ils brandissent ne laissent aucun doute quant à leurs intentions. Les PJ doivent combattre ces monstres répugnants.

Combat serré

Dès l'arrivée du premier gworl dans la caverne, tout le monde doit faire un jet de Réflexes et entamer un tour de combat. Les PJ sont bien sûr avantagés, par le fait que leurs adversaires arrivent un par un alors qu'eux sont regroupés et peuvent les attendre.

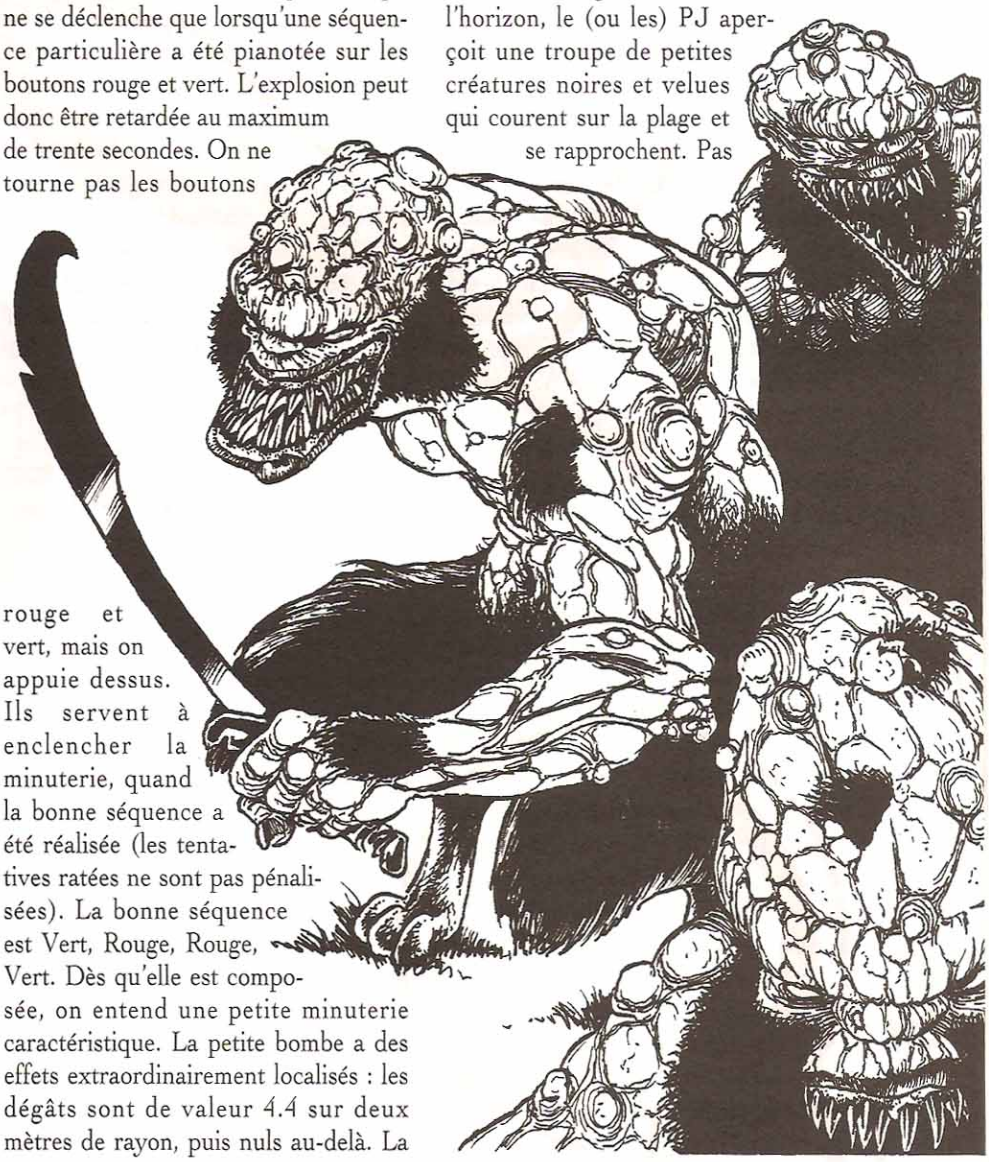
Les gworls sont sept et mettent trois tours pour arriver. Après le premier gworl, deux autres apparaissent à l'UA 5 et à l'UA 2 durant les trois tours qui suivent. Les gworls ne sont pas handicapés par la faible luminosité, ce qui n'est pas forcément le cas de tous les PJ (s'il n'y a pas de source lumineuse, donner un malus +2 aux seuils de réussite de combat pour les PJ qui n'ont pas une vue adaptée à l'obscurité). Les créatures d'Arwoor se battent jusqu'à la mort.

Note : Tous les gworls possèdent un petit sac qui contient deux rations de nourriture (des sortes de biscuits secs, très durs). Le sac du gworl n°1, le premier à entrer dans la caverne, renferme en outre deux petits boîtiers cubiques noirs. Sur chacun d'eux se trouvent trois boutons : un rouge et un vert côte à côte, et un noir, plus éloigné et gradué (par trente petites encoches). Si les PJ fouillent les sacs et s'emparent de ces deux boîtiers, le MJ ne doit pas leur expliquer leur utilité. C'est aux PJ de la deviner. Il autorisera à la limite un jet d'Intellect de seuil 3.4 (qui est en fait le Seuil de Compréhension Initiale de la bombe, voir page 331 ou 332). En cas de réussite, le Meneur de Jeu dira simplement que les gworls n'étant visiblement pas des génies, le fonctionnement de ces appareils doit être assez simple. S'il y a un Thoan dans le groupe, le MJ lui indiquera (discrètement) que l'objet est vraisemblablement une bombe et qu'il faut trouver la bonne séquence pour l'activer.

Laisser les joueurs réfléchir, sachant qu'ils ont droit à autant de tentatives qu'ils le veulent pour actionner l'objet. Chaque boîtier noir est, en fait, une petite bombe mise au point par Arwoor, avec un fonctionnement et une séquence à pianoter pas trop compliqués, pour que les gworls puissent les mémoriser. Le bouton noir est un potentiomètre qui se tourne dans la direction des graduations (trente). Chaque graduation correspond à une seconde de délai avant l'explosion, qui ne se déclenche que lorsqu'une séquence particulière a été pianotée sur les boutons rouge et vert. L'explosion peut donc être retardée au maximum de trente secondes. On ne tourne pas les boutons rouge et vert, mais on appuie dessus. Ils servent à enclencher la minuterie, quand la bonne séquence a été réalisée (les tentatives ratées ne sont pas pénalisées). La bonne séquence est Vert, Rouge, Rouge, Vert. Dès qu'elle est composée, on entend une petite minuterie caractéristique. La petite bombe a des effets extraordinairement localisés : les dégâts sont de valeur 4.4 sur deux mètres de rayon, puis nuls au-delà. La bombe pourra faire sauter (facilement !) le rocher qui bouche l'entrée ce qui permettra aux "gros" PJ, qui ne peuvent emprunter le boyau, de s'enfuir. De plus, comme il y a deux bombes, le groupe de héros pourra en conserver une, une arme thoanne étant indéniablement un atout pour les aventures à venir.

Par ici la sortie

Une fois le combat contre les gworls achevé, sans trop de dégâts pour les PJ, on l'espère, il faut songer à s'évader. Les PJ qui le peuvent empruntent (sans mauvaise rencontre, cette fois) le boyau et se retrouvent sur le sommet du rocher rose. Leur gardien, le zébrille Archémoros, qui vient de relayer Illyrios, est assoupi sur le sable, prêt de l'entrée. Il n'a visiblement pas entendu les gworls. En observant l'horizon, le (ou les) PJ aperçoit une troupe de petites créatures noires et velues qui courent sur la plage et se rapprochent. Pas



de doute, il s'agit de gworls. Le gros de la troupe a été envoyé, car ils sont cette fois au moins trente. Il n'est donc pas question de les combattre. Le PJ peut estimer qu'il faudra environ trois minutes aux créatures noires pour atteindre le gros rocher.

Le MJ va désormais s'efforcer de faire régner une ambiance de panique, sans laisser souffler ses joueurs. Il doit leur faire sentir que le temps est limité et qu'ils sont perdus s'ils n'arrivent pas à échapper aux gworls. Tout doit aller très vite. Certains PJ ont pu emprunter le boyau, les autres pourront sortir de la Bouche Béante s'ils ont fait exploser la grosse boule de granit à l'aide du boîtier noir.

L'explosion réveille bien sûr Archimoros et les autres habitants de la plage. Une pagaille indescriptible s'en suit, les membres de la communauté apercevant les gworls et commençant à paniquer. Leur principal souci à cet instant n'est pas de retenir les PJ, mais d'éviter les horribles monstres puants. Une fois les PJ à l'extérieur, les gworls ne sont plus très loin. Ils ont repéré nos héros, objets de leur attention et redoublent d'efforts, certains lançant même des couteaux, sans réussir à les toucher cependant. C'est à ce moment qu'un des personnages de la plage avec qui un (ou plusieurs) PJ avait fortement sympathisé (au choix du MJ, ce peut être Ipsewas, par exemple) décide de les aider. Ayant remarqué le dégoût des vils créatures pour l'eau, il conseille aux PJ, dont il n'a jamais douté de l'innocence, de s'évader en prenant des histoïkhthus, les fameux "poissons à voile". Il leur fait alors ses adieux, en les remerciant (sans ironie) de l'animation et du bon temps qu'ils ont amené et en espérant les revoir un jour.

L'aventure se conclut par une folle fuite en histoïkhthus, cap sur le large, bleu foncé en raison des dangereuses profondeurs de l'océan annulaire. Naviguant droit sur l'inquiétant monolithe Thayaphayawoed, qui monte jusqu'au plateau d'Amérindia, les PJ évitent une dernière fois les gworls, qui essayent de les atteindre à l'aide de projectiles (couteaux de lancer). Mais ils disparaissent rapidement hors de portée et même de vue, emportés par l'incroyable mollusque à voile.

Conclusion

Cette aventure devrait rapporter entre 50 et 60 points d'Héroïsme par personnage (voir le barème de répartition, page 80).

Les PJ doivent désormais faire le point, essayer de comprendre ce qui s'est passé et prendre une décision. Visiblement, ils ont été l'objet d'un complot. C'est donc que quelqu'un a de bonnes raisons de les voir morts. Comme il est peu probable que cette personne abandonne ses recherches, les PJ doivent donc s'attendre à être dorénavant traqués sur ce monde qui n'avait pas l'air si hostile au premier abord. Retourner sur la plage peut se révéler dangereux, car les gworls y font certainement des recherches poussées, même s'ils ne cherchent pas à éliminer les habitants de la plage, rapidement revenus à leurs préoccupations futiles. Mais les rumeurs de leur passage vont se répandre et les PJ auront du mal à rester discrets.

Le groupe peut prendre la décision de tenter l'escalade du gigantesque monolithe pour atteindre l'étage supérieur. D'autant que les PJ ont certainement commencé à entendre parler du "Seigneur" qui aurait créé le monde et ses créatures, et qui se trouverait "là haut"...

L'aventure ne fait que commencer !

Caractéristiques des PNJ

— Takac, l'Œil du Seigneur —

Force : 3.2
Résistance : 3.2
Souffle : 3.4
Réflexes : 3.4
Masse : 2.6
Intellect : 3.3
Ruse : 3.4
Volonté : 3.3
Agilité : 3.3

Singularités

Ouïe surdéveloppée : La compétence en Percevoir de Takac, dès que son ouïe entre en jeu est de 3.6*.
Vue de chat : Takac voit aussi bien de jour que de nuit.
Vue Perçante : La compétence en Percevoir de Takac dès que sa vue entre en jeu est de 3.6*.

Compétences

Athlétisme : Courir (3.1), Sauter (3.1), Voler (3.5)
Combat : Bec (3.3)
Furtivité : Dérober (3.1)
Survie : Percevoir (3.6), Pister (3.6), Se Cacher (3.5), Se Nourrir (3.3)
Connaissance : Aéronautique (3.1), Botanique (3.3), Météorologie (3.2), Zoologie (3.3)
Langues (oral) : Thoan (3.1), Gworl (3.2), Grec Mycénien oral (3.3), Tishquetmoac (3.2), Haut Allemand (3.2), Yiddish (3.2), Atlante (3.2), Tout autre langage du Monde à Étages (3.1) ; Linguistique (3.2)

Vitesse

Terrestre : 2.6*
Aquatique : -
Aérienne : 3.4

Armes naturelles

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Bec	3.3	2	3.3	3.2

— Les Gworls —

Ils sont sept à envahir la Bouche Béante. Trois assez puissants, les autres moyens. Pour les trente autres, considérez les caractéristiques des gworls moyens.

Trois gworls puissants

Force : 3.5
Résistance : 3.5
Souffle : 3.4
Réflexes : 3.4
Masse : 3.3
Intellect : 3.2
Ruse : 3.3
Volonté : 3.3
Agilité : 3.3

Quatre gworls moyens

Force : 3.4
Résistance : 3.4
Souffle : 3.3
Réflexes : 3.4
Masse : 3.3
Intellect : 3.2
Ruse : 3.3
Volonté : 3.3
Agilité : 3.2

Singularité (commune à tous les Gworls)

Armure épidermique : L'armure épidermique, de type cartilagineux (entre les poils !), protège le gworl contre les coups, mais pas contre le feu, la strangulation, etc. Après le calcul habituel des dégâts, le gworl bénéficie d'un jet défensif réduisant le nombre de réussite du

test de dégâts. Le test à effectuer est un jet de Résistance avec un seuil égal au nombre de réussites du test de dégâts.

Remarque : Si le gworl est touché dans une sous-localisation, son armure épidermique ne lui est d'aucune utilité.

Compétences

Athlétisme : Courir (3.1), Sauter (3.2)
Combat : Couteau (3.3), Épée (3.4)
Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.2)
Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.3), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.3)
Connaissance : Botanique (3.1), Zoologie (3.2)
Langues (oral) : Gworl (3.3)

Vitesse

Terrestre : 3.2
Aquatique : -
Aérienne : -

Armes

Type	Couteau lancer	Épée	Poings
Compétence	3.3	3.4	3.2
UA	1/1	2/2	2
Complexité	3.4	3.3/3.4	3.2
Dégâts	Force -1	Force	Force
Solidité	3.3	3.5	—

Équipement

Armes : 2 couteaux de lancer, épée 1M.
Un petit sac contenant deux rations de nourriture (biscuits secs), des instruments de torture (pinces, clous, barres, etc.) et deux boîtiers noirs (pour le gworl n° 1 seulement).

SCÉNARIO N° 2

LE RETOUR DU SEIGNEUR

Ce scénario se déroule sur Amérindia, deuxième plateau du Monde à Étages créé par le Seigneur Jadawin-Wolff, Amérindia. Il permet de mettre en scène des personnages ne se connaissant pas et, par là même, peut servir de scénario d'introduction à un groupe de joueurs débutants. Mais il peut également faire suite au scénario d'introduction "Présumés Coupables". Car, contrairement au premier scénario, "Le Retour du Seigneur" s'avère dangereux d'entrée et s'adresse donc à des joueurs relativement expérimentés et, en tous cas, très vigilants.

Synopsis

Le Seigneur est de retour ! Après des dizaines d'années d'absence totale, il aurait été aperçu plusieurs fois en Amérindia, non loin de Talanac, la ville taillée dans le jade. Un groupe d'individus d'origines diverses va être réuni par un aigle géant qui, comme la plupart d'entre eux, désire rencontrer le Seigneur.

Introductions

Un certain nombre d'introductions sont proposées ici pour divers personnages, selon leur type, mais le MJ pourra en imaginer d'autres, mieux adaptées aux personnages de ses joueurs. Ces introductions ne sont que des suggestions. Le MJ est libre d'en imaginer d'autres, sur le même modèle. L'idéal est de les étoffer lors d'un entretien MJ - joueur, ou encore de les faire jouer au cours d'une mini session de jeu préalable. Elles permettent de débuter dans THOAN par ce scénario, sans avoir joué auparavant. Il va de soi que si les joueurs ont commencé par le scénario n°1, leurs personnages sont déjà regroupés et les introductions qui suivent ne doivent pas être utilisées. Dans ce cas, l'aventure commence au moment où le groupe de PJ est abordé par Thyweste, l'aigle géant (voir plus loin).

N'importe quel type de personnage peut être incarné dans ce scénario, bien qu'il soit fortement déconseillé d'incarner un Homme-Cheval, puisque c'est une espèce très peu encline à s'allier avec quiconque. Les deux conditions suivantes doivent, de toute façon, être respectées :

- le groupe comprend, au plus, un Seigneur. Dans ce cas, nous suggérons fortement que ce soit Thyweste, un Thoan dont le cerveau a été implanté dans le corps d'un aigle géant ;
- chaque joueur a défini l'objectif principal de son personnage et l'a annoncé au MJ avant d'entamer la partie (exemple : se venger d'un Seigneur, découvrir un palais thoan et profiter de ses merveilles technologiques, rejoindre son univers natal, etc.). Des suggestions sont proposées dans les introductions, mais le point commun de tous les personnages est qu'ils doivent avoir une bonne raison de trouver le Seigneur du Monde à Étages.

Terrien

Introduction 1

Le PJ, archéologue (ou ami d'archéologue), a découvert un croissant métallique très étrange lors d'une fouille en Égypte (il s'agissait, en fait, d'une demi-porte dimensionnelle). Un soir, une femme blonde, grande et très belle s'est introduite chez lui pour lui dérober cet objet afin de l'assembler avec celui qu'elle possédait déjà. Une bagarre éclata alors entre le personnage et l'intruse qui se révéla d'une force hors du commun. Très rapidement, l'étrange femme prit l'avantage, mais elle projeta accidentellement le PJ sur

les deux croissants assemblés. Ce fut alors le noir total. Le PJ se retrouva dans une caverne obscure et très basse. À force de chercher à tâtons, il put ramper jusqu'à une faille dans le roc qui débouchait sur une plaine immense.

La prairie était peuplée de millions de bisons évoluant sous une voûte céleste vert émeraude. Pendant les premiers jours qu'il passa dans cet étrange endroit, un aigle gigantesque lui sauva plusieurs fois la vie et devint rapidement son allié. Par la suite, Thyweste lui apprit quelques notions de grec mycénien. Il lui présenta également les autres PJ qu'il avait rassemblés afin de constituer un groupe capable de retrouver le Seigneur du monde. L'archéologue est celui qui connaît (ou croit connaître) le plus Thyweste, son seul véritable point de repère dans ce monde fou. Thyweste lui a révélé petit à petit les particularités du Monde à Étages et continue de le faire, sans pourtant lui dévoiler sa nature de Seigneur déchu.

Introduction 2

Durant une partie de chasse en solitaire, en un lieu désolé (la Sibérie par exemple), le PJ a fait une chute dans une sorte de tombe préhistorique. Dans l'obscurité, il ne se rendit pas compte qu'il marchait sur deux croissants encastrés dans le sol dallé. Il se dirigea ensuite vers une source lumineuse lointaine et déboucha sur un monde inconnu.

