



Fragments de Cosme

Un recueil d'aides de jeu et d'inspirations pour
Guildes, la Quête des Origines

Articles écrits par :

Raphaël Brunel • Stéphane Henninger • Stéphane Jullian • Ludovic Peny • Gaëlle Korvac'h
FEF' • Patrick Mézard • Benoît Ferrière • Sébastien Savard

Remerciements:

Le compilateur voudrait remercier tous les participants de la ML Cosme, y compris les muets, les trop occupés et les politiques (promis, je fais ça pour lundi). Un grand merci à Marga pour avoir supporté les Fragments et Test of Time en même temps, à Perceval pour les beaux outils informatiques, à Sébastien Célerin pour avoir eu la gentillesse de nous écrire un édito et à Willem pour m'avoir branché sur les felsins.

Notice Légale:

Guildes est une marque déposée par Multisim. Ce livre n'est pas un recueil d'aides de jeu officielles et les suppléments de Guildes II : El Dorado lui donneront peut-être tort. Tous les articles sont la propriété intellectuelle de leurs auteurs. Ce livre peut être reproduit par n'importe quel moyen pour usage personnel mais ne peut en aucune cas être l'objet d'une transaction commerciale.



Fragments de Cosme



Introduction : Duel

4.

Cosme

La Cosmérance

Par Stéphane Henninger

8.

Les Rivages

Les Maisons

Les Ulmèques

Par Benoît Ferrière

15.

Les écoles felsines classiques

Par Stéphane Jullian

31.

Le Loom

Les sorts d'écoles

Par FEF'

63.

La traversée

Port Flottant

Par Patrick Mézard

72.

Le Continent

Les Peuples

Les Saffrans

Par Sébastien Savard

76.

L'écrin des Shallims

Par Gaëlle Korvac'h

83.

Le Loom

Phylum des Arpenteurs D'Azutla

Par Ludovic Peny

86.

L'himau

Par Stéphane Henninger

95.

Le Bombyx des morts

Par Stéphane Henninger

97.

Les fourmis de feu

Par Stéphane Henninger

98.

L'Altharu

Par Stéphane Jullian

100.

Dôme de la constellation : les auteurs



Fragments : Introduction



L'univers de Guildes ne cesse d'attirer bon nombre de passions. Les textes de ce Net Book en sont l'illustration la plus parfaite. De lecteurs de Guildes et de ses suppléments, beaucoup sont devenus des acteurs à part entière de Cosme en incarnant les Aventuriers ou en mettant en scène leurs aventures. Aujourd'hui, ils sont enfin réunis au sein d'une communauté virtuelle dynamique qui n'oublie pas les autres sites dédiés à Guildes et tous ceux qui rêvent de percer les mystères du Continent.

Cosme et son Continent étaient déjà dans le domaine de l'imaginaire. Ils sont désormais ancrés entre les mailles électroniques de l'Internet grâce aux volontés de quelques auteurs. On dirait bien que ceux qui, quinze plus tôt, auraient opté pour la publication de fanzines ou la création de clubs ont domestiqué le réseau des réseaux, l'autoroute de l'information comme on dit souvent, pour produire du rêve et l'offrir sans retenu à d'autres. Le jeu de rôle démontre une fois encore au travers de Cosme qu'il est source de fraternité communautaire et surtout qu'il est un espace virtuel unique pour la création et son partage.

Ce *Net Book* regroupe de nombreux articles qui sont autant de repères que des joueurs de Guildes ont ajouté aux suppléments édités par Multisim, autant d'informations qui méritent leur place dans Cosme afin que tous joueurs, meneurs de jeu et joueurs incarnant un personnage, puissent choisir à quoi ressemble leur Cosme, autant de source d'aventures nouvelles, d'exotismes et d'exaltations. Ce site est donc une aventure incontournable qui s'ajoute aux voyages des Aventuriers internautes de Guildes.

Il ne me reste donc plus qu'à vous souhaiter un bon voyage, une bonne lecture et de bonnes parties sur ce Continent que nous aimons tant.

Ludiquement

Sébastien Célerin



Fragments : Introduction



œ Duel œ

Les Feux du Ciel se couchent sur Brizio, je vois les toits des palais briller une dernière fois de leurs feux d'or et de pourpre. Les derniers rayons s'accrochent un instant aux rebords de cuivre des toits. Les ombres s'étendent au milieu des éclats pourpres et glissent comme des assassins à l'assaut de la ville, noyant peu à peu chaque maison et chaque ruelle de leurs capes noires.

Je détourne mon visage de la fenêtre, ma rêverie terminée, la nuit a pris possession de la ville. Le sentiment d'avoir contemplé mon dernier coucher de soleil sur ma ville monte en moi, mêlé de désespoir et de découragement. Je suis Massimo Montoya da Cera, j'ai dix huit ans, et demain je serai mort. Une heure après l'aube, je rencontrerai Vittorio da Lastralle, fine lame parmi les fines lames et ainsi finira ma courte carrière de jeune noble présomptueux.

Comment ai-je été assez bête pour ce duel ?... Je me rappelle, le Carnaval, le vin et cette femme si belle... Comment la reconnaître avec son masque ? Un compliment, un sourire de connivence de la belle, une œillade puis l'irruption du mari jaloux dans son costume de Carnaval ridicule, une menace, l'alcool aidant je ris, je le bouscule sèchement. Une fois les masques tombés, les esprits dégrisés, je pus sentir, dans mon ventre, la promesse de deux ou trois pieds d'acier froid perçant mes entrailles.

Mais voilà que je me plains presque, encore quelques minutes et je vais implorer le destin, les dieux ou je ne sais quelle magie ridicule pour être épargné. Pourquoi ne pas prendre la fuite ou aller me ridiculiser en suppliant Da Lastralle ?

Que fais-je ici, dans cette chambre, à méditer ? Voilà que la perspective de la mort m'incite à me plaindre, à épouser des fadaises en échange d'un peu d'espoir. Mais je n'aurai pas cette lâcheté d'esprit. Ne suis-je pas un Montoya. Voilà que je me laisse presque aller. C'est trop facile ! Même si je n'ai pas vécu, au moins je saurai mourir. Il me reste une dernière nuit et une chambre sans compagnie est un bien mauvais endroit pour la passer. Allons !

Je prends ma rapière, une superbe lame que mon père a fait forger spécialement pour moi par Frederico Nastale, le meilleur forgeron de Brizio, dont même les forgerons Gehemdal envie le savoir faire, la perfection et les motifs damasquinés en étoiles de ses lames. C'est une arme semblable à celle-ci qui me percera le cœur ou le ventre. Au moins je ne souffrirai pas et je ne sortirai pas estropié à vie du duel. Da Lastralle n'a pas acquis sa réputation de bretteur en laissant partir en vie ses adversaires mais il est au contraire célèbre pour ses bottes précises et mortelles à chaque coup.



Fragments : Introduction



Je jette un dernier coup d'œil sur ma chambre, le coffre contenant mes jouets d'enfants, quelques livres, deux armoires pleines de tenues raffinées à la dernière mode. Mon fidèle masque de Carnaval, fidèle compagnon de tant de nuits de beuveries et d'amour dans la soie des palais ou au détour d'une porte cochère. Mais c'est sans réels regrets que je referme la porte sur cette chambre.

La lune solitaire est belle, ronde et claire. La ville a l'air tranquille, noyée dans cette lumière irréaliste. Pourtant, c'est compter sans les brigands tapis dans l'ombre des portes cochères, sans les matelots ivres et les milles complots qui se trament. J'avance dans les rues au hasard. Je n'ai jamais vraiment réfléchi à ce que je voulais faire de ma vie et déjà elle m'échappe, mais il est un peu tard pour y penser.

Que puis-je faire ? Aller festoyer toute la nuit et mourir saoul au matin ? Rencontrer quelques catins et passer une nuit de ribauderie ? Goûter une dernière fois la vie. Goûter, peut-être pour la première fois à ses fruits, avec toute la saveur mais aussi l'amertume de la dernière gorgée.

Comment ai-je pu vivre, sans me rendre compte de la simple beauté de vivre ? Un instant je suis triste de ma stupidité, de ma prise de conscience si inutile maintenant, d'être comme un incrédule mourant appelant la grâce de Dieu. Et l'instant d'après, je ris, seul, à la face du monde, à la face de la lune, le temps ne compte plus. Une seconde s'échappe et devient magnifique de vie. Pourtant Camarde, je ne t'oublie pas et c'est bien ton ombre qui me fait tant aimer la vie, ce soir !

Je croise, devant une taverne, une belle rousse, ses rubans me plaisent et je m'approche. Elle me regarde, et me propose de monter à l'étage pour me livrer tous ses secrets. Je lui demande si elle ne peut me faire une faveur car je vais mourir. Elle me répond que nous allons tous mourir. Je l'embrasse en riant, j'achète une bouteille et pars dans la rue, le silence de la nuit étouffant bien vite l'ébauche de mon désir. Mes pas me conduisent au port, je m'assoie sur un ponton, en faisant attention, bien futillement, à ne pas salir ma culotte sur une trace de goudron. Et là, les jambes pendantes, je débouche mon flacon de vin. La lune est double, une dans le ciel, une dans la mer. Les bateaux dansent mollement à l'amarre, tout paraît calme et paisible. Je rêve un instant, m'embarquant sur ces fiers navires, parcourant les mers à la poursuite des astres jusque derrière l'horizon où ils se cachent.

Je restais longtemps à rêver de voyages, d'aventures et de terres lointaines, mes pensées rythmées par le balancement de mes jambes et le goulot qui montait régulièrement à mes lèvres. Jamais alcool ne me parut meilleur, c'est bien à l'instant où l'on perd une chose, que l'on sait combien on l'aime. Mille idées couraient dans ma tête, tout ce que j'aurais pu faire, tout ce que j'aurais dû faire... Mais il est trop tard. Ce ne sont pas des regrets, juste une nostalgie. Le sentiment d'avoir gâché un bien précieux.