Pendant quelques années, il fut hébergé par une tribu amérindienne (les Irennussoiks, ou Peuple du Lion-Guépard, voir page 204), avant de rallier le groupe de PJ, des individus qui comme lui se sont retrouvés accidentellement sur Amérindia ou ont une bonne raison de trouver le Seigneur de ce monde.

Les objectifs du terrien peuvent être multiples, selon l'introduction choisie, cela peut être : explorer ce nouveau monde qui s'offre à lui et comprendre comment il a pu naître ; découvrir la nature et les agissements de la mystérieuse femme ou en apprendre un peu plus sur Thyweste ; retourner sur Terre, ou au moins trouver la possibilité de le faire.

Rencontrer le Seigneur du Monde à Étages est l'occasion d'éclaircir de nombreux points obscurs.

Seigneur déchu

Introduction 1

Si un joueur incarne un aigle, alors il tiendra le rôle de l'aigle Thyweste, décrit dans le scénario. Cet aigle n'aura de cesse de trouver le Seigneur du monde, Jadawin, afin de se venger de lui ou, mieux encore, afin de lui voler son palais après avoir réintégré un corps humain. En effet, alors que cela n'est pas forcément vrai, l'aigle géant (qui souffre d'amnésie partielle) pense que Jadawin a transplanté son cerveau dans le corps d'un aigle royal par pure cruauté. Il sait bien qu'un Seigneur est redoutable, et la constitution d'un groupe complet et solide est, d'après lui, la clef de la réussite de son entreprise.

Lire la description de l'aigle Thyweste, un peu plus loin.

Introduction 2

Le PJ Seigneur s'est retrouvé prisonnier du Monde à Étages après avoir fui précipitamment son monde d'origine. Au joueur d'imaginer les raisons de cet exil précipité, en accord avec le Meneur de Jeu.

Son but actuel est de trouver le Seigneur du Monde à Étages, de l'écarter de son palais et de prendre le contrôle du Monde à Étages.

Créature d'Okéanos (zébrille, dryade, faune, satyre, silène, etc.)

Introduction 1

D'une détermination très rare pour une créature originaire d'Okéanos, la créature a quitté son plateau paradisiaque à l'aide d'un histoïkhthus (voir Bestiaire, p. 370) pour aller poser des questions au Seigneur, qu'elle sait habiter sur "le toit du monde". Elle espère ainsi obtenir des réponses aux questions qu'elle se pose sur la vraie nature de l'univers.

Après des semaines passées à escalader le monolithe Thayaphayawoed, le personnage vient d'arriver sur un étage complètement différent de son plateau natal : le verdoyant Amérindia. Il a eu la chance de tomber sur un groupe d'individus qui partagent avec lui le désir de rencontrer le Seigneur du Monde à Étages : les autres PJ.

Introduction 2

Elle est identique à la précédente, sauf que la créature, qui se rappelle de son existence terrienne, part à la rencontre du Seigneur dans l'espoir de retrouver ses proches parents, qui vivaient sur Terre, ou, tout au moins, savoir ce qu'ils sont devenus.

Humain amérindien ou Homme-Cheval

Introduction

Alors que le PJ était à la chasse, les membres de sa famille ont été carbonisés par un être humain, grand et bien bâti, dont le visage était méconnaissable car baigné d'une lumière surnaturelle. C'est, du moins, ce que lui ont raconté certains témoins, des femmes et des enfants miraculeusement épargnés. Pour le personnage, il ne peut s'agir que du Seigneur du monde.

Paradoxalement, même s'il le considère comme un dieu, le PJ a décidé de le tuer pour venger ses proches disparus.

Autres types de personnage

C'est au MJ d'imaginer les introductions possibles. Il peut, s'il n'a pas fait jouer le scénario n°1, reprendre celles qui y sont fournies, à l'exception près que les personnages se retrouvent sur Amérindia.

Rappelons le seul impératif dans toutes les introductions, qui est que chaque PJ doit avoir une bonne raison de trouver le Seigneur. L'aigle Thyweste, qui s'est proposé de les aider à retrouver le Seigneur, connaît visiblement la région et le monde mieux que quiconque et, de plus, possède l'immense avantage de voler. C'est une aubaine pour les aventureux PJ, encore un peu novices, et le MJ s'efforcera de le leur rappeler.

L'aigle

Thyweste, surnommé parfois Pterugon, est un aigle royal de dix-huit mètres d'envergure. Lorsqu'il réfléchit, ses yeux ambrés fixent l'horizon sans ciller. Sa tête, rouge vermillon, contraste fortement avec les grandes plumes

vertes qui recouvrent le reste de son corps. Thyweste désire ardemment retrouver le Seigneur du Monde à Étages, et pour cela, il a réuni les PJ afin de constituer un groupe capable de le trouver et de lui faire face. Rappelons que si un joueur incarne un aigle royal, il a la possibilité de prendre la place de Thyweste dans le scénario. Le MJ lui expliquera dans ce cas qu'il est un Seigneur déchu, dont le cerveau, autrefois celui d'un Thoan d'apparence humaine, a été placé dans le corps de cet aigle. Ce sera le seul Seigneur du groupe, comme indiqué dans l'introduction. S'il n'y a pas d'aigle dans le groupe de PJ, Thyweste sera un PNJ et le Meneur de Jeu se reportera aux caractéristiques données ci-dessous :

Thyweste, l'aigle Seigneur

Force : 3.5 — **Intellect :** 3.5
Résistance : 3.3 — **Ruse :** 3.2
Souffle : 3.6* — **Volonté :** 3.3
Réflexes : 3.5 — **Agilité :** 3.3
Masse : 3.2 — **Héroïsme :** 5

Singularités :

Vitesse en piqué : La Vitesse de vol de Thyweste est augmentée de +1 lorsqu'il est en piqué.
Vue perçante : La compétence Percevoir de Thyweste, dès que sa vue entre en jeu, est de 3.6*.

Compétences :

Athlétisme : Courir (3.1), Sauter (3.1), Voler (3.5)
Combat : Bec (3.3), Serres (3.4), Serres en piqué (3.4)
Furtivité : Dérober (3.1)
Survie : Percevoir (3.6), Pister (3.5), Se Cacher (3.2), Se Nourrir (3.5)
Connaissance : Aéronautique (3.5), Botanique (3.1), Chimie (3.4), Électricité (3.5), Électronique (3.5), Génétique (3.5), Mathématiques (3.5), Mécanique (3.5), Météorologie (3.2), Physique (3.5), Technologie des Seigneurs (3.3)
Langues (oral) : Anglais (3.3), Thoan (3.4), Gworl (3.2), Grec Mycénien oral (3.3), Tishquetmoac (3.2), Haut Allemand (3.3), Yiddish (3.3), Atlante (3.2), Tout autre langage du Monde à Étages (3.1), Linguistique (3.2)

Vitesse

Terrestre : 3.1
Aquatique : 2.6
Aérienne : 3.6*

Armes naturelles :

Type	Serres°	Bec	Serres en piqué°
Compétence	3.4	3.3	3.4
UA	2	2	3°°°
Complexité	3.2	3.3	3.4
Dégâts	3.5°°	3.5	3.6

° *En vol uniquement.*
°° *Une fois l'attaque réussie, Thyweste peut continuer à serrer, sans test, dans la même localisation ou sous localisation toutes les 2UA. Les dégâts peuvent donc être directement appliqués sans que l'aigle n'ait besoin de réussir une nouvelle attaque.*
°°° *Les UA du piqué tiennent compte de l'UA nécessaire de déplacement vers la cible (voir* **Bousculades**, *page 84). Un plongeon d'au moins une cinquantaine de mètres est obligatoire.*

Remarques : Un aigle géant peut, en principe, facilement transporter la masse d'un homme. Il doit pour cela réussir un test d'opposition entre sa Force et la Masse soulevée. Mais il ne peut continuer à voler avec sa masse que tant qu'il réussit, à chaque tour de jeu, un jet de fatigue (test de Souffle sur un seuil de **1 + cases d'épuisement cochées**). Un échec signifie que l'aigle doit déposer immédiatement (dans le tour) son fardeau, ou encore le lâcher !

Les aigles de Podarge sont très respectés par de nombreuses tribus amérindiennes, et notamment par les Hrowakas (le peuple de l'Ours). Ainsi, en cas de rencontre avec une tribu amérindienne, ils n'ont que peu de risques d'être pris pour cible.

Le début du scénario suppose que le groupe est constitué et qu'il s'est mis en route, sous les directives de Thyweste, vers les alentours de la ville tishquetmoac dénommée Talanac.

Premières frayeurs

L'Amérindia est une succession de vallonnements peu accentués, ayant chacun environ 250 km de long, ce qui permet à l'eau de s'écouler, aux ruisseaux, aux rivières et aux lacs de se former. Une prairie recouvre la majorité des étendues sauvages de ce vaste pays. Les herbes sont hautes, arrivant fréquemment au-dessus des genoux d'un homme. Chaque jour, il pleut pendant une période s'étalant d'une demi-heure à une heure, les nuages apparaissant subitement sans qu'il y ait de vent. La plupart du temps, le ciel est dégagé. Il est alors d'un vert lumineux. L'air est chargé d'effluves étranges et odorantes, un peu fruitées. Sa température varie peu autour de 20°C. La nuit, une lune gigantesque, d'un diamètre deux fois et demi plus grand que celui de la lune terrestre, illumine le ciel et une multitude d'étoiles fusent dans tous les sens. Les constellations sans cesse mouvantes permettent aux autochtones de se faire une idée de l'heure durant la nuit grâce à un repérage complexe. Pour davantage de renseignements sur la géographie des lieux, reportez-vous aux descriptions d'Amérindia, p. 195.

Après avoir réuni son groupe de PJ, l'aigle les dirige à présent à travers une région appelée les *Grandes Plaines*, à 10 km de la Grande Piste du Négoce. Cette piste, qui mène à la capitale de l'empire tishquetmoac, parcourt une bonne partie du plateau d'Amérindia. Quiconque l'emprunte ne peut être attaqué, d'après une loi respectée de tous. La piste est balisée par des poteaux en ébène sculptés à l'effigie d'Isquettlammu (dieu du commerce tishquetmoac). Ces poteaux vont par paire et sont espacés d'un peu plus d'un kilomètre. Chaque paire est à portée de vue de celle qui la précède et celle qui la suit.

À l'endroit où se trouvent les personnages, la savane verte et haute a laissé place à une herbe rase et bleue. À l'opposé de la piste et à une dizaine de kilomètres aussi, s'étend une forêt d'épineux appelée *Forêt des Arbres aux Ombres Nombreuses*. La forêt est longée par un important cours d'eau, dénommé *Petchotakl* d'après Thyweste et les éventuels Hrowakas et Hommes-Chevaux constituant le groupe.

Les joueurs des êtres volants, dont Thyweste, doivent effectuer un test de Percevoir de seuil 4, s'ils sont en vol. Les joueurs des personnages évoluant

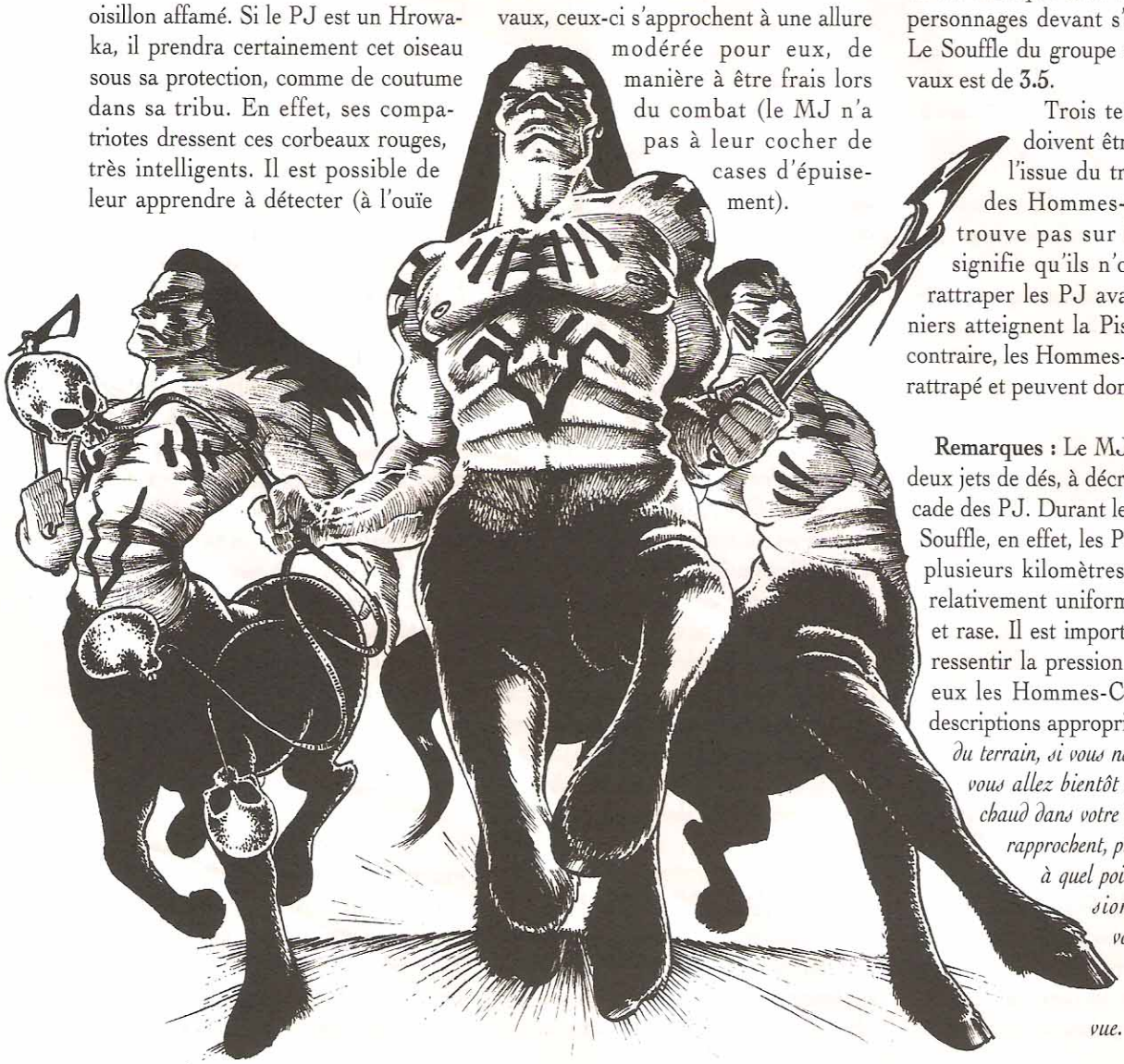
sur terre ferme peuvent également effectuer un test de Percevoir, mais de seuil 6. Si un succès au moins est obtenu, un petit oiseau mort est détecté à une centaine de mètres du groupe.

Si un PJ s'approche, il découvre que l'oiseau est un petit corbeau rouge femelle, doté d'une grosse boîte crânienne.

L'arrière de la tête a été écrasé. Une réussite partielle à un test d'Intellect de seuil 3.4 indique au joueur que l'objet utilisé pour occasionné cette blessure était lisse et contondant. Avec une réussite normale, le personnage peut estimer que l'oiseau a été tué par une pierre, vraisemblablement lancée. Une réussite de qualité supérieure révélera qu'il s'agit certainement d'un "bola", arme traditionnelle des Hommes-Chevaux.

Si les PJ cherchent un peu aux alentours du cadavre, ils trouvent sur le sol, à quelques dizaines de mètres, le nid du corbeau mort. Celui-ci abrite un oisillon affamé. Si le PJ est un Hrowaka, il prendra certainement cet oiseau sous sa protection, comme de coutume dans sa tribu. En effet, ses compatriotes dressent ces corbeaux rouges, très intelligents. Il est possible de leur apprendre à détecter (à l'ouïe avec une compétence en Percevoir de 3.5) des ennemis et à indiquer leurs positions en les survolant, tout en croassant. Ce petit animal permettra ainsi d'éviter des tours de garde fastidieux. Le corbeau sera adulte dans une année, et opérationnel, à condition d'être dressé, après une année de plus.

Tandis qu'ils reprennent leur marche sur cette herbe bleue, les PJ ne se doutent sûrement pas qu'ils ont été repérés par de bien dangereux prédateurs. En effet, brusquement, six Hommes-Chevaux surgissent de la *Forêt des Arbres aux Ombres Nombreuses*. Les PJ peuvent les repérer plus ou moins nettement en fonction du type de réussite à un test de Percevoir contre un seuil de 3.3. Il est de toute façon facile de se rendre compte qu'ils sont animés d'intentions belliqueuses et qu'ils ne semblent pas franchement disposés à négocier. Si les PJ décident d'affronter de front les Hommes-Chevaux, ceux-ci s'approchent à une allure modérée pour eux, de manière à être frais lors du combat (le MJ n'a pas à leur cocher de cases d'épuisement).



Dans le cas où les PJ tenteraient d'atteindre la Piste du Négoce de façon à être protégés par la loi d'immunité, le MJ devra déterminer s'ils atteignent la piste sans être rattrapés. Dans le cas où ils seraient rejoints, le MJ devra tenir compte de l'état de fraîcheur de chacun d'entre eux, c'est-à-dire du nombre de cases cochées dans leur compteur d'épuisement.

Pour déterminer si les PJ arrivent à atteindre la Piste du Négoce sans être rattrapés, le MJ utilise les règles de poursuite (voir **Mécanique du Jeu,** page 53).

Le pion symbolisant les PJ est placé sur la zone 1. Celui symbolisant les Hommes-Chevaux est placé sur la zone 4. Comme il s'agit d'une longue poursuite, les tests d'opposition se font sur la compétence **Souffle** de l'individu représentant le groupe (rappelons qu'il s'agit de celui qui possède la plus faible caractéristique en Souffle, les autres personnages devant s'aligner sur lui). Le Souffle du groupe d'Hommes-Chevaux est de **3.5**.

Trois tests d'opposition doivent être effectués. Si à l'issue du troisième, le pion des Hommes-Chevaux ne se trouve pas sur la case 1, cela signifie qu'ils n'ont pas réussi à rattraper les PJ avant que ces derniers atteignent la Piste. Dans le cas contraire, les Hommes-Chevaux les ont rattrapé et peuvent donc les combattre.

Remarques : Le MJ est invité, entre deux jets de dés, à décrire la folle cavalcade des PJ. Durant leurs trois tests de Souffle, en effet, les PJ vont parcourir plusieurs kilomètres, sur un terrain relativement uniforme d'herbe bleue et rase. Il est important de leur faire ressentir la pression qu'exercent sur eux les Hommes-Chevaux par des descriptions appropriées (*" Ils gagnent du terrain, si vous ne faites pas mieux, vous allez bientôt sentir leur souffle chaud dans votre dos." ; "Plus ils se rapprochent, plus vous comprenez à quel point ils sont impressionnants... quand vous osez les regardez." ; "La Piste du Négoce est en vue. Tout va dépendre*

de ce dernier effort : cette fois, c'est le quitte ou double !")

Le MJ rappellera aux PJ qu'ils ont peut-être intérêt à dépenser des points d'Héroïsme lors des tests d'opposition, s'ils ne veulent pas être rejoints. Dans ce cas précis, ce n'est pas uniquement le personnage du joueur qui lance les dés qui dépense des points d'Héroïsme, mais **tous** les PJ, puisque le groupe est solidaire.

Exemple : *le zébrille d'Eric est le PJ qui possède la plus faible caractéristique Souffle du groupe, avec 3.3. C'est donc lui qui représente le groupe, et c'est Eric qui lance les dés. Si lors d'un test d'opposition, Eric dépense 3 points d'Héroïsme pour pouvoir lancer six dés au lieu de trois, ce sont tous les PJ qui dépensent 3 points et pas seulement le zébrille d'Eric.*

— Les Hommes-Chevaux —

Force : 3.6
Résistance : 3.6
Souffle : 3.5
Réflexes : 3.4
Masse : 3.2
Intellect : 3.3
Ruse : 3.4
Volonté : 3.3
Agilité : 3.3

Compétences

Athlétisme : Courir (3.4), Grimper (3.1), Sauter (3.4)
Combat : Arc (3.4), Bola (3.4), Hache (3.4), Lance (3.3)
Furtivité : Dérober (3.2)
Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.4), Se Cacher (3.4), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.3)
Connaissance : Botanique (3.3), Zoologie (3.3)
Langues (oral) : Hrowaka (3.2), KhingGatawrit (3.2), Sarmatien (3.2), Scythe (3.2), Shoyshatel (3.3), Tishquetmoac (3.2)

Vitesse

Terrestre : 3.4
Aquatique : 2.6*
Aérienne : —

Armes

Type	Arc	Bola (°)	Hache
Compétence	3.4	3.4	3.4
UA	1/1	2/1	2/3
Complexité	3.4	3.4	3.3/3.4
Dégâts	3.6	3.4	3.6
Solidité	3.4	3.5	

Type	Poings	Ruade (°°)	Sabots
Compétence	3.4	3.3	3.3
UA	2	2	3
Complexité	3.2	3.3	3.2
Dégâts	3.6	Etourd. 3.6*	
Solidité	3.6		

*(°) Arme étourdissante. De plus, règle spéciale concernant sa capacité d'**immobilisation** (voir le **tableau des armes**, p. 71).*
(°°) Contre un adversaire derrière lui uniquement.

Équipement

Armes : 1 bola, 1 arc de type composite (8 flèches), 1 hache 1M
Armure : cuir (Pr = 1) sur l'ensemble du corps, casque sur la tête (Pr = 2)
Richesses : Fourrures de daim et de mammouth (équivalent : 50 *kwatluml*/Homme-Cheval)

Note : Si le combat doit s'engager entre les PJ et les Hommes-Chevaux, ces derniers, qui ont le sens de l'honneur, sont prêts à accepter un combat singulier entre un membre du groupe et un des leurs. Si le PJ gagne, les autres Hommes-Chevaux le laissent partir avec ses compagnons. Si l'Homme-Cheval gagne, le PJ est achevé (s'il n'est pas déjà mort) et son cadavre emporté pour être dévoré. Les Hommes-Chevaux exigent, en outre, toutes les richesses des PJ et la moitié de leurs armes. En cas de refus, ils attaquent le groupe.

En approchant de Talanac

Aucun événement d'importance n'entrave la progression des personnages durant 14 heures. Parmi les détails remarquables, le MJ peut préciser que dans le ciel, des faucons et des buses décrivent des arabesques ; qu'au loin, un groupe de canards se dirige vers les Montagnes Scintillantes ; qu'un troupeau de chamelons dégingandés, à l'aspect très comique, observe le groupe du haut d'une colline ; etc.

À l'issue de ces 14 heures, un test de Percevoir contre un seuil de 3.3 doit être fait pour chaque personnage.

Avec une réussite normale, le personnage aperçoit un Indien gisant à 800 mètres de la piste. Une réussite quasi-parfaite ou mieux permet de distinguer certains détails : l'homme est vêtu de cuir très clair, presque blanc. Deux plumes blanches sont fixées sur un bandeau frontal écarlate. Ses cheveux, noirs à l'origine, ont été teints en roux. L'Indien est armé d'une hache et d'un petit bouclier blanc orné d'une svatiska noire.

S'il y a un Hrowaka parmi les PJ, il peut indiquer à ses compagnons qu'il s'agit d'un Tsenakwas (ennemis jurés de son peuple). Il est sérieusement blessé et brûlant de fièvre. En voyant les PJ, il prononce quelques bribes de phrases dans sa langue, le tsenakwas, avant de sombrer dans l'inconscience :

"Watcetcotl... Toshkoumi ugh... Talanac. Oshangstawas Haomikou, shoyshatel... aliunta wakas... Thoan."

Thoan est un mot désignant la race des Seigneurs dans leur langue, et que certains Tsenakwas emploient pour désigner le Dieu du Monde (coïncidence ou non ?). Seul un Seigneur ou quelqu'un ayant côtoyé un Seigneur peut le connaître (les joueurs dont les personnages ne sont pas Seigneur ou qui n'en ont pas côtoyé doivent feindre l'ignorance, même s'il est probable qu'il réagissent). Dès lors, Thyweste veille à ce que l'Indien soit soigné et le protège, éventuellement, d'un Hrowaka trop impulsif.

Une fois suffisamment rétabli pour parler, après quelques heures, l'Indien qui se nomme *Haomikou* indique, en tishquetmoac, qu'il sait où se trouve le Seigneur Jatawin (déformation vraisemblable de Jadawin), mais qu'il ne s'y rendra pas. L'endroit, le Pays des Pierres Rouges, est en effet trop dangereux, car fréquenté par de grands prédateurs (comme la belette géante, deux fois plus haute qu'un cheval) et hanté par les mauvais esprits. *Haomikou* précise qu'il a été blessé par des *Oshangstawas* (Hommes-Chevaux) et qu'il s'est réfugié quelques heures dans le Pays des Pierres Rouges, sachant que ces derniers ne s'y aventurent pas non plus. C'est là qu'il a aperçu au loin Jatawin, dont le visage était auréolé de lumière. Terrorisé, *Haomikou* explique qu'il a quitté la terre maudite dès que le Seigneur ne pouvait plus le voir, après avoir disparu derrière un énorme rocher.

Le pays des Pierres Rouges

Pour atteindre le Pays des Pierres Rouges, les PJ doivent quitter la Piste du Négoce et marcher pendant 19 jours en direction du sud-est. Durant leur périple, ils traversent une rivière (le *Petchotakl*) et ont l'occasion d'observer de nombreux animaux, notamment une belette géante en train de dévorer un bébé mammouth, heureusement suffisamment éloignée pour ne pas les prendre pour cible. Ils devront vraisemblablement se livrer à une petite partie de chasse (ou de cueillette), car leurs éventuelles provisions ne leur permettront certainement pas de tenir près de vingt jours.

Chaque fois que les PJ recherchent du gibier, le MJ lance 1D6 pour vérifier s'ils ont une chance de repérer un animal (Tentatives maximales : 3 fois par jour) :

- **1-2 :** Aucun animal repérable
- **3-4 :** Canard sauvage ou lapin pourpre
- **6 :** Bison isolé

Si le jet a indiqué la présence d'un animal, le MJ vérifie d'abord si les chasseurs l'ont repéré (jet de Percevoir de seuil 3.4) : avec une réussite partielle, les PJ n'ont repéré que les traces de l'animal ; ils doivent le pister (jet de Pister de seuil 3.4) pour réussir à le trouver. Avec une réussite normale ou mieux, les PJ ont directement vu l'animal, et peuvent donc le prendre en chasse.

Le MJ demande alors aux chasseurs de décrire leur méthode d'approche. En fonction de la description des PJ, il fixe un seuil (de 3.3 à 3.5) aux tests suivants :

- **Agilité** pour s'approcher discrètement de la proie ;
- **Se Cacher**, pour se dissimuler avant d'attaquer.

Le MJ effectue ensuite un test standard de Percevoir pour l'animal, qu'il oppose au test de Se Cacher du chasseur. Si l'animal gagne le test d'opposition, le chasseur ne peut s'approcher suffisamment près pour attaquer. Si le chasseur gagne le test, il a le droit d'effectuer une, deux ou trois attaques avec une arme de jet avant que l'animal ne soit hors de portée, en fonction de la qualité de sa réussite. Réussite partielle ou normale : une attaque ; réussite quasi-parfaite : deux attaques ; réussite parfaite : trois attaques.

S'il gagne le test d'opposition mais qu'il attaque avec une arme de corps à corps, le PJ n'a droit qu'à une seule attaque avant que l'animal ne s'éloigne.

Le MJ doit, bien entendu, enrichir ces jets de dés de descriptions, en fonction du contexte et de la manière dont s'y sont pris les PJ.

Résultat du test de Se Nourrir

Qualité de la réussite	*Effet*
Réussite partielle	Le PJ trouve des denrées apparemment comestibles (racines, baies sauvages, fruits, etc.), mais pour une seule personne et pour un jour.
Réussite normale	Le PJ de trouve des denrées apparemment comestibles pour tous les PJ et pour un jour.
Réussite quasi parfaite	Le PJ trouve des aliments pour tout le groupe et pour deux jours.
Réussite parfaite	Le PJ à de quoi préparer des mets excellents pour tout le groupe pendant trois jours.

Si les PJ, plutôt que de chasser, préfèrent rechercher des plantes ou des fruits comestibles, le MJ procède à un jet de Se Nourrir (pas plus d'un par jour et par PJ).

" Comestible" ne signifiant pas "sans effets secondaires", les PJ qui se nourrissent de plantes, de champignons ou de fruits doivent réussir un test de Botanique pour être absolument certains que les végétaux qu'ils ont ramassés ne sont en rien nocifs.

Un seul incident majeur interrompra la progression des PJ avant qu'ils n'atteignent le Pays des Pierres Rouges. À cet effet, le 14ème jour, les

Résultat du test de Botanique

Qualité de la réussite	*Effet*
Échec catastrophique	Le PJ est persuadé que tous les aliments qu'il a cueillis sont comestibles alors que certains sont toxiques (Poison de virulence 3.2, délai d'agression = 1 heure ; délai létal = 3 heures ; voir **Mécanique du Jeu**, page 53).
Échec	Le PJ ne connaît pas la nature exacte de l'ensemble de sa cueillette. Le MJ procède à un test de hasard de seuil 3.5 (trois dés sur un seuil de 3.5). S'il est réussi, il y a parmi la récolte une denrée toxique du type précédent.
Réussite partielle	Tous les aliments cueillis sont comestibles, mais certains vont sérieusement déranger le système intestinal de ceux qui vont les manger !
Réussite normale ou mieux	Tous les aliments sont comestibles et sont sans effets secondaires.

joueurs effectuent pour leur personnage un test de Pister contre un seuil de 3.4.

Un peu plus loin devant les PJ, légèrement sur la droite, se dresse un chaos rocheux, au milieu d'herbes assez hautes et de quelques bouleaux esseulés. Parfaitement dissimulé dans le chaos rocheux (test de Se Cacher à 3.5 ayant obtenu 6 succès) grâce à sa peau qui a pris la couleur de la roche, se trouve un jeune Waganassit, prêt à bondir dès que le groupe passera à portée de ses griffes.

Waganassit

Le Waganassit, même jeune comme celui-ci, est un prédateur bipède redoutable, recouvert d'écailles siliceuses d'une dureté pratiquement à toute épreuve. Même les balles n'arrivent pas systématiquement à percer son épiderme de pierre (voir illustration et description dans le **Bestiaire**, page 385).

Toutefois, il n'est pas particulièrement rusé et le meilleur moyen de le battre est sans doute de le prendre au dépourvu, par exemple en l'attirant quelque part tandis que des archers le criblent de flèches, ou encore, en le dirigeant dans un piège (corde tendue entre deux bouleaux qui le fera chuter, etc.). Les PJ seraient bien avisés, dans ce cas particulier, d'utiliser de l'héroïsme pour réussir une attaque précise et toucher ainsi le Waganassit dans une sous-localisation, pour laquelle son armure ne lui sera plus d'aucune utilité.

Force : 3.6
Résistance : 3.6
Souffle : 3.3
Réflexes : 3.3
Masse : 3.6
Intellect : 2.3
Ruse : 3.1
Volonté : 3.4
Agilité : 3.2

Singularité

Armure épidermique : L'épiderme du Waganassit, particulièrement résistant, ressemble à de la pierre. Chaque fois qu'il encaisse un coup, le Waganassit a droit à un jet de **Résistance** dit défensif, à effectuer après le test habituel des dégâts afin d'en réduire le nombre de succès. L'indice du seuil de ce test est égal aux points de dégâts infligés au Waganassit avant son jet de Résistance. L'armure épidermique n'intervient pas quand la créature est touchée dans une sous-localisation.

Résultat du test de Pister

Qualité de la réussite	*Effet*
Échec catastrophique	Le PJ se croit entouré d'Hommes-Chevaux
Échec	Aucun effet.
Réussite partielle	Le PJ découvre la trace d'un animal au pied 10 fois plus large que celui d'un humain.
Réussite normale	Idem précédent, l'empreinte comptant 4 gros orteils.
Réussite quasi-parfaite	Idem précédent, le PJ découvrant un morceau d'écaille siliceuse (de la pierre).
Réussite parfaite	La trace est celle d'un Waganassit.

Compétences

Athlétisme : Courir (3.4), Grimper (3.1), Sauter (3.1)
Combat : Griffes (3.5), Morsure (3.4)
Survie : Percevoir (3.3), Pister (3.5), Se Cacher (3.6), Se Nourrir (3.2)

Vitesse

Terrestre : 3.4
Aquatique : 2.6
Aérienne : —

Armes

Type	*Compétence*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Griffes	3.5	2	3.2	3.6
Morsure	3.4	2	3.3	3.6

Remarque : En découpant la peau du monstre et à condition d'y passer suffisamment de temps (au moins deux jours), les PJ peuvent tenter de confectionner une armure protégeant le tronc (Pr = 3), pour un PJ de Masse 3.3 au maximum. La confection de cette cuirasse est très difficile, néanmoins. Elle nécessite une réussite quasi parfaite à un test de Technique Primitive de seuil 3.5. Même si le monstre est gros, il y a trop de déchet lors la confection d'une telle armure pour équiper plus d'un PJ.

En explorant le chaos rocheux, les PJ peuvent découvrir le cadavre d'un Tishquetmoac, un habitant de Talanac, récemment tué par le Waganassit sur la piste du négoce (le monstre n'ayant visiblement pas respecté le pacte de non agression !) avant d'être transporté dans son repaire. Les objets de valeur encore fixés à sa ceinture sont une bourse contenant 60 *Kwatluml* ainsi qu'une petite boîte contenant cinq cigares (au tabac très fin).

Le piège

Cinq jours après leur rencontre avec le Waganassit, les PJ atteignent le Pays des Pierres Rouges, facilement reconnaissable à ses rochers de couleur rouille (due à la présence d'oxydes métalliques, notamment de fer). Le sol est beaucoup plus rocailleux qu'habituellement sur Amérindia, et la végétation y est plus rare. Au loin, plus à l'est, les PJ distinguent une montagne imposante, qui devrait leur servir de point de repère.

Après avoir marché pendant un ou deux kilomètres en direction de la montagne, les PJ remarquent un bloc rocheux de quelques centaines de mètres de hauteur. Plusieurs totems ont été érigés à son pied. Étant donné les différents animaux représentés par les totems (loup, coyote, guépard, etc.), les PJ peuvent déduire qu'ils ont été mis là par plusieurs tribus indiennes, sûrement locales, mais peut-être très éloignées du site. S'il y a un Hrowaka ou un Homme-Cheval parmi les PJ, il se souvient, s'il réussit un jet d'Intellect

Résultat du test de Grimper

Qualité de la réussite	*Effet*
Échec catastrophique	Le personnage chute (dégâts 3.4 dans une localisation aléatoire). S'il est encordé, il est retenu par ses compagnons, mais heurte la paroi et encaisse des dégâts de 3.2 dans une localisation aléatoire.
Échec	Le personnage se fatigue : une case d'épuisement est cochée ou deux cases s'il est un centaure (ou un Homme-Cheval). Il doit de plus refaire un test de Grimper.
Réussite partielle	Le personnage atteint la grotte, mais doit cocher une case d'épuisement.
Réussite normale ou mieux	Le personnage atteint la grotte sans se fatiguer.

de seuil 3.4, d'une vieille légende qui parle de la résurgence des mauvais esprits dans cette région. Les totems servent certainement à les en éloigner. À environ 200 mètres de hauteur, on peut voir les reflets du soleil briller sur l'entrée d'une grotte, apparemment obturée par un métal verdâtre.

En raison de l'escarpement, pour atteindre la grotte, les PJ doivent effectuer un jet standard de Grimper, modifié en fonction de leur épuisement et de l'équipement dont ils disposent (s'ils possèdent une corde et qu'ils s'y prennent bien, les PJ voient leur seuil modifié de -1). La paroi rocheuse n'est pas trop raide, et souvent, les PJ peuvent marcher ou se reposer sur des rebords naturels. L'escalade dure environ une heure.

La porte métallique fait 3 mètres de haut sur 4 de large. Elle est recouverte de hiéroglyphes étranges, dans la langue des Seigneurs (le thoan). Il s'agit d'un descriptif de la procédure à suivre pour ouvrir la porte, donc, à priori, un Seigneur peut passer cet obstacle, mais au risque de se faire démasquer par ses compagnons. Si aucun PJ ne possède cette compétence, Thyweste se résout à indiquer à l'un de ses compagnons la marche à suivre : poser une main sur l'angle en bas à droite de la porte, remonter jusqu'à mi-hauteur, puis, sans lever la main, se diriger vers le centre de la porte (l'aigle ne peut s'en charger car il ne possède pas de main).

Le PJ chargé d'ouvrir la porte peut tenter de le faire en feignant d'y parvenir par hasard, s'il ne veut pas attirer l'attention des autres PJ (on suppose qu'il est l'allié de l'aigle). Son joueur doit pour cela réussir un test d'opposition entre sa Ruse et celle des personnages témoins. Si un personnage témoin obtient une réussite partielle, il se doute de quelque chose (le PJ a visiblement feint d'ouvrir la porte par hasard). Si un personnage témoin obtient une réussite normale ou mieux, il a parfaitement remarqué la combine entre l'aigle et le PJ.

La porte s'ouvre très rapidement, pivotant sur le côté gauche, et laisse entrevoir un couloir d'une trentaine de mètres. Ce couloir donne sur une pièce carrée de 200 mètres de côté. Les murs et le plafond de cette pièce sont en pierre parfaitement lisse, et ont la particularité de ruisseler. Le sol, tout aussi lisse, est métallique. Au centre est encastré un demi-croissant, impossible à extraire du sol métallique, plus dur que du diamant.