Il y a tellement de pays à voir, de choses à comprendre. Je n'ai jamais pris le temps de lire, de parler ou de réfléchir, trop occupé par ma vanité de jeune noble.



Fragments : Introduction



Mes réflexions, l'alcool aidant, commençaient à devenir un peu trop grises. Heureusement un homme surgit sur le ponton et poliment s'adresse à moi.

- Bonsoir, jeune homme, vous m'avez l'air bien triste, avec une si belle bouteille.

L'homme a l'air vieux, usé par les éléments avec cependant un éclat vif dans les yeux. Je lui donne la bouteille, de toute façon, j'ai déjà assez bu pour fêter dignement ma dernière nuit. Le vieux marin s'assoit, me remerciant d'un signe de tête, il engloutit une grande rasade.

- Belle nuit, pas vrai ? Au fait je m'appelle Giacomo et vous ?

C'est ainsi que commença notre discussion, qui dura des heures.

Giacomo m'a parlé de sa vie, de ses craintes lors des tempêtes, de son exaltation de découvrir des terres nouvelles. Il m'a parlé du continent et des rivages, de lieux lointains, de coutumes et de gens que j'ignorais. Il parla pendant des heures, s'interrompant seulement pour boire une lampée de temps à autre. De sa bouche, naissait en moi l'envie de connaître ces montagnes et ces mers inconnues, ces plats épicés, ces coutumes étranges et cette magie dont Giacomo parlait les yeux brillants comme envahi de fièvre. J'avais envie de connaître enfin le monde qui pour la première fois de ma vie semblait s'étendre au delà de Brizio. La jeunesse coule dans mes veines et je n'en ai rien fait. Je vais mourir sans avoir vécu.

Le monde est tellement grand, il y a tant de possibilités, d'endroits et de gens. Le monde de ma jeunesse était réduit à des obligations que je fuyais, des plaisirs futiles. Je réalise tout ce que j'aurais pu faire, parcourir le monde, rencontrer tant de gens, découvrir de nouvelles terres, vivre de passions et d'aventures. Mon univers ce soir se réduit à une conversation d'ivrogne pendant que la Mort aiguisé sa faux, avide de prendre ma tête. Je finis par m'endormir à même les planches et les cordages, dans la douceur de la nuit et des vapeurs d'alcool.

La lumière de l'aube ou peut-être le froid qui la précède me réveille. Je m'étire, encore engourdi par le sommeil. Il est l'heure d'aller affronter mon destin.

Je me lève laissant Giacomo dormir sur un rouleau de corde. Les rues peu à peu se remplissent, je dois me dépêcher. Da Lastralle est déjà là, flanqué de deux témoins. Je ne vois personne de ma famille, tant mieux, je ne veux pas que mon père me voie mourir.

Da Lastralle commence, avec plaisir, son petit discours, m'accusant et demandant réparation, voulant me tourner en ridicule avant de m'occire. Je l'interromps en dégainant ma rapière d'un geste ample et en lançant : « Finissons-en, monsieur ».

Un peu surpris de ma volonté de mourir aussi vite et déçu de ne pouvoir placer son discours soigneusement préparé, Da Lastralle étant bien meilleur bretteur qu'orateur.

Je me place en garde, saluant mon adversaire, priant malgré moi que mes cours d'escrime me sauvent, peut-être que mon adversaire s'arrêtera au premier sang...



Fragments : Introduction



Toute ma vie j'ai gardé le souvenir de cet instant où sans savoir comment, j'étais en vie et Da Lastralle blessé devant moi. J'étais vivant. Pendant le duel, j'ai littéralement dansé autour de lui, utilisant un style qu'il ignorait, et moi aussi ! C'est comme si une partie de moi, s'était réveillée. Je me suis battu avec mon cœur et mon âme pour échapper à la mort. J'avais vaincu un bretteur d'exception alors que je n'avais jamais brillé lors des cours d'escrime. Certains ont dit après ce combat que j'avais découvert mon don. Je ne suis pas d'accord avec eux. Je crois que ce jour là, au lieu de mourir, je suis né.

Voilà, j'ai fini, je voulais terminer l'histoire de ma vie par ma naissance véritable, un matin de duel à Brizio. Ma vie a été bien remplie, de souvenirs merveilleux des quatre coins du monde, de chagrins aussi, d'aventures et tellement de choses que je ne soupçonnais pas. Mes enfants aujourd'hui, et aussi mes petits enfants, vivent un peu partout dans le monde contaminés par ma soif de connaissance et de beauté. La guilde que j'ai bâtie possède de multiples comptoirs et s'étend chaque jour un peu plus pour le commerce mais aussi pour la connaissance.

Je suis parti le jour même du duel sur un bateau en partance pour je ne savais où. Un an plus tard, je suis rentré à Brizio, mes parents étaient partagés entre la joie de me revoir et l'affront que j'avais fait à la famille. Mon père consentit néanmoins avec sagesse, à payer mon entrée dans une académie guildienne. Et voilà, mon Guildier autour du cou, je partis enfin explorer le Continent. Non, pas pour trouver un hypothétique remède au mal qui ronge mon peuple.

Non, mes motifs étaient bien plus personnels : voir le monde, goûter à sa beauté et m'émerveiller de sa magie. J'avais guéri ma propre Langueur, celle qui me conduisait à devenir un jeune noble inculte, égoïste et aveugle qui se serait un jour lassé de tous ces plaisirs fallacieux.

La mort, vieille compagne, va bientôt venir me chercher, je lui dois bien cela. Et pour ceux qui lisent ces lignes, je leurs laisse en héritages deux paroles de mon père répétait souvent et que plus jeune je ne comprenais pas encore :

"Le monde est souvent plus grand que l'on croit."

"Les hommes sont comme les belles lames damasquinées, c'est sous les coups de marteau, le feu de la forge et le froid de l'eau qu'ils acquièrent force et beauté."

Adieu

Massimo Montoya da Cera



Fragments : Cosme



œ Cosmérence ☯

Avertissement : certaines informations présentes dans cet article dévoilent des secrets de Cosme. Des joueurs lisant ces passages risquent d'apprendre des informations ne les concernant pas.

Guildes est un jeu qui possède un univers particulièrement riche. Au cours du temps, cette qualité a engendré quelques défauts et surtout de nombreuses questions. L'historique de Cosme s'est, en effet, parfois légèrement modifié au cours des suppléments, ce qui a dérouté quelques joueurs.

Alors qu'en est-il ? Cosme est-il une auberge espagnole ou un univers cohérent ?

Chacun des suppléments sur les Maisons contient des informations en contradiction avec l'historique initial du jeu. La grande question pour un meneur est : qu'est-ce que j'en fais ? Et surtout, cette information est-elle capitale dans l'évolution du jeu ?

Prenons un exemple : dans le livret d'introduction de la boîte de base, il y a un chapitre sur l'histoire de Cosme (très bien fait). L'histoire commence aux alentours de -4000. « Le monde de Cosme mourut... Les humains de cette époque sont réduits à l'état de semi-animaux, vivant dans des grottes... ».

Ô surprise, l'historique de Cosme dans le supplément « Gehemdals » commence en -5200, les secrets de la forge et des enchantements datant de cette époque.

On est quand même assez loin des barbares vivants dans des grottes. Les secrets du loom sont connus, des guerres opposent différents clans dans des oppositions meurtrières, tout cela sous l'œil bienveillant des dieux...

Ai-je dit « dieux » ? « Les Gehemdals ont constitué une énorme mythologie qui implique l'existence d'un panthéon de dieux et leurs relations conflictuelles, familiales, conjugales, etc. » (livret 2, les maisons). « Les Gehemdals entendirent de nouveaux la corne de Liam, leur dieu forgeron » (livret 3, les guildes). Cela semblait assez simple, une mythologie similaire aux dieux nordiques. Pourtant tout change lors du supplément sur cette maison. Les dieux sont les métaux sacrés, ils ont une existence propre et siègent à un banquet divin où les invités sont les plus grands héros gehemdals.

Tous les maîtres de jeu à Guildes se sont interrogés : est-ce que cela va avoir une influence sur le monde ? Si les auteurs ont profondément modifié l'historique du monde, c'est qu'il doit bien y avoir une raison !

La réponse est (battement de tambour) : non, il n'y a pas de raison. Après discussion avec certains auteurs, il semble que ces différences entre règles de base et suppléments ne proviennent que de problèmes liés à l'édition inhérents à la taille de la société.



Fragments : Cosme



Multisim n'est (malheureusement) pas une multinationale pouvant s'offrir le luxe de payer des gens pour vérifier si tout dans les publications est cohérent avec le reste de la gamme. De plus, la contingence temps oblige cette société à sortir régulièrement du matériel sous peine de voir ses rentrées d'argent disparaître (je rappellerai que sans argent, pas de Multisim !)

Le premier moment d'énervement passé, que doit-on faire ? Doit-on garder les informations de base, doit-on au fur et à mesure changer l'univers de Cosme pour coller aux suppléments ? Personnellement, j'utilise un peu des deux. Le but étant d'obtenir quelque chose qui tient à peu près la route !

Les détracteurs de Guildes reprocheront ce manque de cohérence. Les fans répondront que c'est la richesse du jeu. Quoiqu'il en soit, cela demande un peu d'effort aux maîtres de jeu, mais ce n'est pas insurmontable !

J'ai tenté de lister les différences entre les règles de base et les suppléments. Ceci est loin d'être exhaustif. L'utilisation de ces informations est MA vision de Cosme, personne n'est obligé de les suivre.

Le Loom

Les auteurs de Multisim ont choisi de refondre entièrement le système de magie. Il existe pourtant des tables, où l'on joue avec les règles de base. Et ça marche ! On joue à Guildes quand même. Le meneur a souvent une vision très personnelle de la magie de Cosme, qui lui demande bien évidemment beaucoup de création.