Un personnage possédant la compétence Technologie des Seigneurs peut utiliser la "porte" dimensionnelle associée à ce croissant, à condition d'en posséder un autre (si aucun des PJ n'en a en début de partie, on suppose alors que Thyweste en détient un, dissimulé dans un petit sac fixé à son torse).

Thyweste demande alors aux PJ de se regrouper autour de lui avant d'actionner la porte. Instantanément, l'ensemble du groupe est transporté en un lieu très étrange, avec le croissant mobile du PJ (ou de l'aigle). Il chute d'un peu plus d'un mètre avant d'atterrir sur une petite butte dominant une vaste grotte rosâtre de forme ovale, dont la faible lumière provient d'un tunnel éloigné de près de 300 mètres. Le plafond, haut de seulement 2 mètres au maximum, interdit le vol aux créatures aériennes plus grandes qu'un chien, et donc à fortiori à Thyweste.

À 300 mètres en contrebas se trouve un petit tunnel permettant de quitter la grotte, d'où se dégage une faible lumière. Mais traverser cette distance sans encombre n'est pas chose aisée. En effet, les PJ se trouvent actuellement dans un être vivant appelé un *Welttier* (c'est-à-dire, un animal-monde).

Les parois de la grotte constituent son épiderme (sols, murs et plafonds). Des touffes de poils sensitifs espacés de 20 à 50 cm recouvrent cet épiderme, exception faite pour la butte où sont entassés les PJ. Ils ont vaguement l'apparence de touffes d'herbe noire et ont pour rôle de détecter des êtres vivants.

À la moindre alerte transmise par ces poils, l'épiderme du *Welttier* se met à onduler jusqu'à créer une vague de peau sur le sol se dirigeant vers la zone excitée. Si la vague atteint un PJ, un flot d'acide concentré l'attaque afin de le digérer (le *Welttier* se nourrit en fait de cette manière).

Si les personnages tentent de progresser sans toucher de poils sensitifs, leurs joueurs effectuent trois tests d'Agilité contre un seuil de base de 3.4, modifié par leur épuisement, l'état d'excitation du *Welttier* et le type de situation.

Effet de l'attaque

Le *Welttier* attaque en enveloppant sa victime de la vague de peau qu'il a provoquée. Il immobilise sa proie et secrète alors un acide qui lui permet de rapidement la digérer. Une fois déclenchée, l'attaque du *Welttier* est implacable et cause, à chaque UA, des dégâts de valeur 3.6.

Un test de Force contre un seuil de 4.1 est alors nécessaire pour se dégager de l'emprise du monstre.

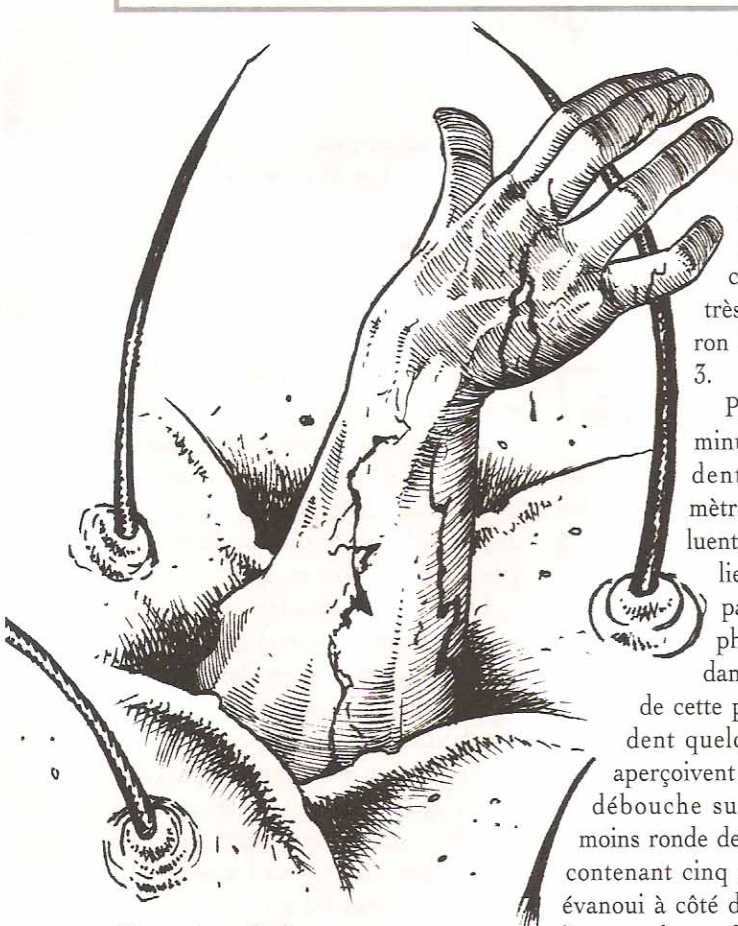
Remarque : Les PJ se trouvent dans une grotte recouverte par le *Welttier*. Pour se nourrir, en temps ordinaire, l'animal-monde étend son corps à

Résultat du test d'Agilité

Qualité de la réussite	*Effet*
Échec	La vague du *Welttier* atteint le personnage, qui se retrouve enveloppé (voir ci-dessous).
Réussite partielle	Le *Welttier* n'attaque pas le personnage, mais a été légèrement excité. Le seuil des prochains tests d'Agilité du PJ et de tous ceux qui se trouvent à moins de 5 mètres de lui subit un malus de +1.
Réussite normale ou mieux	Le *Welttier* ne détecte rien.

Type de situation	*Modificateur*
Les PJ se déplacent en groupe	+ 1
Les PJ nourrissent* le *Welttier* avant de tenter de passer (ce qui étourdit ses organes sensoriels)	- 1 à - 2 selon quantité**

* Le *Welttier* est capable d'ingérer toute matière organique.
** Par heure, il a besoin d'une quantité de nourriture correspondant à une masse de 3.2 (soit environ 10 rations quotidiennes des PJ).



l'extérieur de la grotte et attrape, avant de les ingérer, des animaux évoluant à l'extérieur. Il est si grand qu'il est inutile de fournir ses caractéristiques, les PJ ne pouvant le blesser de manière significative.

L'antre

Si les PJ réussissent à atteindre le petit tunnel, ils constateront qu'il est très bas de plafond, environ 1 m 50, mais large de 3.

Pendant une dizaine de minutes et d'un pas prudent, soit environ 500 mètres parcourus, ils évoluent dans un boyau régulier, légèrement éclairé par des particules phosphorescentes incrustées dans ses parois. À l'issue de cette progression, ils entendent quelques grognements et aperçoivent une lueur : le tunnel débouche sur une pièce plus ou moins ronde de trois mètres de haut, contenant cinq gworls et un humain évanoui à côté d'une armature métallique en forme d'hexagone d'une hauteur de deux mètres, dressée verticalement au centre de la pièce.

Les PJ doivent agir vite, car un des gworls s'échappe dès l'UA 6 du tour où les PJ agissent, emportant avec lui une petite mallette noire. Juste avant de partir, il actionne une "porte" dimensionnelle située dans l'hexagone. Puis, il disparaît littéralement en passant dans le cadre hexagonal.

Les Gworls

Force : 3.5
Résistance : 3.5
Souffle : 3.3
Réflexes : 3.4
Masse : 3.3
Intellect : 3.2
Ruse : 3.3
Volonté : 3.3
Agilité : 3.3

Singularité

Armure épidermique : L'armure épidermique, de type cartilagineux, protège le gworl contre les coups (pas contre le feu, la strangulation, etc.). Après le calcul habituel des dégâts, le gworl bénéficie d'un jet défensif réduisant le nombre de réussite du test de dégâts. Le test à effectuer est un jet de Résistance avec un seuil égal au nombre de réussites du test de dégâts.

Remarque : Si le gworl est touché dans une sous-localisation, son armure épidermique ne lui est d'aucune utilité.

Compétences

Athlétisme : Courir (3.1), Sauter (3.2)
Combat : Couteau (3.4), Épée (3.4)
Furtivité : Crocheter (3.1), Dérober (3.2)
Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.3), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.3)
Connaissance : Botanique (3.1), Zoologie (3.2)
Langues (oral) : Gworl (3.3)

Vitesse

Terrestre : 3.2
Aquatique : -
Aérienne : -

Armes

Type	Poings	Couteau de lancer	Épée
Compétence	3.2	3.4	3.4
UA	2	1/1	2/2
Complexité	3.2	3.4	3.3/3.4
Dégâts	3.5	3.4	3.5
Solidité	—	3.3	3.5

Équipement

Armes : 2 couteaux de lancer, épée 1M.

Épilogue

L'humain n'est pas endormi, mais mort. Son corps n'a pourtant, apparemment, subi aucune blessure, et seuls deux petits trous peuvent être observés sur la boîte crânienne, juste au-dessus des tempes. L'homme porte autour du cou, un collier métallique (Pr = 4.1) large de 5 cm, qui est en fait un mécanisme thoan qui lui permettait d'illuminer sa tête. Il a également une ceinture anti-gravité fonctionnelle, contenant encore 100 unité d'énergie (voir chapitre **Technologie Thoanne**, page 347).

En fait, cet humain était un Seigneur déchu nommé Daryu, habité par une Cloche Noire (machine capable de posséder le cerveau d'un être évolué, décrite dans les tomes 3 et 4 de la Saga des Hommes-Dieux, brièvement dans le chapitre **Présentation cosmogonique et historique**, page 155). Il s'était fait passer pour le Seigneur du Monde à Étages auprès des indigènes d'Amérindia, mais son but était d'atteindre le palais de Jadawin.

La Cloche Noire, qui peut fouiller dans la mémoire des cerveaux qu'elle possède, connaissait l'existence de cette "porte" hexagonale, à laquelle on accède en passant par le Pays des Pierres Rouges. Elle savait qu'il fallait traverser le *Welttier*, mais cela ne lui posait pas de problème, grâce à sa ceinture anti-gravité.

En revanche, elle ne s'attendait pas à trouver les gworls, envoyés par l'actuel Seigneur du Monde à Étages par la même "porte".

Actuellement, son esprit se trouve dans le corps du gworl qui s'est échappé et la mallette contient la machine en forme de cloche capable d'opérer les transferts de cerveaux.

Les PJ peuvent traverser l'hexagone et se retrouver... là où le souhaite le MJ. Pourquoi pas sur Dracheland, s'il veut enchaîner avec le scénario n°3 ?

Points d'héroïsme : Cette aventure doit rapporter entre 30 et 100 points par personnage, selon leurs interprétations et les actions d'éclats qu'ils ont réalisées (voir le barème décrit dans le chapitre **Mécanique du Jeu**, page 80).

SCÉNARIO N° 3

VISITE GUIDÉE

Présentation

Cette aventure est destinée à une équipe de 4 ou 5 personnages, relativement expérimentés (entre 20 et 40 points d'Héroïsme).

D'une structure très simple, elle commence dans une contrée de Dracheland. Les PJ peuvent être originaires de ce plateau (Chevalier Drachelander, Sarrasin ou Khamshem) mais ils peuvent parfaitement également être originaires d'Amérindia ou d'un autre plateau et avoir émigré accidentellement vers le plateau supérieur au cours de parties précédentes (il est possible aussi de les intégrer plus tard en cours de jeu). On suppose que chaque PJ a passé suffisamment de temps sur Dracheland pour connaître le Haut Allemand ou le Yiddish au minimum, c'est-à-dire 3.1.

Il est nécessaire qu'un ou deux PJ soient humains et se trouvent sur Dracheland au début de l'aventure, et que l'un d'entre eux soit un Thoan, conscient de sa nature ou non (c'est-à-dire amnésique comme l'était Jadawin). Cette aventure va permettre aux PJ de prendre conscience de certains traits de caractère des Seigneurs et, notamment, de leur duplicité.

La foire de Pratsciz

L'action débute dans le domaine de *Lutzen*, une région de Dracheland plus vallonnée que la moyenne. Depuis 3 ans, une grande foire annuelle a lieu dans la petite ville de *Pratsicz*, pour commémorer sa fondation, dont le huit centièmes anniversaire coïncidait avec la première foire. Ce type de foires, organisées par le baron Lothar Von Lutzen, a pour but d'attirer les commerçants, seigneurs locaux et ménestrels vers cette petite contrée. Du moins officiellement...

Cette foire a acquis une certaine notoriété dans les provinces alentours et c'est finalement une bonne réussite. Il est important que les PJ s'y rendent (au moins le Thoan et un autre Drachelander), car le discours que va prononcer le baron Von Lutzen devrait attiser leur curiosité. Pour motiver si besoin les PJ, le MJ peut indiquer aux joueurs que c'est dans ce genre de grandes réunions que l'on peut rencontrer des gens intéressants et que l'on apprend des informations parfois troublantes.

Vers midi, le baron Lothar Von Lutzen entame un discours de bienvenue, clamant sa joie de voir tant de monde réuni pour commémorer la naissance de sa ville, bâtie par les serviteurs directs de Dieu afin d'accueillir les premiers Teutons en ce monde.

Le programme des festivités annoncé par le baron comprend des joutes littéraires et musicales, en l'honneur des nobles dames invitées au château, ainsi que des tournois où les chevaliers peuvent s'illustrer, en toute camaraderie, car il s'agit simplement de désarçonner son adversaire ou de se battre jusqu'au premier sang, au cas où les deux jouteurs videraient les étriers (voir les règles des joutes, page 272). Les prix à gagner pour les festivités littéraires et musicales sont respectivement une bible très ancienne (800 ans) et une harpe magnifique, tous deux de très grande valeur (environ 100 *dracheners*).

Le prix à gagner lors des joutes est une cotte de maille ayant appartenu au premier baron de *Lutzen* (Pr = 3 sur le tronc et les membres supérieurs). Cela devrait sans doute intéresser les PJ, certains en tout cas.

Von Lutzen ne participe pas à ces activités et ordonnera un festin nocturne pour les visiteurs nobles, après avoir annoncé qu'une épreuve très particulière aura lieu le lendemain, épreuve qui mettra à contribution les connaissances linguistiques de qui voudra y participer. Le prix à gagner est exceptionnel, d'après lui, mais il ne le révélera que le lendemain. Les PJ considérés comme non-nobles (c'est-à-dire ceux qui ne sont ni Drachelander ni Thoan) ne peuvent participer au repas des nobles et doivent aller dîner avec les marchands.

Le repas des nobles

Il a lieu dans le donjon du baron. Situé sur le sommet d'une colline, le château Von Lutzen, en pierre grise, domine la région. De petite taille, il est entouré d'une douve (fossé rempli d'eau) dans laquelle baignent deux dragons d'eau (voir **Bestiaire**, page 367), qui n'inspirent guère confiance. Le pont-levis, levé, est abaissé à l'arrivée des convives, qui se retrouvent rapidement dans la cour. Des écuyers mènent alors leurs chevaux dans les écuries du château, tandis qu'un valet conduit les hôtes dans la grande salle à manger du donjon central. Avant d'entrer, le valet demande aux visiteurs d'ôter leurs armes, qu'il ira déposer dans une petite pièce annexe. La salle à manger est relativement sombre, éclairée seulement par une dizaine de torches. Trois tables garnies de bancs et de sièges ont été disposées en U au centre de la pièce. De vastes tapisseries pourpres brodées de fils d'or décorent les murs. Il règne une atmosphère des plus détendues. Rapidement, les hôtes sont invités à s'asseoir tandis que les domestiques apportent les plats. Les ménestrels se produisent pendant que les nobles font ripaille.

Les PJ pourront remarquer que :

- 1/Automatiquement : Von Lutzen n'a pas d'épouse ;
- 2/Jet d'intuition de seuil 3.5 (Ruse contre 3.5) : ses manières sont plutôt étranges, non qu'il mange différemment, mais il semble presque se forcer pour se repaître aussi salement que ses invités.

Le repas des non-nobles

Les commerçants ont la possibilité d'installer leurs étals et carrioles dans la cour du château. Aucune chambre n'a été prévue pour eux. Ils dormiront donc dans leur carriole ou dans l'écurie, tout comme les PJ qui ont été refusés au repas des nobles.

Le droit à payer pour installer un étal et vendre est de 1/2, 1 ou 2 *∂racheners*. Le profit réalisé est fonction du talent du marchand (sinon du hasard : 1D6 + 1, 2D6 + 2 ou 3D6 + 3 *∂racheners* à la fin de la foire) et de la qualité de ses produits (à l'appréciation du MJ). Les PJ peuvent s'improviser marchands, s'ils ont quelques biens à vendre (les objets issus des autres plateaux sont fort appréciés, car très exotiques et certainement rares).

Les PJ qui dînent avec les commerçants apprennent par la soldatesque présente dans la cour ou par les gens du cru que l'épreuve linguistique dont a parlé Von Lutzen se fera sur une "relique".

En fonction de l'enquête et de l'interrogatoire menés par les PJ, le Meneur de Jeu fixe un seuil allant de 3.3 à 3.5. Puis il autorise un test d'Intellect à un ou plusieurs PJ (ceux qu'il estime avoir le mieux conduit leur enquête). En fonction de la qualité de réussite de ce test, les PJ récoltent les informations suivantes :

Von Lutzen/Detiuw

Lothar Von Lutzen est, vous l'avez deviné, d'origine mystérieuse. C'est un Thoan dont le nom véritables est Detiuw. Il est originaire du Monde des Nuées, un univers dans lequel tous les habitants sont des créatures volantes. Il

Résultat du test d'Intellect

Qualité de la réussite	*Information*
Échec	Aucune information sérieuse, uniquement des affabulations.
Réussite partielle	La relique est un morceau de papier très ancien et incompréhensible.
Réussite normale	Idem précédente + son écriture ne peut être effacée. La relique aurait été trouvée par un chasseur.
Réussite quasi parfaite	Idem précédente + la légende attribue son origine à un poète du niveau supérieur, pourchassé par des démons, qui aurait jeté la relique par-delà le bord du monde pour éviter que ses poursuivants démoniaques ne s'en emparent. C'est le nouveau baron Von Lutzen qui a décidé de la rendre publique.
Réussite parfaite	Idem précédente + Lothar Von Lutzen a été adopté par le précédent baron, Ludwig Von Lutzen pour lui avoir sauvé la vie au cours d'une chasse. Hélas, s'il a pu le préserver de la fureur d'un sanglier, Lothar Von Lutzen n'a pu lui éviter qu'une sournoise maladie n'emporte le pauvre Ludwig. Les voies de *Gott* sont impénétrables. Nul ne sait d'où vient le nouveau baron, mais la ville prospère depuis qu'il règne.

l'a quitté il y a moins de deux ans pour échapper à deux usurpateurs et, après avoir emprunté une "porte" à uni-sens, s'est retrouvé sur Dracheland, en compagnie d'un de ses ennemis. Il a réussi à l'éliminer et lui a dérobé un plan indélébile, écrit en thoan, qui décrit l'accès du palais de Jadawin par une porte située sur Dracheland. De là, pensait-il, il serait facile de rejoindre le Monde des Nuées.

Detiuw savait que son arrivée avait dû déclencher des alarmes dans le palais de Jadawin et, effectivement, son occupant avait tout vu et s'était empressé de dépêcher quelques gworls sur les lieux. Detiuw les repéra à temps et leur échappa. Il sait donc, depuis cette époque, qu'Arwoor est le nouveau maître des lieux (parce que les gworls sont les créatures d'Arwoor).

Après avoir échappé aux gworls, il s'est caché dans la forêt *Rotwald*, du comté de Lutzen, et a surpris une chasse au sanglier à laquelle participait le baron Ludwig Von Lutzen. Celui-ci s'était éloigné de ses compagnons et pourchassait seul un animal.

Detiuw a rapidement compris que pour échapper à Arwoor, il devait se cacher parmi les *leblabbiys*, si possible avec un statut social acceptable. Il neutralisa donc le vieux baron d'un tir de lance-rayons réglé sur le mode étourdissant, puis dirigea son arme vers le sanglier, non sans l'avoir réglée sur un mode plus puissant. Il maquilla alors la blessure du sanglier de façon à faire croire qu'elle était due à un coup de lance. Lorsque les compagnons de chasse du baron le rejoignirent, craignant que l'odeur de brûlé n'éveille des soupçons, il expliqua dans son allemand terrien rudimentaire que c'était une bête surgie droit de l'enfer. Cette version des faits fut acceptée avec enthousiasme, y compris par le baron qui avait repris ses esprits. Tellement d'enthousiasme, même, que celui-ci fit, sur le champ, de Detiuw/Lothar, son second fils.

Detiuw n'eut pas de mal à adapter son allemand terrien au drachelander, puis à faire disparaître le premier fils du baron, tout cela en quelques mois. Il s'occupa, un an plus tard, du vieux baron en lui envoyant un rayon étourdissant assez puissant pour provoquer une crise cardiaque fatale.

Detiuw/Lothar Von Lutzen coula donc des jours heureux dans son nouveau domaine mais se languit vite de son univers d'origine.

Il connaît donc le moyen de s'y rendre mais, devenu très prudent, il cherche l'alliance d'autres Seigneurs exilés. Le but des foires n'est autre que la prise de contact avec des Thoans. Il espère que le fait d'apprendre qu'un parchemin intraduisible se trouve dans le château, ou que la vue d'un plan thoan poussera d'éventuels Thoans à se démasquer et à tenter de se l'approprier. Il est sûr de pouvoir les capturer et compte leur proposer une alliance : ensemble, ils se rendront dans le palais de Jadawin, *"ensuite, chacun fera ce qu'il voudra"*.

Bien sûr, en bon Thoan qu'il est, Detiuw compte les tuer une fois le palais de Jadawin conquis et s'approprier le Monde à Étages afin de reconquérir le sien avec le matériel du palais.

Detiuw est un bel homme, grand, musclé et blond. Son allure distinguée, ses manières et sa culture ont facilement convaincu les Teutoniques de son origine noble.

Il est préparé à toute tentative de vol contre sa "relique" et sait qu'elle a davantage de chance de se produire le soir des joutes ou le lendemain, dernier jour de foire.

La soirée

Au cours de la soirée, les personnages nobles, joueurs ou non, sont donc logés dans des chambres du donjon central tandis que quelques commerçants et les autres PJ se trouvent dans la cour.

Les gardes éveillés et présents dans l'enceinte du donjon sont au nombre de 20 :

- 1 sur chaque muraille de l'enceinte interne ;
- 1 sur chaque tour ;
- 2 au sommet du donjon ;
- 4 qui surveillent la cour et les portes qui en partent ;

et enfin

- 4 à l'intérieur du donjon proprement dit. Ils ne sont pas méfiants (le MJ peut matérialiser cela par un petit plan, s'il le juge nécessaire).

S'approprier le plan oblige à s'infiltrer dans les appartements de Detiuw/Von Lutzen. Si les PJ décident de tenter le coup le soir même, il faut savoir qu'il dort d'un sommeil léger dans une pièce à côté de sa chambre à coucher (remplie de draps propres), des coussins habilement placés laissant croire que son lit est occupé. S'ils n'osent pas s'approcher du lit et le toucher, un test en Percevoir contre un seuil de 3.5 (3.3 si le PJ possède une vision nocturne) décèle la supercherie. De toute façon, Detiuw jaillit au moment opportun de la chambre voisine, armé d'une

arbalète et d'un pistolet lance-rayons. Il s'adresse aux inconnus en thoan et il n'hésite pas à faire torturer ceux qui se risquent à le berner. Dans sa demeure, remplie de garde, lui-même étant armé d'un lance-rayons, les PJ n'ont pratiquement aucune chance, le MJ se doit de leur rappeler. Si Detiuw est amené à faire feu sur les PJ, ses deux premiers tirs au lance-rayons ne sont "que" d'une valeur de **3.6 Étourd.** (consommation = 4 unités d'énergie). Si les PJ n'entendent pas raison, il passe alors à un tir beaucoup plus radical (pour ne pas dire mortel) de **4.2 Étourd.** (consommation = 32 unités d'énergie) !

Detiuw, Seigneur déchu — du Monde des Nuées —

Force : 3.4 **Intellect :** 3.5
Résistance : 3.4 **Ruse :** 3.5
Souffle : 3.4 **Volonté :** 3.5
Réflexes : 3.4 **Agilité :** 3.5
Masse : 3.3

Héroïsme : 20

Trouble psychique : Orgueil immodéré

Compétences

Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.2), Monter (3.4), Sauter (3.2)
Combat : Arbalète (3.5), Bouclier (3.5), Épée (3.5), Lance 1M (3.5), Lance-Rayons (3.6)
Furtivité : Dérober (3.5), Crocheter (3.5), Se Déguiser (3.6)
Survie : Percevoir (3.5), Pister (3.5), Se Cacher (3.6), Se Nourrir (3.2), Technique Primitive (3.2)
Connaissance : Aéronautique (3.6), Botanique (3.4), Chimie (3.5), Électricité (3.4), Électronique (3.5), Génétique (3.5), Mathématiques (3.5), Mécanique (3.4), Médecine Générale (3.5), Musique (3.3), Physique (3.5), Zoologie (3.5)
Langues (oral) : Arabe (3.2), Haut Allemand (3.4), H'vaizhum (3.1), Yiddish (3.3)

Vitesse

Terrestre : 3.2
Aquatique : 2.6*
Aérienne : —

Armes

Type	Arbalète lourde	Bouclier (grand)
Compétence	3.5	3.5
UA	1/6	3/2
Complexité	3.4	3.4/3.3
Dégâts	3.6*	3.4 Etourd
Solidité	3.3	4.1

Type	Épée 1M	Lance 1M (°)
Compétence	3.5	3.5
UA	2/2	2/2
Complexité	3.3/3.4	3.3(°°)/3.6
Dégâts	3.4	3.4
Solidité	3.6	3.4

Type	Lance-Rayons (°°°)
Compétence	3.6
UA	1/1
Complexité	3.3
Dégâts	de 3.5 à 4.5
Solidité	3.2

(°) À la fois arme de jet et arme de corps à corps.
(°°) Complexité 3.4 en combat rapproché.
(°°°) Forme = pistolet. Autonomie : Il reste 300 unités d'énergie. Pour connaître la consommation en énergie du lance-rayons, voir page 333.

Équipement

Armes : 1 arbalète lourde (20 carreaux), 1 grand bouclier, 1 épée, 1 lance à une main, 1 pistolet lance-rayons.
Armure : Moyenne : cotte de mailles, cuir bouilli et casque.
- **+ 1** au seuil de **Résistance** pour le jet de dégâts de l'adversaire
- **- 1** au seuil d'**Agilité** du porteur de l'armure

Protections : Membres (**Pr =3.3**), Tronc et Tête (**Pr =3.4**)
Richesses : Bourse de 500 *dracheners*

Deuxième jour

La journée se déroule comme celle de la veille, mais en fin d'après-midi, Detiuw/Lutzen prend la parole pour annoncer le début de l'épreuve linguistique. Il dévoile alors sa relique. Il s'agit d'un rouleau de parchemin, richement décoré et écrit en thoan (pour les non-Thoans, c'est une écriture faite de symboles géométriques complexes). Le prix à gagner est exceptionnel puisqu'il s'agit du titre de vassal de *Lutzen*, soit un rang juste inférieur à celui de baron !

En plus des PJ, il n'y a pourtant guère que deux autres candidats, des nobles, mais ils sont bien incapables de déchiffrer le document.

Alors que ces deux concurrents viennent d'échouer dans leur tentative de traduction, l'épreuve est interrompue par la venue d'un soldat qui annonce être passé par un village paysan complètement rasé, à l'est, sur le territoire du baron Von Tikildof. Écœuré par le spectacle qu'il a contemplé (massacres, victimes brûlées à demi-dévorées), il avoue n'avoir jamais assisté à une telle tuerie, qui ne peut être que l'œuvre du démon. Inutile de préciser que ces déclaration jettent un froid parmi l'assistance... Les PJ qui lisent le Thoan ont juste eu le temps de déchiffrer *"Porte de Drachelande"*.

Detiuw/Von Lutzen annonce alors sur le champ qu'il ira aux nouvelles avec dix de ses hommes et propose aux traducteurs et à leurs compagnons d'armes de les accompagner le lendemain.

Il profite de la nuit pour discuter avec les PJ. Les prenant un par un, il leur pose toutes sortes de questions sur les raisons de leur présence ici, leurs objectifs, et emploie très souvent le mot "porte" pour observer leur réaction. Ses manières qui semblaient si aristocratiques jusqu'à présent paraissent soudain beaucoup moins distinguées. Par moment, ses propos semblent même dévoiler une certaine arrogance, agrémentée d'un soupçon de paranoïa.

Il fait disparaître les deux autres candidats et leurs compagnons (qui ne sont pas des Thoans, il en est sûr). Le lendemain matin, ceux-ci manquent simplement à l'appel et sont déclarés couards.

— La troupe d'Arwoor —

Le massacre rapporté par le soldat est l'œuvre des gworls d'Arwoor, qui ont retrouvé la trace de Detiuw et font tout pour le faire sortir de sa cachette. Ils ont en effet reçu pour mission de le

capturer et de le ramener à leur maître. Si cela n'est pas possible, ils s'arrangeront pour le tuer.

Les gworls n'attaquent qu'en cas de supériorité tactique (nuit, embuscade) ou numérique. Ils sont 20 en tout, divisés en 2 bandes : une de 7 et une autre de 13. La première a pour objectif de créer le plus de désordre possible dans la région, tandis que la seconde guette la sortie du château.

Arwoor a, de son côté, pris ses précautions (voir plus loin) et dispose de deux Yeux du Seigneur (des corbeaux) pour communiquer avec les gworls.

Troisième jour

Detiuw/Von Lutzen ordonne tôt le matin à sa troupe et aux PJ de se mettre en route. Il "constate" l'absence des deux autres traducteurs candidats et se déclare surpris : ils lui avaient pourtant fait l'impression d'être des personnes courageuses. Detiuw a revêtu son armure et porte ses armes traditionnelles, mais il a dissimulé son pistolet lance-rayons dans sa botte droite.

Le petit groupe se dirige d'abord vers l'est. Detiuw compte dépasser le lieu de carnage présumé, pour obliquer vers le nord afin de rejoindre la "porte". Celle-ci se trouve sur le territoire d'un chevalier particulièrement belliqueux, Helmut Von Tikildof, qui passe pour n'être pas très futé.

Malheureusement pour lui, son projet va être retardé en début d'après-midi, lorsque le petit groupe atteint un autre village dévasté, toujours sur le territoire de Von Tikildof.

Un des corbeaux d'Arwoor qui suit les PJ a, en effet, indiqué leur changement de route aux gworls, qui ont profité de l'occasion pour trouver un nouveau moyen de les paniquer et de les retarder, en créant le chaos partout où ils le peuvent. Cette opération doit permettre à Arwoor d'installer un dérivateur (voir **Technologie thoanne**, page 342) sur la fameuse "porte" menant au palais de Jadawin, maintenant qu'il a retrouvé la trace de Detiuw et qu'il a compris ses intentions. Cette installation nécessite environ trois heures.

Les PJ peuvent déceler la présence de l'étrange volatile en réussissant un test de Percevoir contre un seuil de 3.5 (le test peut être tenté dès que l'un des PJ déclare au MJ qu'il scrute les alentours).

Les descriptions du soldat n'étaient pas erronées et pourraient s'appliquer à ce deuxième carnage. Car les malheureuses victimes ont subi des sévices qui feraient pâlir d'effroi le pire des geôliers khamshems. Gravement brûlées, elles semblent avoir aussitôt servi de repas à leurs agresseurs. On ne trouve pas de cadavres de ces derniers, car ils ont achevé leurs blessés avant de les cacher dans les bois.

Les traces laissées sont étranges, ressemblant un peu à celles de chiens d'une taille immense. Suivre ces empreintes (test de Pister contre un seuil de 3.4) conduit vers la forêt avoisinante. Là, une forte odeur de fruits pourris permet de découvrir la cachette des corps de deux gworls (test standard de Percevoir).

Peu de temps après l'entrée des PJ dans le village rasé, Helmut Von Tikildof arrive à la rescousse avec 35 soldats.

Sa réaction est plutôt prévisible et il faut déployer des trésors de diplomatie pour le persuader de l'innocence des PJ.

Il existe trois possibilités pour s'en débarrasser :

- La diplomatie, mais Von Tikildof est un peu borné et considère que la simple présence des aventuriers est une agression. Jouez-le obtus et parano à souhait. Néanmoins, si les personnages lui montrent les cadavres gworls, ils réussissent à le convaincre de leur innocence en ce qui concerne le carnage.
- La fuite, mais les soldats connaissent bien les bois et s'enfuir équivaut à s'avouer coupable du massacre. De plus, les hommes de Von Lutzen, craignant d'être rattrapés et châtiés par Von Tikildof préfèrent se disperser, laissant les PJ et Detiuw seuls, sauf deux d'entre eux qui lui restent fidèles. Mais la "porte" thoanne n'est pas loin...
- Le combat, mais les hommes de Von Tikildof sont nombreux et leur chef est aussi bon combattant qu'il est obtus.

— Helmut Von Tikildof —

Force : 3.5 **Intellect :** 3.2
Résistance : 3.4 **Ruse :** 3.2
Souffle : 3.3 **Volonté :** 3.3
Réflexes : 3.4 **Agilité :** 3.3
Masse : 3.3

Compétences

Athlétisme : Courir (3.3), Grimper (3.2), Monter (3.4), Sauter (3.2)
Combat : Arbalète (3.4), Bouclier (3.5), Épée (3.5), Hache 2M (3.4), Masse d'armes (3.4)
Survie : Percevoir (3.4), Pister (3.3), Se Cacher (3.2)
Langues (oral) : Arabe (3.2), Haut Allemand (3.4), H'vaizhum (3.1), Yiddish (3.3)

Vitesse

Terrestre : 3.2
Aquatique : 2.6*
Aérienne : —

Armes

Type	Arbalète lourde	Bouclier (grand)
Compétence	3.4	3.5
UA	1/6	3/2
Complexité	3.4	3.4/3.3
Dégâts	3.6*	3.5 Étourd.
Solidité	3.3	4.1

Type	Épée 1M	Hache 2M
Compétence	3.5	3.4
UA	2/2	2/3
Complexité	3.3/3.4	3.4/3.4
Dégâts	3.5	3.6
Solidité	3.6	3.5

Type	Masse d'armes
Compétence	3.4
UA	2/2
Complexité	3.3/3.3
Dégâts	3.6 Étourd.
Solidité	3.5

Équipement

Armes : 1 arbalète lourde (10 carreaux), 1 grand bouclier, 1 épée, 1 grande hache, 1 masse d'armes
Armure : Moyenne : cotte de mailles, cuir bouilli et casque

- + 1 au seuil de **Résistance** pour le jet de dégâts de l'adversaire
- - 1 au seuil d'**Agilité** du porteur de l'armure

Protections : Membres (**Pr = 3.3**), Tronc et Tête (**Pr = 3.4**)
Richesses : Bourse de 100 *dracheners*

— Les hommes d'Helmut —

Force : 3.4
Résistance : 3.4
Souffle : 3.3
Réflexes : 3.3
Masse : 3.3
Intellect : 3.3
Ruse : 3.2
Volonté : 3.2
Agilité : 3.3

Compétences

Athlétisme : Courir (3.2), Grimper (3.1), Monter (3.3), Sauter (3.2)
Combat : Bouclier (3.3), Épée (3.3)
Survie : Percevoir (3.5), Pister (3.4), Se Cacher (3.3)
Langues (oral) : Haut Allemand (3.3), Yiddish (3.2)

Vitesse

Terrestre : 3.2
Aquatique : 2.6*
Aérienne : —

Armes

Type	Bouclier	Épée 1M
Compétence	3.3	3.3
UA	2/2	2/2
Complexité	3.4/3.3	3.3/3.4
Dégâts	3.4 Étourd.	3.4
Solidité	3.6*	3.6

Équipement

Armes : 1 bouclier, 1 épée
Armure : cuir bouilli et casque [Membres et tronc (**Pr =3.2**)], Tête (**Pr =3.3**)
Richesses : Bourse de 20 *dracheners*

La "porte"

La "porte" se trouve dans un gouffre, situé au sommet d'une colline boisée non loin du village. Ce gouffre est étroit. Pas plus d'une personne ne peut l'emprunter à la fois et ses parois, de pierre dure, si elles offrent un grand nombre de prises, ruissellent d'humidité. La descente risque donc d'être difficile pour des hommes en armure. Le test à effectuer est un jet de Grimper contre un seuil standard pour un humain non cuirassé, contre un seuil de 3.5 pour un homme en armure. Si les PJ sont encordés, le seuil est standard, qu'ils portent une armure ou non.

Un échec catastrophique signifie une chute de 8 mètres (valeur de dégâts 3.5, nature du sol rocailleuse. Voir **Les chutes**, page 50), sauf si le personnage est encordé, auquel cas le choc contre la paroi ne lui cause que des dégâts de valeur 3.3. Un échec signifie une case d'épuisement à cocher et la nécessité de retenter le test. Une réussite partielle ou mieux permet de descendre sans encombre.

La "porte" se situe au bas de cette cheminée. Les PJ voient alors une lueur, qui augmente de plus en plus au fur et à mesure de leur descente. À l'endroit d'où provient la lumière, la cheminée s'élargit et révèle un gouffre d'un mètre cinquante de diamètre, qui sépare les PJ d'un décrochement dans la paroi, dans laquelle est taillée une ouverture, bien au-dessus. À travers cet accès, on aperçoit un beau coin de ciel vert. Mais encore faut-il y parvenir !

Pour atteindre l'ouverture, il faut escalader la paroi, qui est argileuse à cet endroit et donc glissante. C'est un exercice particulièrement périlleux. Un jet de Grimper contre un seuil de 3.4 (3.6 pour les hommes en armure) doit être tenté. L'escalade est éprouvante pour les nerfs, car juste en dessous des PJ se trouve un gouffre qui a l'air insondable et l'angoisse peut donner des sueurs froides au plus valeureux. Et ça glisse, la transpiration !