La magie du loom étant très peu développée dans les règles de base, il faut arriver à pallier ce désavantage. Pour conclure, le supplément sur le loom n'est pas indispensable pour jouer à Guildes.

Mais, si l'on souhaite jouer la campagne du nouveau monde, c'est un autre problème. De nombreuses références sont faites à ce supplément. La logique intrinsèque de la campagne tourne parfois autour de ce supplément. Et il devient à ce moment là indispensable.

Qu'on utilise ou pas le supplément sur la magie, le loom est une richesse que se dispute guildes, maisons, civilisations locales (lore, arkhé, etc.) et transcients. Cela permet déjà de nombreuses possibilités de scénarios !

La présence des maisons sur le Continent

D'après le livret 3 (les guildes) des règles de base, la présence des maisons sur le Continent devrait se faire très majoritairement par l'intermédiaire des guildes : « ...contrat permettant aux guildes d'être les seules autorisées à faire voyager vers le Continent plus de 100 personnes par an. ». Les maisons n'étant autorisées qu'à avoir des ambassades respectant le quota ci-dessus.

Cela semblait clair, le Continent serait le terrain de jeu des guildes. Les maisons bénéficiant d'impôts importants de la part des guildes. Pourtant dès le supplément sur les Venn'dys, on s'aperçoit que les instances dirigeantes Venn'dys ne veulent pas laisser aux guildes le seul privilège de la conquête. Leurs intentions sont clairement exprimées, d'autres maisons (en particulier les Gehemdals) semblent faire la même chose.



Fragments : Cosme



On attendait avec impatience la suite. Qu'en est-il de la colonisation directe du Continent par les différentes maisons ? Pas grand chose jusqu'à aujourd'hui. Les trois autres suppléments Maisons n'amènent aucune information supplémentaire. Grâce aux Atlas et aux trois volets de la campagne, on peut déduire qu'effectivement chacun se bat avec ses moyens pour coloniser le Continent en se passant des guildes.

Résumons-nous :

- Les Venn'dys et les Gehemdals semblent posséder leurs propres flottes et troupes pour conquérir le Continent. Ces deux maisons possèdent déjà (illégalement) des postes avancées. Leurs objectifs semblent être financiers : ce sont les richesses du nouveau Continent qui les attire.
- Les Ashragors ont plus prosaïquement fondé des guildes très majoritairement ashragores qui obéissent directement à la théocratie en place.
- Les Kheyzas et les Ulmeqs n'ont pas des moyens suffisants pour agir directement sur le Continent. Ils utilisent des espions via des organismes guildiens : les services secrets du Sénat Constellé seraient à la solde de ces deux maisons.
- Les Ulmeqs tentent de conquérir le Continent via Nocte, mais les rares informations présentes dans les Atlas ne permettent pas de tirer de conclusion.
- Les Felsins continuent d'être les grands perdants dans le jeu. On ne sait pas trop ce que fait le gouvernement Felsin, et suite à la campagne, on peut se poser bien des questions sur leur avenir.

Il me semble plutôt logique de voir ces différents gouvernements s'intéresser directement aux fabuleuses richesses du Continent. Mais, il vous faudra décider seul de l'avancement des différentes stratégies des maisons. Les auteurs de Multisim nous ont proposé quelques appâts, sans jamais donner de réelles réponses. Encore une fois, ce sera aux meneurs de trancher en espérant ne pas aller contre les futures révélations Multisiennes !

D'un point de vue rôlistique, cette ingérence permet de nombreuses idées de scénario. Il suffit presque de piquer des idées aux ambiances cyberpunk : les guildes sont les mégacorporations qui dominent le Continent, les gouvernements des maisons étant les entreprises concurrentes qui veulent venir s'imposer chez leurs voisins ! Attention la matrice n'existe toujours pas à Guildes (bien que Nocte puisse peut-être pallier ce désavantage...)

Les Dieux à Guildes

Hormis le supplément sur les Venn'dys, les trois autres suppléments Maisons ont amené plus de questions que de réponses.

Ashragors :

Les règles de base (livret 2 – les maisons), proposaient une vision intéressante du prince démon : « L'odieuse trinité ». Beaucoup de joueurs se sont investis par rapport à ce panthéon démoniaque.



Fragments : Cosme



Nous espérons avoir un supplément d'informations dans le supplément, et à son habitude Multisim nous a pris à contre pied en dissertant bien plus longuement sur les non-morts et les démons mineurs. C'est assez étonnant qu'aucune ligne ne soit consacrée à cette trinité dans le supplément. La question reste pourtant posée : d'où vient Ashragor ? Xarkilia (sa compagne) et Rorkzak (son fils) existent-ils ? Dans mon Cosme, oui. A mon avis, cela permet d'enrichir la maison Ashragor et de ne pas les cantonner aux rôles de méchants de service. Les joueurs sont réellement surpris quand il tombe sur des prêtres de Xarkilia, prêts à les aider, même si c'est par l'intermédiaire de démon. Je vous laisse relire le sortilège « aux bons soins du docte Fen », et vous laisse imaginer la tête que peuvent faire des joueurs lorsqu'on propose de les soigner par l'intermédiaire d'un crapaurc (marque déposée) baveux !

Gehemdals :

Vous avez pu voir en introduction qu'il y a là aussi un problème entre supplément et livre de base. Ce qui est gênant dans l'historique Gehemdal, c'est la notion de dieux présents sur Cosme. Que sont ces dieux ? Que sont sensés être les 5 métaux sacrés ?

Les seules divinités présentées dans Guildes sont les puissances. Vu leur antagonisme, il est hors de question d'imaginer plusieurs puissances vivant main dans la main avec les Gehemdals. A priori, la puissance tutélaire de cette maison est la puissance rouge (oui, ces noms sont vraiment ridicules, on aurait aimé un petit effort des auteurs !).

Doit-on penser que les 5 métaux étaient 5 serviteurs de cette puissance (cf. la campagne du nouveau monde – informations sur le kzudarth) ? Mais avec le départ des puissances, comment se fait-il que les métaux existent toujours ?

Bref, on est en présence d'une mythologie qui a peu de rapport avec les rares vérités connues sur les puissances. Le lien métaux sacré, puissance rouge n'a jamais été réellement fait par les différents auteurs. Pour ma part, le lien existe. Des armes ancestrales ont retrouvé leurs puissances disparues. Bien évidemment, cela entraîne des interrogations chez les joueurs. Et malheureusement, nous n'avons pas toutes les réponses.

Kheyzas :

La recherche des noms sacrés est une quête que les Kheyzas ont commencée dès le cataclysme. Encore une fois, on ne sait pas très bien d'où provient cette magie. Elle permettrait de faire des effets similaires aux sortilèges des phylums et nécessite du loom (pour le côté technique, je vous laisse chercher !). Cela devrait donc avoir un rapport avec les puissances, et plus précisément la puissance violette. Les légendes prétendent que c'est Khonte, le dieu Kheyza, qui leur a donné cette quête. Il semble logique d'en déduire que Khonte et la puissance violette ne font qu'un (ou Khonte est un serviteur de violet, ce qui revient au même !).

Doit-on intégrer cette magie ? A priori les règles de base ne donne aucune information sur ce sujet, les kheyzas ne semblent pas posséder une magie supplémentaire par rapport aux autres maisons.



Fragments : Cosme



La mise en œuvre d'un point de vue technique est loin d'être claire. Les compétences nécessaires sont très (trop ?) nombreuses. A mon avis, cela peut servir pour des pnj, l'intérêt pour un joueur me semble bien plus faible.

Pour la cohérence du monde, on peut réellement se demander pourquoi quelques individus Kheyza ne dominent pas le monde. Cette magie permet de tout faire, il suffit d'avoir du loom et du temps. Imaginez un personnage ayant réussi à lancer 3 ou 4 des sortilèges finaux des phylums. On peut facilement en faire un être immortel quasiment indestructible. Pourquoi la puissance violette aurait-elle fait un tel cadeau aux Kheyzas ?

Bref, la magie des noms était une belle idée (empruntée aux cycles de Terre-Mer), la mise en place dans Guildes me laisse dubitatif.

Les Felsins :

Diantre ! Quel sujet délicat. Bien évidemment, les informations de la campagne du nouveau monde sont indispensables pour la suite de mes digressions...

Résumons-nous : l'Astramance est la puissance bleue amnésique. Le peuple maîtrisant le loom bleu est le peuple Danjin. Les Felsins sont les animaux de compagnie des Danjins transformés par la puissance bleue. Jusque là, tout cela se tient.

La grande question porte sur le loom invisible. L'explication des auteurs est que les Felsins ont en eux une part de la mémoire de la puissance bleue, cette mémoire c'est le loom invisible. Pourquoi l'invisible surgit-il tout d'un coup ?

Dans le jeu, tous les effets magiques sont sensés dépendre du loom ou de l'étincelle de loom que possède les humains. La puissance bleue a donc réalisé un effet magique de très grande amplitude à l'aide d'un loom qui n'existait pas ! Autre possibilité, la transformation est due au loom bleu, la puissance bleue a ensuite dilué ses souvenirs dans les felsins nouvellement créés. Dans ce cas pourquoi le loom invisible permet-il aux felsins de faire des actes magiques ayant un rapport avec leur nature profonde, c'est à dire animale ? J'aurai plus volontiers vu des effets ayant un rapport avec la mémoire.

Tout cela est un peu bancal, mais on peut facilement passer outre. Le gros problème reste l'avenir des Felsins. J'attends avec intérêt le tour de passe-passe dont vont nous honorer les auteurs pour les maintenir en vie. En effet, on peut facilement imaginer que Multisim ne va pas faire disparaître une race d'un coup. Un jour ou l'autre, l'Astramance va récupérer la totalité de ses souvenirs. Logiquement, les Felsins devraient au moins perdre leur loom invisible, sinon leur humanité. Ou ils peuvent faire disparaître l'Astramance, en prétendant que cela n'a pas d'influence sur les Felsins. Je dois avouer que je cherche désespérément une cohérence dans tout cela.