L'ouverture donne sur un couloir horizontal de 10 m de long dans la roche. Au bout du couloir se dresse une "porte" hexagonale.

Après avoir franchi la "porte", les PJ peuvent contempler un spectacle magnifique mais décourageant pour ceux qui imaginaient se retrouver dans le palais : les plaines d'Amérindia, avec un troupeau de bisons paissant au loin. Les personnages se sont retrouvés à la base d'un piton rocheux.

C'était prévu, mais les hommes du baron Von Lutzen, qui ne sont que deux si le groupe a dû fuir la colère du baron Von Tikildof, ne comprennent plus rien à rien. Où ? Pourquoi ? Comment ? Que faire ? etc. sont les questions qui se bousculent dans leurs petites têtes drachelanders.

La "porte" est à uni-sens, son côté amérindien se termine sur un cul de sac rocheux. Detiuw, bizarrement, n'a pas l'air plus étonné que cela. C'est parce qu'il sait, grâce au plan, que le passage sur Amérindia n'est qu'une étape. Il lui faut à présent découvrir la "porte" d'Amérindia qui, cette fois, mène directement au palais.

Amérindia

Voilà donc les personnages dans les plaines d'Amérindia, sans cheval puisqu'ils ont dû les abandonner avant de descendre dans le gouffre. Gageons qu'ils sont pour le moins désemparés et inquiets.

À priori, s'ils sont capables de se rendre compte qu'ils sont toujours sur le Monde à Étages, car ils peuvent apercevoir le gigantesque monolithe, ils ne savent pas forcément sur quel niveau ils se trouvent. L'après-midi touche bientôt à sa fin.

Les PJ ont le choix : soit ils établissent leur campement dans la plaine ; soit directement sur le piton rocheux à

Résultat du test de Grimper

Qualité de la réussite	*Effet*
Échec catastrophique	Chute de 30 m. C'en est fini du PJ, à moins qu'il puisse survivre à des dégâts de valeur 4.1 à cocher dans son compteur de cumul (ce qui semble improbable).
Échec	Le PJ a le droit de tenter un jet de Réflexes contre un seuil de 3.5. En cas de réussite, même partielle, il se rattrape. Sinon, c'est la chute !
Réussite partielle ou mieux	Le PJ atteint l'ouverture.

la base duquel ils sont entrés en Amérindia.

Ce piton, d'une hauteur de quatre mètres, offre en effet un abri relativement sûr contre les prédateurs des plaines. Chaque fois que les PJ passent un long moment dans les plaines (une demi-journée environ), le MJ peut faire appel à la table de rencontre suivante (et se référer au **Bestiaire**) :

Table de rencontre

1D6 :

- **1-2 :** Aucune rencontre
- **3 :** Petit prédateur (lion-guépard, lynx tigré, puma ou loup des plaines)
- **4 :** Gros herbivore (baluchitérium, cornu, mammouth ou mastodonte des steppes)
- **5 :** Felis atrox ou tigre à dents de sabre
- **6 :** Belette géante

Detiuw n'emploie son lance-rayons qu'en cas d'extrême nécessité, et invente un bobard du style : *"C'est une arme léguée par le Seigneur à ma famille"*, qui convainc peut-être les Drachelanders et suscite leur admiration, mais laisse sans doute les autres perplexes.

Après avoir bien observé les personnages qui l'accompagnent, Detiuw a fini par deviner qui est le PJ Thoan. Il lui explique discrètement que la dernière "porte", qui doit mener au palais de Jadawin, se trouve à quelques kilomètres. Libre à celui-ci d'expliquer ou non la situation aux autres PJ.

Les soldats, de plus en plus nerveux et déroutés, commencent à parler secrètement de "mutinerie", mais n'agissent pas encore. Toutefois, la moindre provocation (arrogance ou manque de respect à leur égard) peut, à tout moment, engendrer un combat ou une désertion.

Quatrième jour

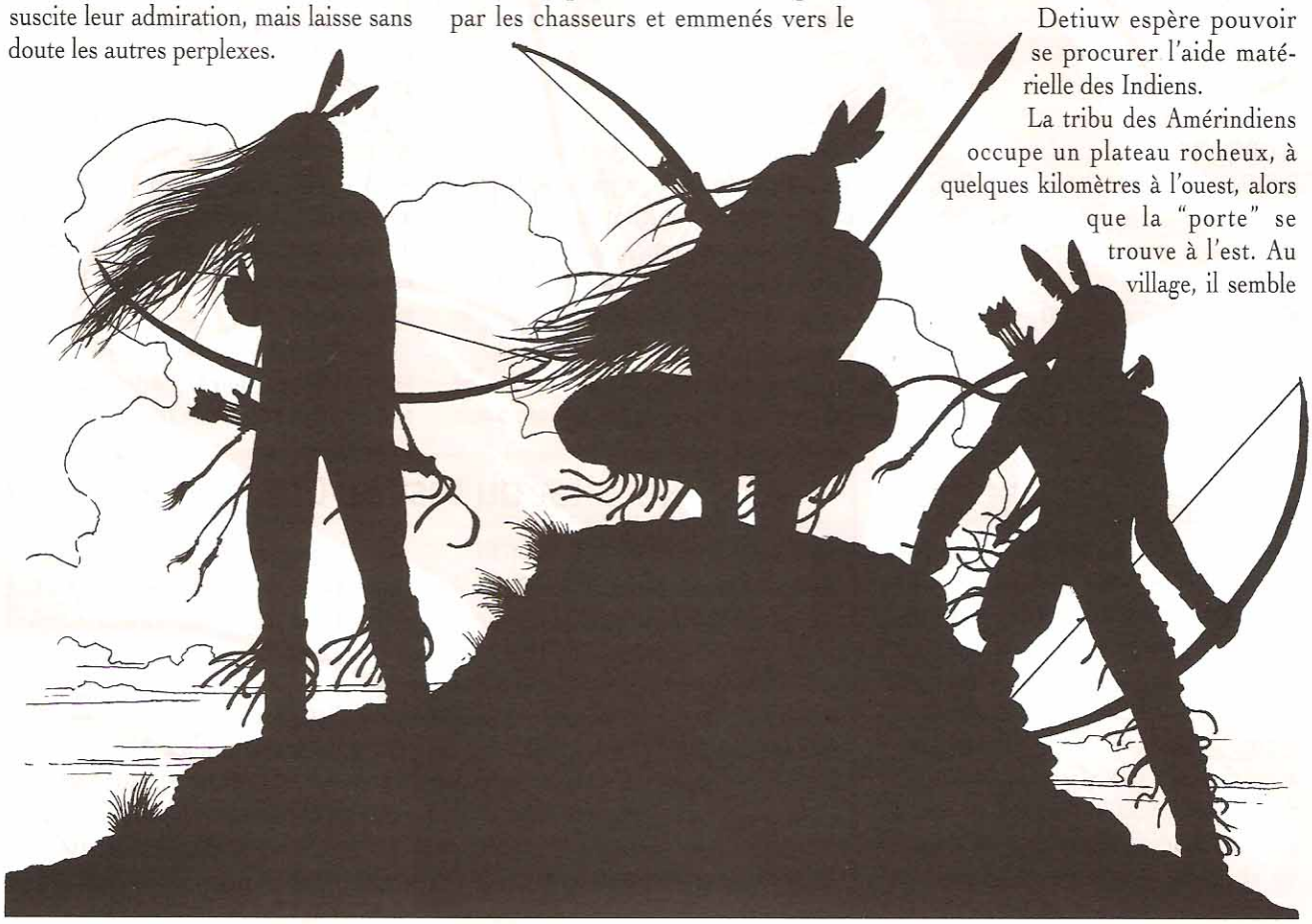
C'est au petit matin que les Drachelanders attirent l'attention d'un groupe de douze chasseurs amérindiens. Cela laisse la possibilité au MJ d'incorporer d'éventuels nouveaux PJ à l'équipe drachelander. Si ces PJ ont été créés suivant le profil Hrowaka, ils peuvent être membres du groupe de chasseurs amérindiens, des Hrowakas eux aussi. Sinon, ils peuvent avoir été repérés par les chasseurs et emmenés vers le village. Ils sont, en effet, sur leur territoire. Cette partie du scénario nécessitera peut-être une aventure préalable, qui aboutira à la capture des nouveaux PJ par les Hrowakas et à leur libération au moment où les autres PJ les découvriront.

Les Hrowakas sont des gens curieux et moins agressifs que la plupart des autres tribus d'Amérindia. Les "créatures étranges" (personnages d'Okéanos, Anthropoïdes, et autres créatures inhumaines) ne sont donc pas automatiquement traitées en ennemies.

La réaction des Drachelanders est, bien sûr, un mélange de mépris et d'agressivité, dû à leur angoisse, à la peur et à un brin de racisme. Ils dégainent donc leurs armes, en priorité leurs armes de jet. La réaction de Detiuw est, quant à elle, dictée par la prudence.

Si les PJ Drachelanders sont bien plus nombreux, il peut leur permettre de faire feu ou de se battre pour se défouler. C'est un moyen comme un autre d'acquérir des chevaux. Dans le cas contraire, il ordonne à ses hommes de rengainer et ceux-ci, disciplinés, obéissent. Cette réaction pacifiste est, évidemment, basée sur l'intérêt. Detiuw espère pouvoir se procurer l'aide matérielle des Indiens.

La tribu des Amérindiens occupe un plateau rocheux, à quelques kilomètres à l'ouest, alors que la "porte" se trouve à l'est. Au village, il semble



y avoir près d'une centaine de personnes, principalement des femmes, des enfants et des vieillards, les hommes valides étant pour la plupart partis à la chasse. Les Drachelanders, ainsi que les "curiosités", sont emmenés devant les autorités villageoises. Expliquer leur présence ici n'est pas très facile, mais si les PJ font des efforts pour apprendre le langage des Indiens, ils peuvent tenir des bribes de conversations.

Servez-vous des expressions courantes des différentes peuplades (voir **Création d'un personnage**, page 128) mais n'hésitez pas à ponctuer le tout d'humour, notamment en ce qui concerne la tenue des Drachelanders : *"Vos corps brillaient comme le soleil au sommet de sa course, ce qui nous a permis de vous repérer"*.

Pour justifier leur présence sur les terres amérindiennes, Detiuw raconte aux Indiens que ses compagnons et lui ont été envoyés en mission par le Seigneur. Les PJ sont alors questionnés, mais n'ont aucun mal à convaincre les Indiens de ce rôle, grâce à leur exotisme, leur science ou leur connaissance des "portes" thoannes. Les Hrowakas leur accordent alors l'hospitalité et une aide matérielle, du moment qu'ils ne sont pas trop exigeants. Ils ne leur fournissent cependant pas de guerriers pour les aider dans leur mission. Mais si des PJ font partie de la tribu, ils peuvent être autorisés à accompagner les Drachelanders, ainsi que les PJ "curiosités". Tout dépend du *roleplaying* des joueurs et des négociations.

Ah ! Au fait ! la langue liturgique des prêtres tishquetmoacs est une variante du Thoan. Songez-y, si un PJ vient de Talanac.

Les Hrowakas

Force : 3.3
Résistance : 3.3
Souffle : 3.4
Réflexes : 3.4
Masse : 3.3
Intellect : 3.3
Ruse : 3.3
Volonté : 3.5
Agilité : 3.4

Compétences

Athlétisme : Courir (3.4), Grimper (3.3), Monter (3.4), Nager (3.2), Sauter (3.3)
Combat : Arc (3.4), Couteau (3.3), Tomahawk (3.3)
Furtivité : Dérober (3.1), Crocheter (3.1), Se Déguiser (3.1)
Survie : Percevoir (3.5), Pister (3.5), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.4)
Connaissance : Botanique (3.2), Zoologie (3.4)
Langues (oral) : Hrowaka (3.4), Tishquetmoac (3.2)

Vitesse

Terrestre : 3.2
Aquatique : 2.6*
Aérienne : —

Armes

Type	Arc	Couteau	Tomahawk
Compétence	3.4	3.3	3.3
UA	1/1	2/2	2/3
Complexité	3.4	3.2/3.5	3.2/3.5
Dégâts	3.3	3.2	3.2
Solidité	3.4	3.4	3.4

Équipement

Armes : 1 arc (12 flèches), 1 couteau, 1 tomahawk
Armure : Cuir [Membres inférieurs et Tronc (**Pr = 3.1**)]
Richesses : Fourrures d'ours et tabac séché d'une valeur de 40 *kwatluml* par homme

Cinquième jour

Après une demi-heure de chevauchée ou deux heures de marche vers l'est dans les hautes herbes, les PJ arriveront sur le site de la "porte".

Chose incompréhensible, elle n'est visible nulle part. Aucune caverne, rien de notable mis à part un gros rocher de cinq mètres de haut et, à environ deux cents mètres à gauche, une crevasse, profonde d'une douzaine de mètres, large de près de quatre mètres et longue d'un bon kilomètre. Le gros rocher ne cache pas de "porte". En revanche, la crevasse offre plus d'intérêt. Au fond se trouve une plaque rocheuse grise, avec des colorations rougeâtres naturelles représentant grosso modo un cercle de trois mètres de diamètre. Environ deux mètres à droite du cercle apparaît un trait rougeâtre, et deux mètres encore plus loin, un autre, parallèle au premier. Les parois de la crevasse sont extrêmement friables et rien aux alentours ne semble se prêter à l'accrochage d'une corde.

La crevasse est une petite plaisanterie thoanne. Le cercle n'a aucune fonction, mais les traits sont une sorte de graduation, de deux mètres en deux mètres. La "porte" se situe en réalité entre les deux traits, mais elle est invisible et suspendue dans l'air, à 10 m au-dessus du fond de la crevasse (soit deux mètres exactement sous les PJ).

En fait, il s'agit simplement de sauter au bon endroit. La "porte" est un carré invisible large d'un mètre cinquante.

Laissez les PJ réfléchir un petit peu. Donnez-leur des indices, des traces d'antilope et de belette qui mènent vers le bord et disparaissent, pas de cadavre, ni d'empreintes au fond de la crevasse, etc.

Sitôt qu'ils ont, semble-t-il, trouvé la solution, faites procéder à un jet de Percevoir, contre un seuil de 3.3 pour chaque PJ. S'il est réussi, les PJ aperçoivent les gworls s'approcher de la crevasse en rampant dans les hautes herbes, un corbeau les survolant. Le nombre de gworls survivants est égal à celui des PJ + PNJ alliés. Ils ont suivi les Drachelanders jusqu'en Amérindia, attendu qu'ils sortent du village de la tribu et les ont pistés jusqu'ici. Le corbeau leur a transmis les dernières volontés du Seigneur Arwoor, qui sait ce qui attend ses ennemis par la suite. C'est l'ultime lieu où ses gworls ont une chance de capturer les PJ. Aussi leur a-t-il ordonné d'attaquer.

Detiuw enjoint à deux de ses hommes de passer dans la "porte", afin de désamorcer un éventuel piège, bien sûr. Il les suit dès que possible, du moins si les gworls lui en laissent le temps. D'autant plus vite qu'un des gworls semble posséder un lance-rayons bien chargé !

Les gworls

Ces gworls, particulièrement bien équipés, sont les troupes d'élite d'Arwoor.

Force : 3.6
Résistance : 3.5
Souffle : 3.3
Réflexes : 3.4
Masse : 3.3
Intellect : 3.3
Ruse : 3.3
Volonté : 3.3
Agilité : 3.4

Singularité

Armure épidermique : Leur armure épidermique les protège contre les coups (pas contre le feu, la strangulation, etc.). Après le calcul habituel des dégâts, les gworls bénéficient d'un jet défensif réduisant le nombre de réussites du test de dégâts. Le test à effectuer est un jet de Résistance avec un seuil égal au nombre de réussites du test de dégâts.

Remarque : Si un gworl est touché dans une sous-localisation, son armure épidermique ne lui est d'aucune utilité.

Compétences

Athlétisme : Courir (3.2), Sauter (3.2)
Combat : Couteau (3.5), Épée (3.5), Lance-rayons (3.2)
Furtivité : Dérober (3.3), Crocheter (3.1)
Survie : Percevoir (3.5), Pister (3.4), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.3), Technique Primitive (3.3)
Connaissance : Botanique (3.2), Zoologie (3.3)
Langues (oral) : Gworl (3.3) ; Thoan (3.1)

Vitesse

Terrestre : 3.2
Aquatique : -
Aérienne : -

Armes

Type	Poings	Couteau de lancer
Compétence	3.3	3.4
UA	2	1/1
Complexité	3.2	3.4
Dégâts	3.6	3.5
Solidité	—	3.3

Type	Épée	Lance-rayons min. (°)
Compétence	3.4	3.2
UA	2/2	1
Complexité	3.3/3.4	3.3
Dégâts	3.6	3.5/4.6 Étourd.
Solidité	3.5	3.2

(°) Forme : pistolet. Énergie restante : 600 unités. Seul un gworl possède un lance-rayons. Pour connaître son fonctionnement exact, voir page 333.

Équipement

Armes : 2 couteaux de lancer, 1 épée 1M, 1 pistolet lance-rayons (gworl n°1 uniquement)

De l'autre côté du vide

Les personnages qui ont le courage de sauter dans le vide atterrissent dans une salle carrée, de sept mètres sur sept.

Ils ont juste le temps de remarquer les squelettes d'une antilope et d'une belette géante, et qu'un climat très sec règne dans cette pièce aux murs métalliques nus.

Puis, leur vision se brouille très rapidement, une pellicule se formant sur leurs yeux, pénétrant dans leurs oreilles et dans leur bouche.

La formation de cette pellicule est due à un gaz thoan appelé gaz obturant, qui se solidifie en réagissant avec l'air et l'eau, humidité et sueur compris, et Dieu sait qu'il fait chaud sous une armure, après un voyage en plein soleil !

Faites effectuer, pour chaque joueur, un jet d'Intellect contre un seuil de 3.5 pour que les personnages réalisent ce qui se passe et puissent retenir leur respiration (voir les règles de Noyade dans **Précisions de Règles**, page 90).

Les malheureux PJ et les gworls qui les ont suivis deviennent vite aveugles et sourds, et leurs mouvements sont de plus en plus gauches. Faites bien sentir aux PJ qu'à moins d'un miracle, leur dernière heure est venue, qu'ils ont été trop imprudents…

Paradoxalement, c'est l'arrivée du gworl au lance-rayons qui les va sauver. Le gworl, qui vient de tuer un homme de Detiuw, a pour objectif "d'endormir" Detiuw avec le lance-rayons réglé à son intensité minimum. Il cherche donc à suivre le Thoan dès que possible, mais les effets du gaz obturant le font paniquer et il tire avec son lance-rayons à l'aveuglette et à pleine puissance. Cela a pour effet de réchauffer rapidement la pièce et la pellicule recouvrant les parties humides des personnages retourne à l'état gazeux (voir la description du gaz obturant dans le chapitre **Technologie thoanne**, page 351).