En conclusion, n'hésitez pas à vous plonger dans les écoles d'arts martiaux Felsins. Au moins, ils leur restera ça !



Fragments : Cosme



Le colonialisme guildien

La conquête du nouveau monde me rappelle parfois terriblement celle de notre bonne vieille terre. Les gentils, ce sont les natifs. Les autres, ce sont de bons sauvages qu'il faut civiliser ! J'exagère, j'en suis conscient. Mais si l'on prend Port Concorde ou Jonril, ces deux cités sont sous l'influence totale des guildes (ou assimilée). Comment se fait-il que les autochtones avec parfois plus de mille ans d'existence se laissent si facilement influencer ? Je recherche désespérément le peuple qui maîtrise le loom depuis 1000 ans, peuple de mage accompli qui verrait d'un œil dubitatif, les guildiens piller leur « réserve ». Je n'arrive pas à me rappeler qu'il soit dit quelque part que le loom soit revenu avec les guildes. Il est vrai que nous ne possédons que très peu d'informations sur le passé du Continent.

Bref, les auteurs nous inflige un peu trop souvent du bon sauvage d'un côté, et de l'autre nous content les richesses loomiques du Continent. Il faut en déduire que les peuplades du Continent sont là pour décorer. C'est bien dommage !

Donc cher meneur (se), n'hésitez pas. Il n'y a pas que les hommes serpents qui doivent détester les guildiens pour ce qu'ils font !

Guildes 2 – L'avenir

La campagne du nouveau monde est fauchée en plein vol. Les mystères des puissances restent entiers. Comment va-t-on passer de Guildes 1 à Guildes 2 ?

Le plus gênant est cette volonté de laisser les maîtres sans aucune information.

Si je ne veux pas acheter la nouvelle édition, je reste avec toutes mes interrogations. L'avantage est que je pourrais faire ce que je veux de Guildes 1. L'ennui, c'est que si un jour, je décide à passer à Guildes 2, c'est comme si j'achetais un nouveau jeu.

Il faut donc conclure que Guildes 1 restera avec un historique non clos. Les puissances se livrent une lutte sans merci. Les Ashragors, les Felsins et les Venn'dys ont plus ou moins résolus leurs quêtes. Pour les autres, cela tiendrait plus du « circuler y a rien à voir ! ». Je dois avouer que malgré mon enthousiasme pour Guildes, cela m'énerve énormément !

Il est difficile de conclure partialement. Guildes est un bon jeu. Son univers est exaltant. Je dois avouer que bien des sujets me semblent manquer de cohérence. Mais est-ce cohérent de pouvoir jeter des boules de feu ?

Guildes nécessite d'accepter de nombreux postulats pour que tout fonctionne. Pour un esprit cartésien, cela peut sans doute être gênant. Mais diantre ! Nous faisons du jeu de rôle et l'imaginaire doit être présent, peut-être faut-il juste un peu plus de tolérance pour Guildes !



Fragments : Les Rivages



Les Ulmeqs

Considérations de Blaxan Kaitoxl, docteur ulmeq et professeur d'une des grandes académies de Nocte. Celles-ci sont extraites d'un cursus sur l'art du rêve qu'il enseigne à trois jeunes étudiants dans son cabinet de la très sainte bibliothèque de Sciensinfus :

" Pour être franc, quand j'ai commencé mes études, tout comme vous, j'ai eu du mal à comprendre pourquoi, au moment du choix des saisons, celui qui nous représentait alors a pu déterminer que le printemps serait la période représentative des Ulmeq et que Nocte serait son terrain d'action ?

Les peuples des écrins du continent ont toujours tendance à considérer le printemps comme une période de transition, au mieux, comme une régression fatale, pour la plupart. En effet, comment les habitants d'un écrin de l'été pourraient-ils s'extasier devant le développement d'une faune et d'une flore qu'ils ont déjà vues à maturité ? De même, comment un peuple de l'automne, enfin arrivé à terme de la plupart des projets qu'il s'était fixé, pourrait-il envisager le renouveau, la destruction d'édifices physiques ou non patiemment échafaudés, comme une récompense ?

Restent les peuples de l'hiver. Ceux-là ont en effet des raisons de se réjouir du changement. C'est là que ma conscience a basculé.

En effet, si la neige a pu engourdir les esprits les plus volontaires, comment les peuples des autres saisons ne pourraient-ils pas envisager le printemps comme une manière de se perfectionner, d'apporter sa pierre à un édifice qu'il voudrait sans cesse plus beau, plus parfait ? Quoi de plus appréciable que de pouvoir faire table rase de projets souvent contrariés par un climat qui, aux yeux des peuples du continent, semble anarchique ?

Voilà la pierre angulaire de notre mode de pensée, jeunes gens. Voilà pourquoi notre représentant a décidé de porter son dévolu sur le printemps. Là où les autres Puissances ne disposent que d'un maillon d'une chaîne déjà déroulée, nous pouvons en créer une nouvelle. Le printemps est le renouveau, la création perpétuelle. Le printemps est l'origine et ne connaîtra jamais le crépuscule.

Ainsi que les rêves sont des constructions mentales renouvelées chaque nuit dans notre royaume de Nocte, le printemps permet aux Ulmeq d'être de tous les projets, de toutes les ambitions, de toutes les vies nouvelles qui sont créées sur le Continent"



Fragments : Les Rivages



La puissance du loom vert et le printemps

Certes, les considérations de Blaxan sont exactes. Néanmoins, dans un souci de vulgarisation et à l'aide de métaphores simplificatrices à l'égard de ses novices, il n'explique pas tout. En fait, il ne répond pas à l'essentiel : "Quels bénéfices le loom vert et les Ulmeq retirent-ils de ce continent ?".

Le grand projet du loom vert est l'expansion du territoire de Nocte. Mais avant d'aller plus loin, répondons à ces autres questions essentielles : "D'où vient Nocte ?" et "Qu'est-ce que Nocte?".

Qu'est-ce que Nocte ?

Nocte est donc un monde parallèle à celui de Cosme. Parallèle dans le sens où les réalités des deux mondes peuvent se chevaucher, comme deux droites parallèles parfois sécantes. Cela ne veut pas dire que les mêmes lieux se retrouvent dans les deux univers. Il ne s'agit pas d'un yin et d'un yang. Il n'y a pas d'opposition, les deux mondes désignent deux réalités différentes.

Les non-initiés à l'art magique ulmeq peuvent visiter Nocte durant leurs rêves et y laisser autant de songes qu'ils le désirent (sous forme de loom bien sûr). Il faut savoir que toute personne rêvant dans Nocte (selon les conjonctions entre les deux plans d'existence, voir plus loin) y dépose une infime partie de son loom personnel (tout le monde en possède une étincelle).

Bien sûr, les quantités récoltées sont infinitésimales, mais à l'échelle d'un continent, les moissons récoltées sont énormes.

Les initiés, et plus particulièrement les arpenteurs de rêves, peuvent circuler plus ou moins librement dans Nocte selon leur degré de maîtrise du phylum "d'Atloct des Pays Bleus" (voir le supplément "Le Loom" pour plus de détails). Celui-ci est la seule voie d'accès directe vers le monde des rêves.

Ces mêmes arpenteurs, à l'image de Blaxan, doivent se rendre régulièrement sur Nocte pour y suivre un cursus de quatre ans consacré à l'étude du loom vert. Cette épreuve, composée de longues périodes de recueillement et de prières, pendant lesquelles l'étudiant reste prostré sur Cosme, est le passage obligé pour tout arpenteur ulmeq.

Quel est l'intérêt de se rendre dans Nocte ? Véritable vitrine des autres univers ainsi que de Cosme, les connaissances et les richesses que l'on peut y obtenir sont quasi infinies, tel que La Puissance du Loom Vert l'a toujours désiré.

Citons quelques lieux légendaires évoqués dans les phylums de loom vert comme la Bibliothèque de Sciensinfus ou l'Auberge des Masques. Ces lieux, sous leur appellation générale, désignent de véritables lieux de savoir.



Fragments : Les Rivages



Il faut aussi citer les personnalités du monde de Nocte. Les responsables d'académies et les natifs noctiens sont de véritables puits de savoir desquels il est possible d'obtenir de très nombreuses informations. On parle souvent de Nolsor l'enquêteur ou de Kubuln le sentencieux.

Les Ulmeq en tirent donc une connaissance et une richesse incomparables, pour autant qu'ils sachent déchiffrer le phylum. A cet effet, La Puissance du Loom Vert a créé des arborescences magiques aux phrases très compliquées afin qu'une sélection naturelle s'effectue parmi les arpenteurs et que seule la crème soit autorisée à travailler pour lui. De plus, comme nous le verrons plus loin, il a tout intérêt à ce que le nombre d'arpenteurs soit réduit.

Cela explique la sagesse du peuple du loom vert. En effet, dans toutes les cours et assemblées des Rivages, on retrouve souvent des Ulmeq dans les rôles d'éminences grises, de sénateurs voire de conseillers princiers.

Les autres maisons ne s'y sont pas trompées et les estiment à leur juste valeur tout en sachant qu'ils ne se dévouent corps et âme que pour leur maison mère. Le sentiment de mercenariat n'est que très peu partagé par les Ulmeq. Bien sûr, des exceptions existent...

Parallèlement à Nocte, La Puissance du Loom Vert et les habitants de Cosme, par leurs rêves, ont créé une nouvelle race. On les appelle les habitants de Nocte ou Noctiens. Il ne s'agit pas de transients.

Ils sont les composants indispensables de l'unité de tous les lieux de Cosme. Ce sont ces gens que les arpenteurs viennent rencontrer quand ils veulent obtenir des informations ou des richesses. Ils sont le ciment de Nocte.

Sans peuplades pour l'entretenir, Nocte déperirait. Ils sont donc l'interface entre Cosme, La Puissance du Loom Vert et Nocte. Ils ont tous été créés par les rêves des peuples, ce qui explique leur cohérence et leur ressemblance frappante par rapport aux habitants des Rivages.