La pièce ne semble pas se trouver à l'intérieur du palais. Une porte est ouverte dans une paroi. Elle donne sur une pièce semblable et dont l'une des parois est énergétique et clignote.

Detiuw et le Thoan du groupe pourront reconnaître là une porte à activation alternative. À chaque UA, la porte s'active pour se désactiver l'UA suivante. Appliquez les mêmes règles que celles du circuit de résonance (voir **Technologie thoanne,** page 339). Le combat avec les gworls qui se poursuit risque de pousser un protagoniste à travers la porte (Jet de Chance).

Les personnages passant (indemnes) à travers la porte entrevoient les jardins du palais mais, raffinement d'Arwoor, un instant après, un abîme s'ouvre sous leurs pieds. En dessous, à des kilomètres, ils voient la jungle d'Atlantide, puis aussitôt après, ils ont la sensation de tomber, et ils atterrissent sans mal en face d'un bâtiment en ruine, sous une pluie battante. Ils sont bel et bien sur Atlantide, près des ruines de la Tour du Rhadhamante.

Conclusion

Les PJ ne sont pas encore parvenus au palais du Seigneur et se retrouvent dans un lieu extrêmement inhospitalier : le Pays Ravagé d'Atlantide. Mais ils n'ont jamais été aussi proches du but, puisqu'ils ont aperçu le palais et se trouvent maintenant sur l'étage qui en est le plus proche. Ils n'ont plus qu'un monolithe à escalader pour atteindre la demeure occupée par Arwoor. Encore faut-il survivre aux dangers d'Atlantide.

Mais ceci est une autre histoire…

Points d'Héroïsme : Cette aventure devrait rapporter entre 60 et 100 points d'Héroïsme à chaque PJ.

INDEX

A

Abharhploonta 253
Acrobatie aérienne 83
Acrobatie aquatique 83
Acrobatie terrestre 83
Action stoïque 83
Actions 58
Actions de réserve 65
Activateur 338
Aéronautique 78
Aérovedette 349
Agilité 104
Agône 177
Aigle géant 110, 193
Amazone 112, 297
Amérindia 195
Amérindiens civilisés 211
Amibe 357
Anania 158, 324
Androïde 353
Anneau-alarme 155, 338
Anthropoïde 114, 300
Anticipation 91
Antilope jaune 358
Antilope zébrée 358
Armes à feu 72, 76
Armes à rayonnement 333
Armes atlantes 302,303
Armes blanches 71, 76, 336
Armes de jet 71
Armes de trait 71
Armes étourdissantes 70, 71
Armes naturelles 70, 71, 107
Armes thoannes 331
Armes tranchantes/piquantes 71
Armure 107
Armure épidermique 107
Armures atlantes 302
Art martial du cobra 108
Arwoor 158
Athlétisme 74, 94
Atlante 284
Atlantide 281
Attaque 62
Attaque et parade 76
Attribut 14, 43
Attributs des armes 69
Audio transmetteur 345
Augmentation des caractéristiques ..81
Augmentation des compétences 81

B

Baluchitérium 358
Barbe Rouge 116, 227
Barrière électrique 338
Baume de régénération 352
Beauté surhumaine 108
Belette géante 359
Bestiaire 357
Bibliographie 438
Bison noir 359
Bœuf 360
Bombe conventionnelle 331
Bombe nucléaire 332
Bondir 108
Botanique 78, 100
Bouclier 84
Bousculade 84
Bras simiesques 108
Brontothérium 360
Buse 360

C

Caméra 339
Canard sauvage 361
Canon lance-rayons 334
Caractéristiques 15, 45, 73, 104
Ceinture anti-gravité 347
Ceinture flottante 347
Centaure 118, 168
Cerf 361
Chacopewachis 202
Champ de force 339
Chauve-souris 362
Cheval de guerre 362
Cheval sauvage 362
Chevalier Drachelander 120, 269
Chèvre-pie 363
Chien 363
Chien de pairie 363
Chimie 78, 350
Chryséis 322
Chute 50
Circuit de résonance 339
Cloche Noire 155
Cobra 364
Cochon 364
Cochon-chèvre 365
Combat 56, 68, 76, 83
Combat de groupes 85
Compétence absolue 108
Compétences 15, 73, 91, 104
Connaissances 78, 91, 100
Conseils de jeu 317
Contrôle atmosphérique 286, 313
Corbeau géant 388
Corbeau rouge 365
Cornu 365
Cosmogonie 153
Cou de serpent 341
Courir 74, 94
Course 53
Coyote 366
Création d'un personnage 105
Créatures 387
Crocheter 76, 96
Croissant 337

D

Daim 366
Défilé de la Belette Noire 253
Dégâts 67
Dégâts sous l'eau 87
Déplacement 61, 106
Dérivateur 342
Dérober 77, 96
Désactivateur 342
Désarmer 87
Détecteur de masse 343
Détecteur de mouvement 343
Dholinz 263
Domaine artistique 78
Domaine scientifique 78
Doozvillnavava 255
Dracheland 255
Dragon 276, 366
Dragon d'eau 367
Drogue d'immortalité 351
Dryade 122, 169

E

Échelle 44, 48
Électricité 78
Électronique 78
Elfe vert 144
Empire Tishquetmoac 211
Encombrement 90
Endurance 108
Enregistreur 346

Enwaddits 203
Épuisement 46, 55
Équipement thoan 150, 329
Équipement type 107
Esquive 65
Étouffement 90
Explosifs 33

F

Faille 337
Familier de Podarge 193
Farmer 8, 12
Fatigue 46, 55
Faucon 368
Faune 124, 169
Feindre la mort 108
Felis Atrox 368
Feuille d'aventure 15, 105, 430
Feuille de personnage 15, 104, 429
Fiche 103, 105, 109
Force 104
Forêt des Arbres aux Ombres Nombreuses 253
Foudre 52, 369
Furtivité 76,96
Fusil lance-rayons 334

G

Gardzrintrah 153
Gaz 350
Gaz cyanhydrique 350
Gaz obturant 351
Gaz soporifique 350
Génétique 78
Grande Piste du Négoce 250
Grenade à neutrons 331
Grimper 74, 94
Guerre des Thoans 157
Gworl 387

H

Hache-Bec 369
Harpie 146
Hémorragie 88
Héroïsme 15, 79-81, 106
Hexagone 57
Hippopotame 369
Histoïkhthus 370
Histoire des Thoans 153, 157
Homme-Cheval 126, 197
Hrowaka 128, 203
Hurleur 370

I

Idaquizzorhruz 287
Indice 15, 44
Initiative 16, 58
Intellect 104
Intention d'action 59
Interaction entre les Échelles 48
Intuition 91
Irennussoiks 204

J

Jadawin-Wolff 158, 324
Jaguar 371
Jet (ou Test) 16, 45
Jet d'opposition 46
Jet de hasard 45
Jet standard 45
Jumelles vidéo-auditives 348

K

Kaïdushangs 260
Khaikhovas 204
Khamshem 130, 258
KhingGatawrit 205
Kickaha 103, 203, 268, 324
Kraken 371

L

Laboratoire 314
Lance-poix 303
Lance-rayons 333
Langues 78, 91
Lapin pourpre 372
Léopard 372
Lézard molosse 372
Linguistique 79
Lion-guépard 373
Localisation 16, 62, 63, 105, 390
Localisation standard 390
Localisations Créatures 390, 391
Loup des plaines 373
Loup griffu 374
Luciole géante 374
Lunettes vidéo-auditives 346
Lynx tigré 375

M

Machines de Création-Destruction 153
Mammouth des plaines 375
Masse 52, 104, 106
Mastodonte des steppes 375
Matériel thoan 329
Mathématiques 78
Matière réfractaire 344
Mécanique 78
Médecine 78
Mégacérops 376
Mégathérium 377
Mémoire 92
Mer des Baleines 253
Microvibreur 335
Miroir de combat 303
Missile espion 344
Modificateurs de seuil 17
Monde à étages 109, 156, 161
Moniteur 339
Montagnes Scintillantes 252
Monter (animal) 74, 94
Mousse verte 351
Musique 78

N

Nager 75, 95
Négroïde 301
Noyade 90

O

Obsession sexuelle 109
Odorat supérieur 109
Œil du Seigneur 388
Ojibwais 206
Okéanos 165
Orc le Rouge 159, 326, 327
Oromoth 388
Otarie 377
Ouïe supérieure 109
Ours des Hrowakas 377

P

Palais du Seigneur 313
Parade 65
Pays des Pierres Rouges 251
Pays Ravagé 287
Pays sans Vie 253
Peau cicatrisante 352
Percevoir 77, 97
Personnages 105
Peuplades khamshems 258
Physique 78
Pieds préhensiles 109
Pieuvre 378

Pister....77, 98
Plaquette anti-gravité....349
Plongeard....378
Podarge....190-193
Poisons....53
Porte hexagonale....337
Portée des armes....88
Portes....156, 238
Poursuite....53
Progression du personnage....81
Protection....17, 64
Protochameau....378
Psychisme d'un Thoan....150
Puma....379
Python des marais....379

R

Rang d'Action (RA)....17
Ravageur....336
Récepteur miniature....346
Récompense....80, 321
Récupération....67, 69
Réflexes....104
Régénération....109
Règle des 1....47
Règle des 6....47
Renard bipède....379
Renard des plaines....380
Résistance....104
Résistance aux toxines....109
Résolution....59
Riverains du fleuve....260
Robot....353
Romans....324-327
Ruse....104

S

Saga des Hommes-Dieux....12, 324
Sarrasin....132, 274
Satwikilaps....206
Satyre....134, 169
Saurien....380
Sauter....75, 95
Scaphandre de combat....348
Scénario....17, 393
Sculpture....78
Se Cacher....77, 98
Se Déguiser....77, 97
Se Nourrir....77, 99
Seigneur déchu....148
Seigneurs célèbres....158
Serpent de mer....380
Serpent multipède....381
Sérum de vérité....351
Seuil de Compréhension Initiale....329
Seuil de difficulté....17, 45
Shanikotsas....207
Shibacubs....263
Sholkins....263
Shoyshatels....207
Silène....136, 169
Singe des montagnes....381
Singularités....17, 104, 107
Sirène....170, 389
Solidité....17, 55
Sommeil....92
Souffle....104
Surprise....89
Survie....77, 97
Symbiote....352
Système de communication....345
Système de jeu....43
Systèmes de sécurité....337
Systèmes de survie....347

T

Takotitas....208
Talanac....236
Talos....253
Tapir....382
Technique Primitive....77, 99
Technologie des Seigneurs....78
Technologie thoanne....329
Terrien....142
Test (ou jet)....16, 45
Test d'opposition....17, 45
Test de hasard....17
Test Standard....45
Thayaphayawoed....189
Thoan....148, 157, 158
Thokinas....155
Tigre....382
Tigre à dents de sabre....382
Tishquetmoac....138, 213
Torture....92
Tour de Combat....56
Tour de jeu....17
Traîneau anti-gravité....349
Tribus amérindiennes....197, 202
Triton....170, 389
Trompe de Shambarimen....160, 354
Tsenakwas....208

U

UA....17, 58, 88
Union d'attributs....49
Unités d'action....17, 58, 88
Univers artificiels....153
Univers de poche....153
Urizen....160
Urthona....160, 326

V

Vaisseau aérospatial....350
Valeur....17, 44
Valeur des compétences....107
Vampire de terre....383
Vannax....160, 324
Vautour géant....383
Véhicules....349
Venin....53
Vent....101
Ver luisant....384
Verrat....384
Verrou courant....344
Verrou inter-univers....345
Vêtements ignifuges....348, 349
Vêtements renforcés....349
Vibreur....335
Viser....89
Vitesse aérienne....55, 106
Vitesse aquatique....55, 106
Vitesse en piqué....109
Vitesse raciale....104, 106
Vitesse terrestre....53, 106
Voix inter-univers....347
Voler....75, 96
Volonté....104
Volonté de fer....109
Vue de chat....109
Vue perçante....109

W

Waganassit....385
Wakangishush....210
Weezwarts....262
Wingashutahs....210
Winnebagos....210
Wolff-Jadawin....158, 324

Z

Zèbre....385
Zébrille....140, 170
Zoologie....78, 100

BIBLIOGRAPHIE

Pour l'ensemble de l'ouvrage

Philip José Farmer (*La saga des Hommes-Dieux* : *Le Faiseur d'univers* ; *Les portes de la création* ; *Cosmos privé* ; *Les murs de la Terre* ; *Le monde Lavalite* ; *Plus fort que le feu* ; *La rage d'Orc le Rouge*)
William Blake (*Œuvres* ; *Chansons et mythes*)

Pour certains plateaux

OKÉANOS

Homère (*L'Illyade* ; *L'Odyssée*)
M. Grant et J. Hazel (*Dictionnaire de la mythologie*)
L. Bruit Zaidman et P. Schmitt Pantel (*La religion grecque*)
E. Hamilton (*La mythologie*)
M. I Finley (*Le monde d'Ulysse*)
R. Graves (*Les mythes grecs*)

AMÉRINDIA

Tribus amérindiennes :

Jean Hamelin, Carlo Wieland (*Québec 1626*)

Barbes Rouges :

R.I. Page (*Mythes nordiques*)
G. Ragache (*Les Vikings : Mythes et légendes*)

Talanac :

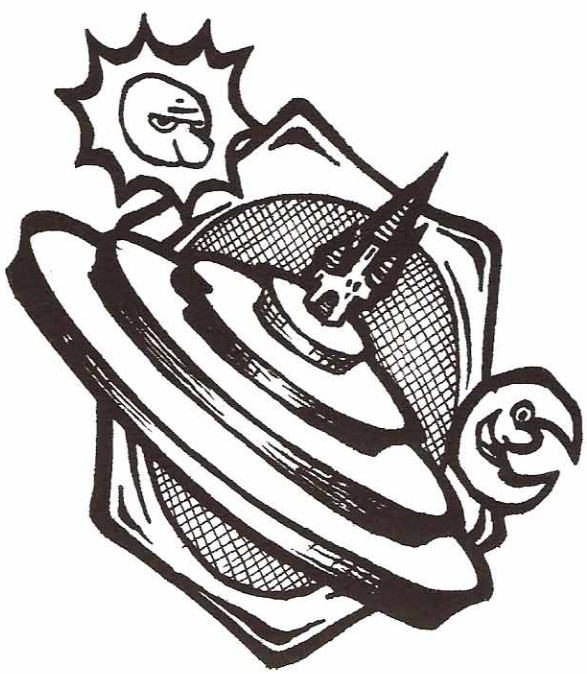
Jacques Soustelle (*Les Olmèques* ; *Les Mayas*)
Henri Stierlin (*L'Art Maya*)
Michael D. Coe (*Les premiers Mexicains*)

DRACHELAND

L. Dailliez (*Les chevaliers teutoniques*)
J. Chevalier, A. Gheerbrant (*Dictionnaire des Symboles*)
A. Maalouf (*Les croisades vues par les Arabes*)
M. Bloch (*La société féodale*)
L. Halphens (*Charlemagne et l'empire carolingien*)
J. J. E. Roy (*Histoire des Templiers*)
A. Chouraqui (*Histoire du judaïsme*)
D. Sourdel (*L'Islam*)
R. Pernoud (*Les Templiers*)
C. Morrisson (*Les croisades*)

ATLANTIDE

Philip José Farmer (*Hadon, fils de l'Antique Opar* ; *Fuite à Opar*)
Platon (*Le Critias* ; *Le Timée*)
Sprague de Camp (*Les énigmes de l'Archéologie*)



THOAN

LES FAISEURS D'UNIVERS

Nom : _____

Surnoms : _____

_____

_____

Espèce : _____ Sexe : _____

Aspect : _____

_____

_____ Âge : _____

HISTOIRE

VITESSES

Raciales		Compétences	
Vitesse Terrestre	( )	Courir	( )
Vitesse Aquatique	( )	Nager	( )
Vitesse Aérienne	( )	Voler	( )

SINGULARITÉS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE _____

RÉSISTANCE _____

MASSE _____

SOUFFLE _____

RÉFLEXES _____

AGILITÉ _____

INTELLECT _____

RUSE _____

VOLONTÉ _____

HÉROÏSME

Caractéristique ( )

COMPÉTENCES

Combat

Désignation	Valeur	UA A/C	UA A/P	Complexité	Dégâts	Sol
Armes à feu	( )					
_____	( )	—/—	—/—		___	___
_____	( )	—/—	—/—		___	___
_____	( )	—/—	—/—		___	___
_____	( )	—/—	—/—		___	___

Désignation	Valeur	UA A/P	Complexité A/P	Dégâts	Sol
Armes Blanches	( )				
_____	( )	—/—	—/—	___	___
_____	( )	—/—	—/—	___	___
_____	( )	—/—	—/—	___	___
_____	( )	—/—	—/—	___	___

Athlétisme

Courir	( )
Grimper	( )
Monter	( )
Nager	( )
Sauter	( )
Voler	( )

Survie

Percevoir	( )
Pister	( )
Se Cacher	( )
Se Nourrir	( )
Tech-Primitive	( )

Furtivité

Crocheter	( )
Dérober	( )
Se Déguiser	( )

Langues

Linguistique ( )

Désignation	Oral	Ecrit
_____	( )	( )
_____	( )	( )
_____	( )	( )
_____	( )	( )

Autre

_____	( )
_____	( )

Connaissances

TECHNOLOGIE DES SEIGNEURS ( )

Botanique ( ) Zoologie ( )

_____ ( ) _____ ( )

DOMAINES ET SPÉCIALISATIONS

_____	( )	_____	( )
_____	( )	_____	( )
_____	( )	_____	( )
_____	( )	_____	( )
_____	( )	_____	( )

FEUILLE DE PERSONNAGE

THOAN

LES FAISEURS D'UNIVERS

Nom usuel actuel : _____

Surnoms usuels actuels : _____

_____

_____

Aspect actuel : _____

_____

_____

Âge apparent : _____

COMPTEURS DE DÉGÂTS

Cumul

Localisations

1 - Tête Pr : _____

2 - Tronc Pr : _____

3 - B.D. Pr : _____

4 - B.G. Pr : _____

5 - J.D. Pr : _____

6 - J.G. Pr : _____

COMPTEUR D'ÉPUISEMENT

POINTS D'HÉROÏSME

Héroïsme ( )

Points

Ajouter 1 réussite (si au moins 1 succès)	5
Relancer 1 dé	2
Relancer tous les dés d'un test	5
Dés supplémentaires (nombre initial maximum)	1/dé
Diminuer malus d'épuisement	2/pt
Obtenir un 6 automatique (seuil supérieur à 7)	5

INTENTIONS D'ACTION

RA	Tour 1	RA	Tour 2	RA	Tour 3	RA	Tour 4	RA	Tour 5
10		10		10		10		10	
9		9		9		9		9	
8		8		8		8		8	
7		7		7		7		7	
6		6		6		6		6	
5		5		5		5		5	
4		4		4		4		4	
3		3		3		3		3	
2		2		2		2		2	
1		1		1		1		1	

Abréviations : A - Attaque ; P - Parade ; E - Esquive ; D - Déplacement ; V - Viser ; C - Compétence.

Coût en UA de quelques actions : Attaque (cf. arme) ; Parade (cf. arme) ; Esquive (1) ; Déplacement (1/indice vitesse en m) ; Réorganiser ses actions (1) ; Surprise (2) ; Se relever (2) ; Lâcher (0) ; Prendre arme dans fourreau (2) ; Prendre arme plantée (1) ; Monter sur cheval (2); Lancer objet (1) ; Envol (1).

ÉQUIPEMENT

Armes | Munitions | Portée | Masse

Type armure :

Autres équipements :

NOTES

FEUILLE D'AVENTURE STANDARD

THOAN

LES FAISEURS D'UNIVERS

Nom usuel actuel : _____

Surnoms usuels actuels : _____

_____

_____

Aspect actuel : _____

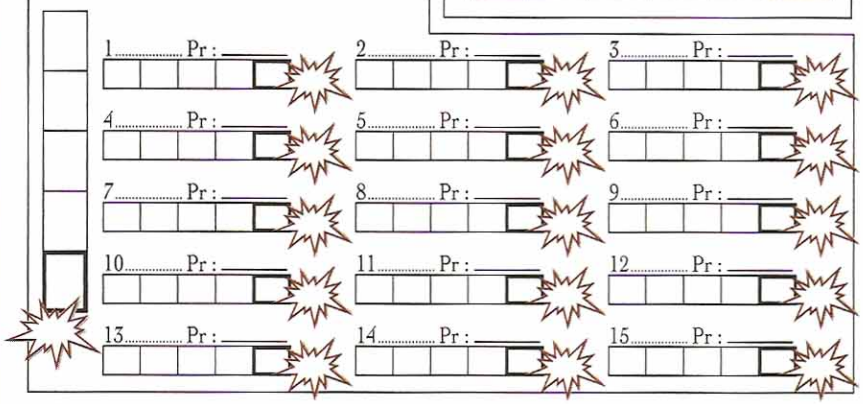
_____

_____

Âge apparent : _____

COMPTEURS DE DÉGÂTS

Cumul Localisations



COMPTEUR D'ÉPUISEMENT

POINTS D'HÉROÏSME

Héroïsme ( ) Points

Ajouter 1 réussite (si au moins 1 succès)	5
Relancer 1 dé	2
Relancer tous les dés d'un test	5
Dés supplémentaires (nombre initial maximum)	1/dé
Diminuer malus d'épuisement	2/pt
Obtenir un 6 automatique (seuil supérieur à 7)	5

INTENTIONS D'ACTION

RA	Tour 1	RA	Tour 2	RA	Tour 3	RA	Tour 4	RA	Tour 5
10		10		10		10		10	
9		9		9		9		9	
8		8		8		8		8	
7		7		7		7		7	
6		6		6		6		6	
5		5		5		5		5	
4		4		4		4		4	
3		3		3		3		3	
2		2		2		2		2	
1		1		1		1		1	

Abréviations : A - Attaque ; P - Parade ; E - Esquive ; D - Déplacement ; V - Viser ; C - Compétence.

Coût en UA de quelques actions : Attaque (cf. arme) ; Parade (cf. arme) ; Esquive (1) ; Déplacement (1/indice vitesse en m) ; Réorganiser ses actions (1) ; Surprise (2) ; Se relever (2) ; Lâcher (0) ; Prendre arme dans fourreau (2) ; Prendre arme plantée (1) ; Monter sur cheval (2) ; Lancer objet (1) ; Envol (1).

ÉQUIPEMENT

Armes Munitions Portée Masse

Type armure :

Autres équipements :

NOTES

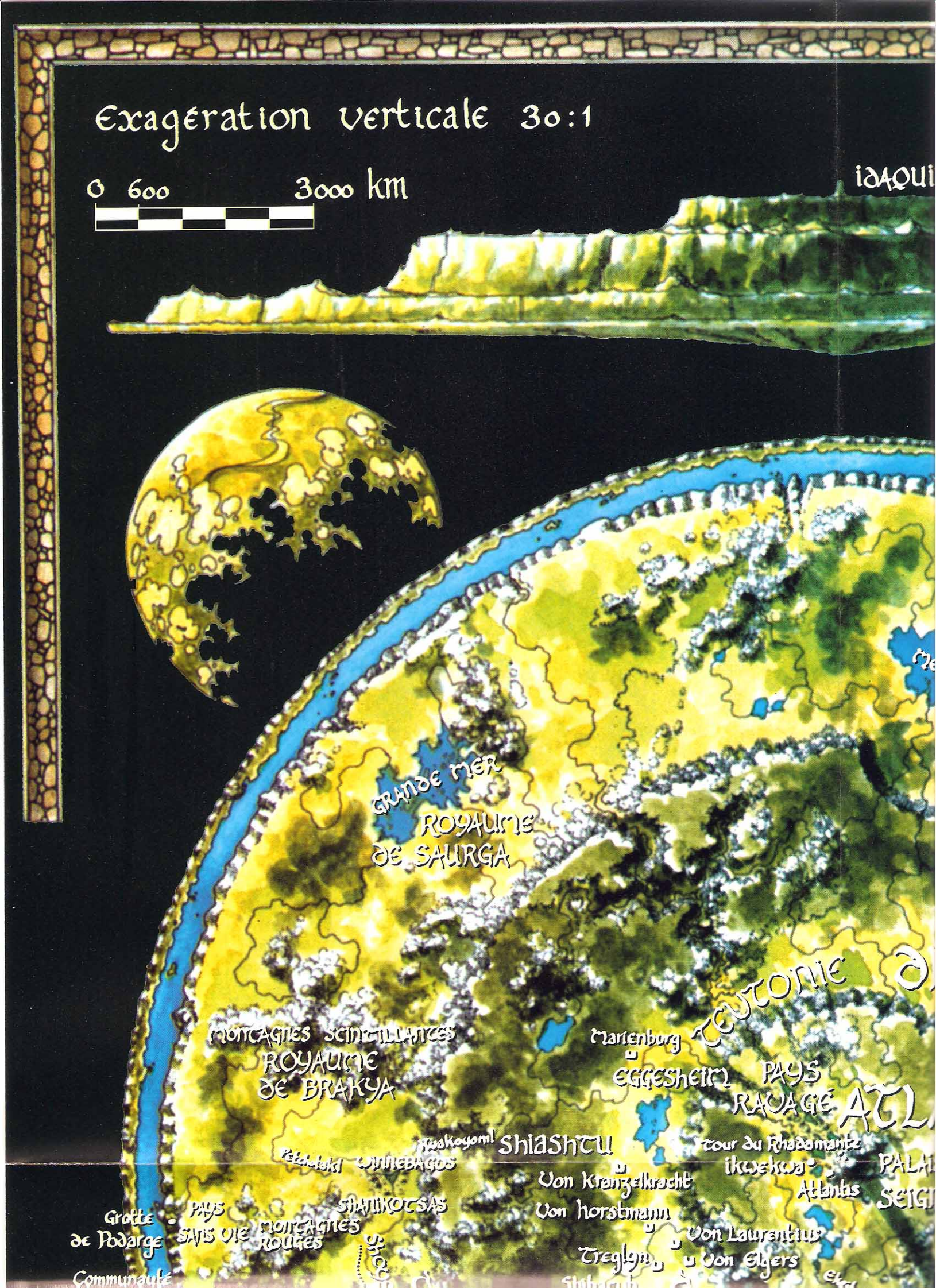
FEUILLE D'AVENTURE UNIVERSELLE

LA SAGA DES HOMMES DIEUX

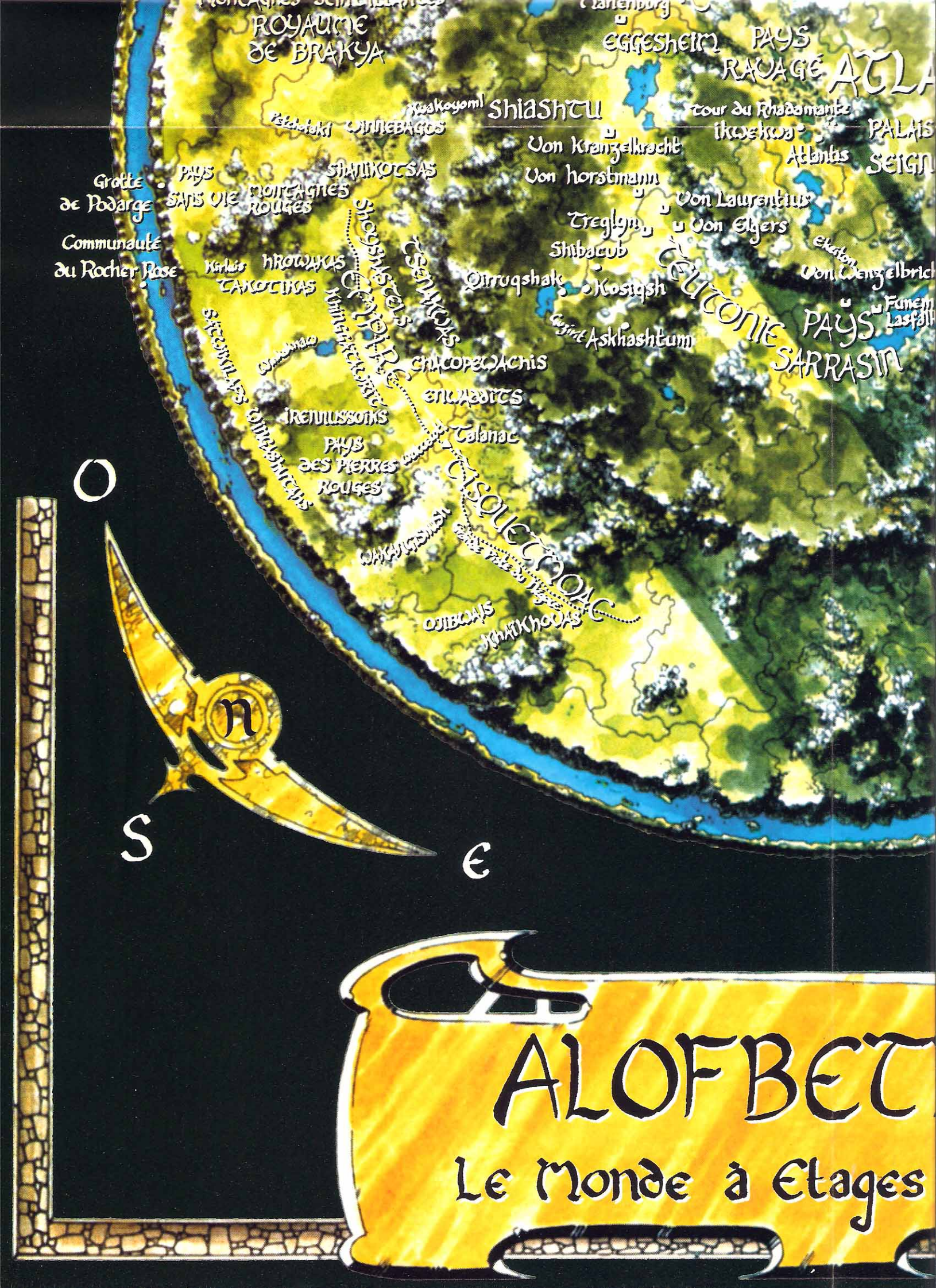
Sept romans retraçant le périple de Wolff et de Kickaha le Rusé à travers les univers de poche pour la reconquête du Monde à Étages et la sauvegarde des mille mondes. Aventures héroïques, pièges démoniaques et intrigues fratricides sont au rendez-vous de cette fabuleuse saga de Philip José Farmer.

1. Le faiseur d'univers
2. Les portes de la création
3. Cosmos privé
4. Les murs de la terre
5. Le monde Lavalite
6. Plus fort que le feu
7. La rage d'Orc le Rouge

Édité par Presses Pocket


Exagération verticale 30:1
0 600 3000 km
IAAQUI
GRANDE MER
ROYAUME DE SAURGA
MONTAGNES SCINTILLANTES
ROYAUME DE BRAKYA
Marienburg
EGGESHEIM
PAYS RAVAGÉ
Shiashtu
Tour du Rhadamante
IKWEKWA
Atlantis
Von Kranzelkracht
Von Horstmann
Von Laurentius
Von Elgers
Tregloh
PAYS SANS VIE
MONTAGNES ROUGES
Grotte de Podarge
Communauté

IAAQUIZZORHRUZ
AOOZVILLNAVAVA
ABHARHPLOONTA
THAYAPHAYAWOEA
Source : Bibliothèque du baron
horst von horstmann
MER DES BALEINES
OKEANOS
AMERINAIA
ORACHELANA
PAYS
ATLANTIDE
PALAIS DU
SEIGNEUR
Atlantis
Alger


ROYAUME DE BRAKYA
EGGESHEIM
PAYS RAVAGÉ
ATLA
SHIASHTU
Tour du Rhadamante
PALAIS
SEIGN
Von Kranzelkracht
Von Horstmann
Von Laurentius
Von Elgers
Treglym
Shibacub
Qirruqshak
Kosiqsh
Askhashtum
PAYS SARRASIN
Von Wenzelbrich
Fanem Lasfall
Grotte de Podarge
PAYS SANS VIE
MONTAGNES ROUGES
Communauté du Rocher Rose
CAPOTAS
CHACOPEWACHIS
ETILWABITS
Calanac
IRENULISSOINS
PAYS DES PIERRES ROUGES
OUIBOUAIS
KHAIKHOUAS
O
S
E
n
ALOFBET
Le Monde à Etages

PAYS
RAVAGÉ
ATLANTIDE
du Rhadamante
Kwekwa
Atlantas
PALAIS du
SEIGNEUR
aurentius
Elgers
Von Wenzelbricht
Fumem
Lasfalk
PAYS
PAYS yiashe
NIE
SARRASIN
cultures
prairie
Jungle
forêt
herbe bleue
BETHMIN
à Etages de Jadawin

Notre univers n'est pas ce qu'il semble être. C'est un univers artificiel, un " cosmos privé " créé avec beaucoup d'autres par une race de surhommes appelés Seigneurs ou Thoans. Ces univers sont reliés entre eux par des " portes ", sortes de passages transdimensionnels qui permettent à ceux qui en connaissent l'existence de passer de l'un à l'autre. Les créatures qui peuplent les mondes conçus par les Thoans, comme les hommes, ignorent généralement l'existence de ces passages. Elles restent donc, pour l'immense majorité d'entre elles, coincées dans leur univers natal, sans jamais avoir imaginé qu'elles auraient pu découvrir une multitude de mondes nouveaux en franchissant les " portes ", cachées sous leurs yeux.

Mais vous faites partie des très rares individus à avoir découvert l'existence des Thoans et des " portes ". Involontairement impliqué dans la guerre perpétuelle que se livrent les Seigneurs des mondes thoans, vous devrez d'abord survivre aux pièges qu'ils vous tendent avant d'élucider les mystères qui vous entourent. En empruntant les " portes ", vous vous retrouverez dans des mondes très exotiques, peuplés de monstres et de créatures artificielles issues de l'imagination des Seigneurs, et vous vivrez des aventures extraordinaires. La question est simple : oserez-vous défier les Thoans ?

THOAN est un jeu de rôle basé sur la Saga des Hommes-Dieux de Philip José Farmer. Son système de jeu, simple, rapide mais complet, permet de créer un personnage en moins de trente minutes. On aborde les règles et l'univers en jouant une partie en solitaire, au terme de laquelle tous les grands principes du jeu seront assimilés, principes mettant l'accent sur l'héroïsme **et l'**aventure**, grâce à un système de récompense qui incite les joueurs à tenter les actions les plus audacieuses et les plus spectaculaires. C'est également un système** universel, **qui ne nécessite jamais plus de six dés à six faces pour résoudre n'importe quelle action, grâce au principe novateur des Échelles.**

THOAN®

Les Faiseurs d'Univers

L'univers de base dans lequel commencent les personnages des joueurs est l'incroyable Monde à Étages, qui se présente comme une gigantesque Tour de Babel composée de cinq niveaux radicalement différents les uns des autres :
- *Okéanos*, habité par des créatures fantastiques issues de la mythologie grecque (faunes, sirènes, dryades...) ; *Amérindia*, peuplé par des tribus amérindiennes précolombiennes (dont une de type maya vivant au sein d'une fabuleuse cité sculptée dans une montagne de jade), mais aussi par des peuplades vikings et de terrifiants Hommes-Chevaux mangeurs d'hommes ; *Dracheland*, avec ses chevaliers tout droit sortis des Légendes de la Table Ronde et ses dragons, fidèles à leur réputation ; *Atlantide*, mystérieux pays dévasté par les éléments déchaînés, peuplé par les rescapés de la fameuse Atlantide de la Terre, en lutte perpétuelle pour s'approprier la plus grande richesse du plateau, le métal...et enfin, le *Palais* du Seigneur, véritable forteresse d'où il contrôle et surveille son univers, et se tient prêt à parer aux assauts des Thoans... ou des personnages des joueurs !

Fiche Technique

430 pages, richement illustrées
Introduction originale de Philip José Farmer (comportant une révélation étonnante)
Présentation du concept des univers adjacents
Règles de simulation, scindées en trois parties :
- Système interactif d'apprentissage des règles (partie solo)
- Règles techniques universelles
- Précisions de règles

Description exhaustive des cinq plateaux du Monde à Étages (Okéanos, Amérindia, Dracheland, Atlantide et Palais du Seigneur)
Présentation de vingt types de personnages (dryades, zébrilles, faunes, Amérindiens, Hommes-Chevaux...)
Bestiaire (près de soixante-dix créatures)
Liste d'objets technologiques thoans (armes, " portes ", systèmes de protection, matériel de survie, véhicules, chimie, androïdes et robots...)
Trois scénarios progressifs
Grande carte détachable en couleur du Monde à Étages

Philip José Farmer

Né en 1918 dans l'Indiana, Philip José Farmer, qui vit à Peoria, Illinois, est l'un des derniers grands écrivains américains de *l'Âge d'Or* de la science-fiction. Avec trois prix HUGO (*Les Amants Étrangers -1953-*, *Les Cavaliers du Fiel ou le Grand Cavage -1968-*, *Le Fleuve de l'Éternité -1972*), il est reconnu pour son audace, son imagination débordante et son absence de tabous littéraires. Il est, en effet, le premier écrivain à avoir introduit l'érotisme dans la science-fiction, jusque-là très pudibonde, avec son roman *Les Amants Étrangers*. Ses thèmes fétiches reviennent tout au long de son oeuvre : immortalité, religion, métabolismes étranges, érotisme...
L'aventure a toujours sa place dans ses romans, le summum étant atteint avec la saga des *Hommes-Dieux*, sa plus grande série avec le *Monde du Fleuve*.

295 F - T300
9 782740 801000
ISBN : 2-7408-0100-9

**JEUX DESCARTES 1995.
THOAN, Les Faiseurs d'Univers,
est édité et distribué en accord
avec Philip José Farmer c/o Ralph M.
Vicinanza Ltd. par
Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15**

DESCARTES EDITEUR