Une exception subsiste: il n'existe pas de clivage entre les peuples. Les notions de maisons et de guildes leur sont totalement inconnues. A l'image des Ulmeq, ils ne font qu'Un et les discordes sont très rares.

En sus, ils n'ont aucune connaissance des autres mondes qui les entourent, même pas de Cosme pourtant voisin. A l'image des peuples des rivages, ils se croient le centre de l'univers. Les rêves interconnectant les deux mondes se font à sens unique.

Fruits des songes, les Noctiens ne pourront d'ailleurs jamais quitter leur plan, sous peine de créer une distorsion entre les deux univers (il est préférable de ne pas en imaginer les conséquences: paradoxes créés par la coexistence d'êtres rêvés et existants,...).

Toutefois, il existe des moyens détournés pour se rendre sur Nocte. Certains artefacts de loom vert très puissants permettent de créer une brèche dans laquelle il est possible de se glisser, et vice-versa.



Fragments : Les Rivages



Certaines légendes parlent d'un vaillant capitaine Felsin qui aurait réussi à se rendre matériellement sur Nocte par des moyens détournés, mais ce ne sont que billevesées, l'information n'ayant jamais été confirmée. On raconte aussi que les maisons des Rivages auraient déjà commencé la colonisation de Nocte pour des raisons encore inconnues.

Les origines et les buts de Nocte

Nocte est une découverte de la Puissance du loom vert. Toujours tournée vers les astres, qu'ils soient solaires (les Feux-du-ciel) ou lunaires (les étoiles), et plus généralement vers les autres univers, La Puissance du Loom Vert a un jour constaté que le monde parallèle de Nocte, jusque là délaissé par les autres puissances, agissait, sous l'action du loom vert comme une loupe vers l'univers. Ce projet gigantesque, mégalomane, était pour elle comme un accomplissement, le sens de sa vie. Nocte devait servir d'observatoire géant vers les étoiles et les constellations, de panorama vers d'autres mondes, d'autres univers.

La Puissance du Loom Vert a toujours été rongée par la curiosité. Elle avait des visées expansionnistes. Dès l'élaboration de ce monde, elle regarda vers les étoiles dans le but d'y découvrir d'autres peuples, d'autres croyances et d'autres mœurs. Hélas, les dépenses physiques et magiques qu'elle avait déployées jusque là ne lui permirent pas d'obtenir de résultats satisfaisants, du moins à ce moment.

C'est pourquoi elle descendit sur les Rivages et désigna des peuplades potentiellement réceptives à son amour des Feux-du-ciel et des astres. C'était en 5500 avant l'émergence du Continent telle que les peuples des Rivages la connaissent. Rapidement, le nombre de ses fidèles grandit.

Leur foi et leur dévotion étaient totales. Elle les nomma Ulmeq en hommage au nom de la première étoile qu'il avait eu l'occasion d'observer depuis Nocte. Le terme "ulmeq" s'emploie toujours au masculin singulier, induisant qu'un peuple ne peut se réduire à ses individualités. Nous aurons l'occasion de revenir plus tard sur cet aspect de la société.

Elle les avait choisis notamment car la péninsule où ils vivaient était essentiellement montagnaise, ce qui les rapprochait du ciel. Les Ulmeq étaient également de remarquables artisans, orfèvres comme tanneurs.

En fait, tout ce qui brille est ulmeq. La lumière, symbole imbriqué dans l'astre solaire, représente plus que tout autre chose la pierre angulaire de la pensée ulmeq. Ils vivent perpétuellement au soleil et même les bijoux sont créés comme des représentations des Feux-du-Ciel, des astres infinis de l'univers. L'astrologie rentre évidemment dans ce courant de pensée.



Fragments : Les Rivages



Cette pratique intensive de l'artisanat était liée à leur grande dévotion puisque les objets manufacturés étaient destinés non seulement à leur usage personnel mais également utilisés comme offrandes à l'astre solaire. Les plus extrémistes parmi les premiers Ulmeq pensaient qu'ils satisferaient mieux leur astre en sacrifiant des êtres humains.

Mais rapidement, par des processus violents comme des catastrophes naturelles, La Puissance du Loom Vert leur fit comprendre son mépris pour ces pratiques. Le loom vert est le loom de l'inconscient. Il ne peut donc être recueilli que de manière subtile.

La puissance des rêves des fidèles fournit de nouveau du loom à La Puissance du Loom Vert, suffisamment pour étendre le territoire de Nocte au point qu'il recouvre la même superficie de Cosme. Hélas, le loom commença à disparaître peu à peu sur les Rivages.

L'émergence du Continent fut une formidable aubaine pour elle. De plus, toutes ces nouvelles peuplades baignées de l'atmosphère du printemps se sont mises à canaliser le loom vert via leurs rêves pour les insuffler malgré eux dans Nocte.

Ainsi, La Puissance du Loom Vert a repris le travail en compagnie des meilleurs arpenteurs ulmeq. Ils espèrent pouvoir établir bientôt un contact avec d'autres peuples et d'autres puissances.

Le rapport entre les peuples du printemps et Nocte

On trouve à Nocte les fameuses gemmes, à la fois bases de l'artisanat ulmeq et de l'art magique. Sans gemmes, pas d'art magique. Ces pierres sont la composante essentielle pour lancer un sortilège de loom vert.

Or ces gemmes sont générées par les songes (vers Nocte) provenant des Ulmeq des Rivages d'une part, des peuples du Continent et de tous ceux qui sont amenés à rêver de Nocte. Pas de rêves, pas de gemmes. Pas de gemmes, pas de magie. Pas de magie, pas de Nocte.

La Puissance du Loom Vert, dans le but d'entretenir la ferveur de ses croyants, se veut une divinité "active". Elle se manifeste donc souvent à son peuple, sous la forme d'éclipses, de catastrophes naturelles et autres miracles aux yeux des mortels. Cette promiscuité divine n'existe à égal que dans la maison des Princes Mortifères, bien que les rapports établis soient de nature sensiblement différente.

La Puissance du Loom Vert est opposée à la technologie et au progrès scientifique. La technologie, du moins dans ses applications théoriques, tue le rêve. Cette mentalité se retrouve dans le peuple ulmeq qui, sans faire la guerre aux Venn'dys, a toujours été opposé à leur soif de progrès.

Pourquoi vouloir sans cesse innover quand les techniques actuelles suffisent largement à satisfaire le peuple? Beaucoup d'Ulmeq pensent que ces méthodes révèlent la profonde superficialité des Venn'dys.



Fragments : Les Rivages



C'est aussi pourquoi les fils de La Puissance du Loom Vert, sans toutefois verser dans le mythe du bon barbare, n'innovent et ne créent d'objets que dans les domaines qui sont réellement importants à leurs yeux: l'étude de la voûte stellaire, l'artisanat sous toutes ses formes et, dans une moindre mesure, les techniques guerrières.

Les gemmes de Nocte

Donc, les individus qui rêvent de Nocte génèrent les fameuses gemmes. Ce phénomène résulte de la cristallisation des songes des rêveurs, créant de véritables pépites de loom vert. Par opposition au loom vert récoltable sur Cosme, brut de coffrage, ces pierres sont quasi indispensables aux arpenteurs ulmeq. Seules ces pierres sont les véritables dépositaires du savoir onirique de leur peuple.

Pour symboliser cette pureté, le pratiquant du loom utilisant la source d'une de ces gemmes verra l'ampleur de sa tâche baisser de deux niveaux de difficulté sur la table. L'arpenteur est libre de garder le loom dans les gemmes ou de le transférer, par un rituel simple, dans son guilder constellé.

Pour récolter ces gemmes, une seule méthode existe. Lorsqu'un arpenteur ou tout autre manipulateur du loom lance un sortilège le mettant en connexion avec Nocte, si la réussite est au moins de niveau très difficile, il peut récolter 1 gemme contenant 1D3 points de loom vert. On rajoutera une gemme pour chaque degré de réussite supplémentaire.

Quand j'ai commencé, il y a maintenant longtemps, à égrener les routes du Continent avec mon pote Ticl, j'étais loin de m'imaginer que j'arriverais là où je suis aujourd'hui. Mon camarade était (ça me désole de parler de lui au passé) arpenteur, j'étais moi-même algemmist.

Nous avons fréquenté les cours des plus beaux palais de Cosme, nombre de chefs d'état venaient nous consulter afin de connaître leur avenir. Un jour, nous rencontrâmes le roi Brazas, chef d'un écrien lore. Il avait réussi à récolter un nombre impressionnant de gemmes, et dans ma transe, je vis l'annonce de son décès imminent. Son conseiller, un ulmeq lui aussi, m'enjoigna de ne rien lui révéler. Ainsi, les mois aidant, il pourrait peut être extorquer de Brazas la succession de son trône vacant puisqu'il n'avait pas de descendant.

C'est ce qui s'est produit, je suis maintenant le conseiller et nous tentons de mener ce petit écrien vers la sagesse de La Puissance du Loom Vert, l'astre immanent. C'est la preuve que le destin doit parfois rester inconnu et ne profiter qu'à notre peuple.



Fragments : Les Rivages



Lorsqu'il a accompli son rituel avec succès, l'arpenteur voit la ou les gemmes apparaître comme par miracle dans la paume de sa main. Il en ressent une très nette satisfaction et sent son esprit vibrer sous l'effet de la brise noctienne. Il s'agit d'un des phénomènes pouvant conduire à l'accoutumance au continent des rêves.

Ces gemmes ont aussi une fonction divinatoire. Les algemmistes commercent souvent avec les arpenteurs ayant récolté les pierres sur Nocte. Il leur est en effet possible de lire le loom contenu dans les gemmes et produire un effet de divination concernant l'avenir de l'arpenteur ou de toute autre personne sollicitant ses services. La vision sera généralement très floue et codée mais on estime qu'à partir de quinze points vaporisés, la divination se révèle souvent exacte (à doser avec parcimonie).

Ces gemmes sont le symbole de La Puissance du Loom Vert sur Cosme, les preuves de son existence, ce qui explique leur caractère sacré. Elles revêtent une valeur inestimable pour les Ulmeq et les natifs d'autres maisons, même dans les plus riches palais de Brizio (on chuchote même que le Doge lui-même emploierait plusieurs Ulmeq comme bijoutiers), ne se départent pas de leurs bijoux ulmeq.

Qu'ils ne se réjouissent toutefois pas trop vite. En effet, les gemmes utilisées en bijouterie ont déjà été vidées de leur loom. Le reflet dégagé par le résidu permet aux experts de reconnaître une vraie gemme d'une fausse car la contrefaçon existe.

Toutefois, certaines d'entre elles parviennent à passer entre les mailles du filet, à dessein ou non...

Il existe un certain protectionnisme concernant ces gemmes. Bien que les praticiens d'autres maisons soient capables également de récolter les gemmes sur Nocte, il est interdit à un Ulmeq de céder une de ses pierres précieuses à un étranger. "Ainsi, seuls les plus méritants seront amenés à côtoyer la véritable sagesse ulmeq" disent les sages.

Témoignage de Xsian, arpenteur

Je suis venu, j'ai vu et je veux mourir à Nocte. Guildien depuis mes 17 ans, j'ai traversé les régions les plus insolites, les plus folles, les plus spirituelles, mais jamais aucune ne m'a comblé comme elle.

Vous pouvez être troublé par le fait que j'en parle comme d'une femme. Sachez que je suis encore loin de la vérité. Nocte répond à tous mes désirs et me fait exprimer des souhaits encore plus grands. C'est ma maîtresse et ma confidente, ma drogue, ma raison de vivre.

Bien sûr, il y a ce poste de recteur de l'académie de Nocte mais ces incessants retours à la réalité me brident et m'épuisent. J'aspire à l'élévation vers le meilleur et je crois d'ailleurs que je vais demander mon empostage dans les plus brefs délais.

A ceux qui m'accusent de lâcheté, je répondrai que la plus grande couardise est celle de croire que Cosme est le centre de l'univers.

Recueilli dans l'alcôve de Xsian quelques jours après sa disparition.



Fragments : Les Rivages



Vie et mort des arpenteurs

Le Continent parallèle, en plus de prêter aux spéculations les plus folles, provoque un sentiment d'accoutumance plus ou moins marqué selon les arpenteurs qui y déambulent. En effet, depuis leur jeunesse, ceux-ci sont conditionnés à vivre dans cet espèce de dimension irréaliste, cet espace de fantasmes sans cesse assouvis, de contradictions devenant vérité d'une seconde à l'autre.

Les plus nostalgiques d'entre eux aspirent à quitter leur enveloppe corporelle pour que leur étincelle de loom parte vivre éternellement dans Nocte. Au terme d'années de pratique d'arpentage, certains magiciens parviennent en effet à maintenir leur enveloppe charnelle dans un état catatonique pendant plusieurs semaines.

Le retour à la réalité est souvent violent, souvent comparé à un lendemain de boisson. Par un entraînement poussé, certains d'entre eux parviennent à franchir le pas et deviennent des Noctiens par la force des choses. Ils sont alors physiquement morts mais leur esprit vit à jamais dans l'immensité. Cette pratique est toutefois hautement illégale et sévèrement réprimandée par les autorités ulmeq qui considèrent cet acte comme une souillure infligée à La Puissance du Loom Vert.

C'est pourquoi certains arpenteurs se réunissent en comité et élisent à leur tête un emposteur. Ce dernier sera chargé de veiller sur les corps à demi-défunts de ses compagnons qui auront décidé de franchir le pas.

Ils sont mis en jarre, ou plus exactement on moule une jarre autour de leur corps recroquevillé dans le peu d'espace que leur laisse le récipient en jade.

Au bout de quinze jours, après le décès constaté (on a toutefois retrouvé des arpenteurs encore en vie après plus de trente jours d'enfermement), la jarre est bouchée et cachetée. Elle part alors dans un cimetière sauvage souvent aménagé dans les hauts plateaux du Sud-Est de la péninsule.

Toutefois cette pratique reste assez marginale et nombreux sont ceux, au sein même de la caste, qui dénoncent les actes de ces hérétiques abreuvés d'une sagesse égoïste. Beaucoup pensent que le savoir ne vaut que s'il est partagé. Cette solidarité d'esprit est une des marques représentatives des Ulmeq qui ne sont qu'Un avec La Puissance du Loom Vert.

Cette dernière fait tout pour exploiter cet état de fait sans vergogne puisque ses efforts le satisfont autant que son peuple qui en bénéficie. Son univers est comme une gigantesque chaudière dont le foyer doit être sans cesse renouvelé.

Beaucoup de guildes emploient des arpenteurs comme conseillers. Ils sont souvent chargés de recueillir des informations dans les hauts lieux de savoir noctien. Ce compromis est souvent ressenti comme une trahison par les Ulmeq. C'est pourquoi les arpenteurs confinés à cette basse tâche font rarement étalage de leur fonction réelle.



Fragments : Les Rivages



C'est pourquoi aucun cartographe ulmeq n'a encore tenté de représenter sur parchemin les méandres mouvants des continents et frontières noctiennes. Seuls les lieux très souvent fréquentés comme les salles de lecture et les grandes villes ne se déplacent jamais. Ils représentent donc le pivot du continent des rêves.

Si une rupture ou une insuffisance se crée, les conséquences sont directement visibles sur Nocte. D'un jour à l'autre, des villages entiers peuvent disparaître, sans laisser le moindre souvenir de leur passage. Ces phénomènes expliquent le caractère épicurien des Noctiens, puisque leurs points de repère sont faussés tous les jours sans qu'ils s'en rendent compte. Il leur est impossible de tracer des projets d'avenir. Ils sont cigales et non fourmis.

Les humeurs et les conflits sur Cosme se reflètent directement sur Nocte. En effet, les guerres génèrent plus de cauchemars que de rêves. Pendant ces périodes, il est fréquent que des provinces entières disparaissent de la surface.

Cette dévotion se manifeste aussi dans les régions du Continent baignées par le printemps. La Puissance du Loom Vert va donc tout faire pour que ces nouveaux fidèles lui soient totalement consacrés. Des cultes druidiques du printemps (donc du loom vert) ont fait leur apparition ainsi que des catalyseurs. Nous aurons l'occasion d'en reparler dans un chapitre ultérieur.

A l'heure actuelle, Nocte arrive dans sa phase d'achèvement. La Puissance du Loom Vert estime que, d'ici quelques centaines d'années, son monde sera capable de vivre par lui-même et deviendra enfin la vitrine du peuple ulmeq, telle qu'elle l'a toujours rêvée.

L'unité ulmeq

Comme évoqué plus haut, les Ulmeq croient en une grande unité. Selon eux, il n'existe que deux pôles dans l'univers: La Puissance du Loom Vert, régente des Feux-du-Ciel, astre solaire éternel; et Ulmeq, le peuple indivisible. Ces derniers savent qu'ils sont sur Cosme pour perpétuer le savoir et le culte de l'astre.

L'arrivée du Continent n'a en rien bouleversé leurs idéaux. Au contraire, ils espèrent pouvoir y découvrir le Puits de Savoir, la source ultime de la connaissance. Les plus extrémistes pensent que la seule communion possible est la fusion du corps avec La Puissance du Loom Vert.

Dans certains temples reculés des montagnes de la péninsule ulmeq, des religieux s'étendent pendant des journées entières, nus sur la pierre, offrant leur corps brûlé aux délicieux supplices du soleil. Ces pratiques ont toutefois tendance à disparaître de nos jours.

La fonction du Fils du Soleil

Elle reste encore très mystérieuse à l'heure actuelle. La transmission de ce titre s'effectue au terme d'une cérémonie grandiose réunissant une bonne partie du peuple de la péninsule.



Fragments : Les Rivages



Durant celle-ci, cinquante enfants sélectionnés dans les familles nobles du pays sont placés en ligne devant un appareillage sophistiqué composé essentiellement de lentilles concaves ou convexes, de prismes bicornus et de kaléïdoscopes aux dimensions incroyables. A midi, les rayons solaires frappent la première lentille pour ensuite se répercuter d'instrument en instrument (ceux-ci sont sans cesse mouvants) pour finalement frapper en plein cœur l'heureux élu.

Par la suite, ce dernier sera chargé de compiler les efforts des doctes qui l'entourent afin de cerner au mieux les desseins de la Puissance. Il s'agit d'un rôle ingrat que personne ne tente d'endosser puisque c'est la Puissance elle-même qui a désigné l'élu.

Les desseins des astrologues

Caste intellectuelle parmi le peuple ulmeq, les astrologues remplissent deux fonctions essentielles au sein de cette société. Premièrement, ils sont les liens directs entre l'astre et le peuple. On les considère donc souvent comme des oracles délivrant la parole de La Puissance du Loom Vert. Par un épineux calcul de conjonctions, l'astrologue se met donc en quête de la parole divine.

Ils assurent également le rôle de médiateurs. En effet, au sein de la société ulmeq, lorsqu'un conflit éclate entre deux familles, le patriarche fait appel à un astrologue qui se fera le représentant de la parole divine. Beaucoup pensent que La Puissance du Loom Vert est seul capable de démêler les conflits larvés de son peuple.

Leurs centaines d'années d'avance sur les autres maisons en ce qui concerne la cartographie stellaire leur offre souvent des places de choix dans les guildes ou les associations de fait entre maisons. Certains dirigeants étrangers aux ulmeq recourent parfois aux mêmes pratiques pour dénouer un problème. La réponse à la solution de ce problème reste donc souvent un mystère.

Les Ulmeq et Nocte

Au sein même des couches populaires du peuple ulmeq, beaucoup ignorent jusqu'à l'existence de Nocte. Tout au plus s'agit-il d'une légende, d'une belle histoire destinée à enrichir l'imaginaire au quotidien, d'un hypothétique paradis que seuls les plus méritants atteindront peut être un jour. Cette naïveté est entièrement voulue par La Puissance du Loom Vert.

Il est en effet très important que la grande majorité des ulmeq ignorent tout de Nocte. De cette manière, les visites qu'ils rendront n'en seront que plus pures et innocentes. En effet, l'arpenteur qui voyage sur Nocte ne rêve pas, ne laisse rien de son passage, au contraire.

C'est donc par sagesse que la caste reste réservée dès que l'on aborde le sujet. Il ne s'agit pas d'un tabou. Il est laissé à chacun la liberté de savoir quand il en a trop dit. Cette demi mesure a suffi à satisfaire tout le monde jusqu'à maintenant.



Fragments : Les Rivages



Les locus purs

Tout à l'heure, j'évoquais le fait que les interactions entre Nocte et Cosme étaient impossibles autrement que par les rêves. Ce n'est pas tout à fait exact. Il se peut, dans des cas de grande concentration de loom vert, que Nocte se manifeste sur le Continent.

On parle alors de locus pur. Contrairement aux autres locus, ceux-ci ne repoussent pas l'assaut des saisons, ils se fondent en elles. Il existerait donc (information à vérifier) des locus purs des cinq couleurs du loom. Il s'agit en fait d'entités pensantes générées par un flux particulièrement puissant d'énergie magique élémentaire.

Ils ne se créent que dans les régions qui sont sous l'influence du printemps depuis des décades, voire des siècles. Ils étaient très fréquents dans la péninsule ulmeq mais le tarissement du loom dans ces régions a provoqué leur extinction.

On considère souvent la religion ulmeq comme monothéiste mais il faut savoir que ces locus purs, à l'époque où ils fleurissaient dans la péninsule, étaient considérés comme des demi-dieux, véritables incarnations et serviteurs de La Puissance du Loom Vert. Dans beaucoup de monastères des Rivages, des prêtres se consacrent encore à leur culte.

Aussi, quand un guildien ulmeq se retrouve nez à nez avec un locus pur, manifestation qu'il croyait créée par ses ancêtres pour faire rêver les enfants, il ne peut s'empêcher de verser des larmes de bonheur et de croire encore plus en l'astre divin.

On en dénombre une dizaine sur le Continent. Ils errent au hasard des contrées, espérant tomber rapidement sur un peuple du printemps. Ces derniers les vénèrent et cette croyance est à l'origine d'ordres de caractère druidique dans certaines peuplades ayant déjà constaté leur présence.

Comme pour tout locus, les joueurs peuvent tenter de lire le loom qui le compose. Sur un jet de sens (très difficile pour les faibles, impossible pour les forts), le joueur magicien peut tenter d'extraire un ou plusieurs sortilèges extraits d'un des phylums de la puissance du loom vert.

Pour la plupart, ils sont plutôt faibles et influent plus sur l'environnement que sur la vie des humains. Certains pourtant sont capables de miracles bien plus puissants. En voici un panorama non exhaustif :

Kjémol, la clairière bruisante

Kjémol est un locus pur dit faible. Il se contente d'influer sur l'environnement des peuples du printemps. Cette entité est profondément bonne et n'aspire qu'au bonheur de ses fidèles. Elle est donc particulièrement vénérée et adorée.

Son arrivée se caractérise par la levée d'un vent léger, tournoyant, doux, charriant de douces senteurs parfumées. Il fait se gonfler les ramures encore frêles des végétations et provoque un voile légèrement rougeâtre dans l'environnement.



Fragments : Les Rivages



Kjémol cherche rapidement à s'installer dans les zones de culture des peuples du printemps. En quelques jours, les fruits de la terre poussent jusqu'à maturation. Ils sont nimbés d'une aura délicatement dorée et possèdent un goût sans pareil.

Partout autour de la zone, règne une lumière naturelle brillante, provoquant une sensation équivalente à celle du soleil de minuit. Il se retire au bout de quinze jours. De plus, sa présence est la garantie que tout assaut des autres saisons sera repoussé au moins jusqu'à son départ.

Durant ces quinze jours, les peuples organisent de grandes kermesses en l'honneur de la "Terre féconde", comme ils ont coutume de l'appeler. Kjémol apparaît rarement plus d'une fois par siècle à un même écrin.

Si les joueurs tentent de lire son loom, ils doivent creuser à la racine du végétal influencé par Kjémol qui possède les fondations les plus profondes. S'il y parvient, il peut obtenir un sortilège de la première ligne du phylum d'Atloct des Pays Bleus.

Balatir le fertile

Balatir est étroitement lié au bétail et aux animaux sauvages. Il se désintéresse totalement des peuples du printemps et ne pense qu'aux animaux. Or, il se trouve que la croissance du bétail est bénéfique aux humains, ce qui explique que les gens l'aiment beaucoup. Il le nomme "La graine aux mille semences".

Son arrivée est annoncée par un vacarme assourdissant. Le sol tremble comme lors d'un phénomène naturel. Par-delà monts et vaux, une multitude de taureaux et de moutons s'abat en galopant sur l'écrin. Arrivé aux portes des villes et villages, il disparaît, ne laissant qu'un immense nuage de fumée.

Ses effets ne se font pas attendre. Dans le mois qui suit, toutes les femelles des têtes de bétail et toutes les femelles des animaux sauvages deviennent fécondes. De plus, elles mettront bas à la plus riche progéniture que leur organisme puisse endurer dans les délais normaux de la gestation.

Tous les animaux qui naissent suite à l'apparition de Balatir sont considérés comme sacrés et doivent bénéficier des plus grands égards. Les sages du village doivent réciter une prière spéciale afin que l'animal propage ses effets bénéfiques sur les femmes stériles. C'est pourquoi on trouve toujours d'énormes attroupements d'hommes et de femmes venus attendre un miracle. Dans les peuplades les plus ferventes, celui qui manquerait de respect à un de ces animaux est passible de la mort.

Il y a toutefois un effet contraire. En effet, tous les animaux sont touchés par cette fertilité, y compris les animaux sauvages et les prédateurs. Toutefois, les peuples du printemps n'ont pas encore associé ces deux phénomènes et croient que la recrudescence est liée au plus grand nombre de bétail qui attire loups et autres animaux.



Fragments : Les Rivages



De plus, aussi longtemps que la dernière bête n'a pas mis bas, les effets des autres saisons sont repoussés. Le miracle est de taille à lutter contre les looms de couleurs adverses.

Si un joueur veut lire le loom de Balatir, il doit disséquer le placenta de la bête ayant eu la plus grande portée. S'il y parvient, il obtient un sortilège de la première ligne du phylum d'Atloct des Pays Bleus.

Il est rare que Balatir apparaisse à la même peuplade plus d'une fois tous les deux siècles. Pour la plupart des peuplades, il est donc une légende que les plus anciens se transmettent de génération en génération, espérant un jour prochain son retour.

Silder, l'onguent de tous les maux

Silder est un locus pur de type fort. Il peut donc influencer aussi bien sur la végétation que sur les animaux ou les humains. Ses pouvoirs sont chéris par tous les écrins qui ont pu bénéficier de son passage. Ils le nomment le "cataplasme bénéfique".

Son arrivée se caractérise par un épais mur de lumière blanche et mate qui apparaît à l'horizon. Ce halo se déplace alors à toute vitesse vers l'écrin et le balaie entièrement en quelques secondes. Tous les gens se trouvant à l'extérieur au moment de son passage sont aveuglés pour l'heure qui suit.

D'abord considéré comme un fléau rendant aveugle les pauvres travailleurs, son véritable effet se fait ensuite ressentir.

Tous les gens, plantes et animaux qui ont été balayés par son halo retrouvent instantanément force et vitalité. Toutes les maladies, même les plus graves, sont instantanément guéries.

Silder soigne toutes les maladies connues à l'exception de la langueur, eu égard à son statut de malédiction et non d'affection chronique. Les Venn'dys pensant en bénéficier en seront pour leurs frais.

Des bacchanales sont organisées pour fêter ce miracle. On organise de grandes gignes au cours desquelles les miraculés brillent par leur désinvolture. Les animaux ainsi sauvés gagnent le même statut que les féconds de Balatir.

C'est ainsi que l'on voit des arbres mourants reprendre vie et se redresser, des moutons moribonds remonter sur leurs pattes et des infirmes recouvrer le sens qui leur faisait défaut.

Si un joueur veut lire le loom de Silder, il doit communier pendant une journée au moins en présence de tous les miraculés humains (si un seul manque, la lecture échoue). S'il y parvient, il peut apprendre trois sortilèges de la première ligne du phylum d'Atloct des Pays Bleus.

Son caractère hors du commun et ses effets puissants font que certaines peuplades du Continent n'ont jamais reçu sa visite. Pour les autres, il est une légende colportée tant bien que mal par les responsables de la tradition orale, quand ils ne l'oublient pas...



Fragments : Les Rivages



Vivek, le prodige maladroït

Vivek illustre le fait que les locus purs puissent également se montrer maléfiques vis-à-vis des peuples du printemps. Quand ils agissent ainsi, c'est toujours contre leur volonté.

En effet, lorsque Vivek est né, la canalisation du loom était tellement puissante qu'elle a provoqué un raté dans la transmission des informations, avec des conséquences funestes.

Vivek est vénéré par toutes les peuplades qui survivent à son passage, à son côté pile. Ils le nomment le "briseur de sablier". Ceux qui assistent à son côté face ne sont de toute façon plus là pour le raconter.

Son arrivée est caractérisée par la vitrification progressive du décor en direction de l'écrin visé. Les gens voient arriver une vague marbrée ondoyant dans le sol. Ils sont ensuite parcourus par cette ondulation, ressentant de vifs picotements.

Ses effets sont les suivants. Si la totalité de la population de l'écrin forme un chiffre pair, il se produit ceci. Les humains acquièrent l'immortalité. Ils ne connaîtront jamais le passage de vie à trépas. Leur longue existence leur permet de s'enquérir d'un plus grand savoir, d'une philosophie plus profonde.

Chaque jour, ils se réunissent pour réciter des prières en l'honneur de leur Dieu puisque, par ses effets, ils ne pourront jamais oublier son passage.

Si le nombre est impair, le résultat est immédiat. Toute la population humaine meurt dans l'instant, laissant leurs habitations vides à jamais.

Quinzième jour de Tierce Ardence 209.

J'ai eu du mal à trouver le sommeil cette nuit. Notre guide dans la région, un vieillard à la démarche souple et chaloupée, nous a fait visiter un lieu étrange, cauchemardesque. Dans une dépression s'étendaient les restes de ce qui avait dû ressembler à une ville de bonne taille. Elle avait été laissée à l'abandon et la végétation avait repris ses droits. Au détour d'une ruelle, je trébuchai sur une protubérance blanchâtre et luisante enchassée dans un croisillon. Me retournant pour découvrir l'objet de ma chute, quelle ne fût ma stupeur de constater qu'il s'agissait d'un fémur humain. Je me jetai instinctivement dans les bras du porteur felsin (je crois que le porc s'en est délecté), prise d'effroi.

Le guide nous expliqua alors que, cinquante ans plus tôt, ce village était un des plus florissants de toute la contrée. Un matin, alors qu'il était encore enfant, il vit la population entière se disloquer et rentrer en terre.

Lorsque les autorités arrivèrent sur place, elles ne purent que constater la disparition des habitants. Depuis, ce lieu est considéré comme maudit et les sages ont décrété qu'il était dangereux de s'y promener autrement qu'à plusieurs couples.

Extrait du carnet de route de Flora Bivalent, membre Venn'dys de la guilde des brisants



Fragments : Les Rivages



Le passage de Vivek est rarissime. Les peuples bénéficiant de son miracle se gardent bien souvent de le raconter aux aventuriers de passage afin d'éviter toute publicité.

Si toutefois, un joueur parvenait à démasquer la situation, il lui suffirait de poser la main sur le front du patriarche pendant une heure pour tenter d'obtenir (niveau impossible) la première phrase du phylum des Vies Nocturnes.

Les empostés et les locus purs

Comme évoqué plus haut, les empostés voient donc leur étincelle de loom transférée à jamais dans Nocte. Certains de leurs frères aiment garder le contact avec leurs défunts amis et tentent de rentrer en contact avec ces derniers. Ce rituel nécessite une grande concentration mais les résultats sont souvent édifiants.

De par leur présence continuelle sur Nocte, les empostés sont capables de contacter les locus purs et de les enjoindre à un déplacement vers une région ciblée. Cette manœuvre ne fonctionne que sur les locus faibles et les séquelles mentales sont telles que beaucoup d'empostés refusent de telles manœuvres. Si toutefois un arpenteur parvenait à faire commerce de cette activité, il ne fait aucun doute que sa notoriété serait à jamais assurée.

Les outils loomiques de La Puissance du Loom Vert

En dehors des locus purs, qui ne sont pas des créations directes de La Puissance du Loom Vert mais plutôt des conséquences de son pouvoir, la puissance du loom vert possède d'autres "outils" qui lui permettent de récolter plus rapidement le loom quand le besoin s'en fait sentir. Contrairement aux locus purs, on peut en retrouver des manifestations dans la péninsule ulmeq. En voici deux :

L'arc-en-ciel régénérateur

Les légendes terrestres associent souvent l'arc-en-ciel à la fortune qui se trouve à ses pieds. Les croyances Cosmiques ainsi que leurs applications physiques, sont complètement différentes. Tout d'abord, afin de rompre un cliché largement répandu, un arc-en-ciel n'a pas besoin de pluie pour apparaître. Il lui suffit tout simplement du soleil. Autant dire que l'on peut trouver de ces aurores prismatiques partout dans une région baignée par le printemps.

L'arc induit plus un changement de comportement dans les populations, bénéfique la plupart du temps. Il agit comme un élément régénérateur sur l'esprit des humains. Ces derniers sont alors plus enclins à tourner la page suite au changement de saison que de s'apitoyer sur leur sort.

Néanmoins, il existe un problème. En effet, les indigènes ne peuvent voir ces arcs-en-ciel.



Fragments : Les Rivages



Tout au plus, les plus observateurs des habitants peuvent-ils percevoir une différence d'humeur parmi les leurs selon l'emplacement de leurs villages.

Les étrangers, à savoir les non-ulmeq ou les non-continentaux, peuvent facilement les apercevoir. Ce qui crée souvent des conflits d'opinion entre les locaux et les voyageurs, la victoire revenant souvent à celui qui parviendra à convaincre l'autre. Hélas, il semble plus facile de convaincre du néant que de la lumière. Nombre sont les indigènes qui n'ont jamais quitté leur territoire natal.

Cet arc-en-ciel agit comme un catalyseur de loom vert. Le bien-être consiste en fait en la répétitivité des rêves des habitants vers Nocte, favorisant ainsi la création des gemmes. Ce phénomène permet donc de concentrer les esprits des rêveurs sur le seul continent magique des Ulmeq.

La cascade miraculeuse

La cascade est une manifestation loomique que les peuplades de La Puissance du Loom Vert n'oublent généralement pas de sitôt. Un matin, du haut d'un promontoire rocheux, surgit une source. Elle s'écoule rapidement, formant vite une petite mare.

Ensuite, la source croît, jusqu'à atteindre le débit d'un petit torrent. Elle sème généralement la panique parmi les populations qui croient à des inondations. Mais jamais le niveau du bassin ne monte. Phénomène loomique fantastique, il s'agit en fait d'un filtre loomique.

En effet, toutes les personnes qui décident de s'y baigner - et elles sont nombreuses vu le caractère miraculeux de la source - y laissent les débris de loom qu'elles ont involontairement gardés sur elle suite à la manipulation d'objets gorgés de magie.

Le mouvement de l'eau qui apparaît et disparaît emporte avec lui ces débris, permettant une récolte certes plus anecdotique mais non négligeable de loom vert. La source se tarit généralement au bout d'une semaine et ne reparaît plus jamais au même endroit.

Ainsi, comme pour les rêves, La Puissance du Loom Vert préfère dérober d'infimes quantités de loom à l'insu des populations afin que tous ne commencent à théoriser sur le devenir de Nocte et de ses implications.

Une figure légendaire du loom vert

Parallèlement à tous ces phénomènes immatériels, La Puissance du Loom Vert peut compter sur quelques serviteurs venus tout droit de Nocte pour sillonner les terres du printemps et aider ses peuplades. En voici un parmi tant :

Palabre l'ermite

Palabre est un vieillard d'apparence décrépite qui parcourt les territoires du printemps. Il est vêtu de vieilles guenilles sales, lourdes de la poussière des grands chemins et sa peau, profondément marbrée par de larges rides, est constellée de tâches noirâtres faisant vaguement penser aux bubons de la peste. Il va à la rencontre des habitants des écrins.



Fragments : Les Rivages



Selon l'accueil que les populations veulent bien lui réserver, Palabre est prêt à accomplir des miracles. Hélas, les gens se fient trop souvent aux apparences et rejettent celui qui n'est point leur semblable. Ceux qui repousseront le malheureux vieillard ne pourront jamais bénéficier de ses talents, à jamais (il a très bonne mémoire).

Ceux qui lui ouvriront leur cœur ne le regretteront pas. En effet, Palabre est capable de faire venir à lui les locus purs du loom vert. Selon la ferveur des populations, il contactera un locus mineur ou majeur. Ce dernier fera son apparition dans les trente jours à dater de son passage.

Après quoi, il repart sur les routes caillouteuses. Ceux qui tenteraient de le suivre le verront disparaître progressivement à l'horizon. Il ne réapparaîtra plus jamais dans le même village.

Beaucoup de prêtres ulmeq pensent qu'il s'agit de l'unique incarnation de La Puissance du Loom Vert lorsqu'il désire côtoyer les peuples qui le vénèrent.



Fragments : Les Rivages



Les écoles felsines classiques

Les felsins ont depuis toujours considéré le combat comme un art et sous l'influence de leurs instincts réprimés, des écoles imitant l'attitude des animaux ont vu le jour peu à peu. Ces écoles ont largement influencé l'art de la guerre à travers tous les Rivages et il n'est pas rare de nos jours que les guildiens, fils des Maisons, possèdent quelques-unes de leurs bottes (les composantes de leur art guerrier reflétant l'école dont ils s'inspirent). On peut considérer ces écoles comme des styles de combat codifiés dont les secrets sont connus de quelques maîtres. Certaines de ces écoles en sont littéralement, formant de jeunes guerriers, d'autres sont des structures militaires, spirituelles, ascétiques, des groupes de guerriers, de moines ou bien encore des groupes politisés ou philosophiques. Certaines existent depuis le Cataclysme, d'autres depuis la découverte du Continent.

Les écoles sont toutes présentées sous la même forme :

Atout : caractéristiques desquelles découlent l'art guerrier de l'école

Histoire : l'histoire de l'école telle qu'elle est connue

Style : description de la technique classique

Animal : animal tutélaire de l'ordre

Bénéfices : avantages de ce style en termes de règles

Forme actuelle : l'école telle qu'elle est aujourd'hui (en 210 AC)

Secrets : choses cachées et idées de scénarios

Note : lorsque le terme 'Ecole du...' est employé, il fait référence à la compétence associée. Cette compétence permet de connaître la philosophie, la structure et les enchaînements de coups de l'école ciblée. Elle fait partie du grand métier des guerriers et possède une valeur par défaut de -4. Il est impossible de se servir de la technique d'un ordre sans la compétence associée.

Ecole du Lycaon

(Atout : Fort + Endurant + Rusé)

Histoire : Cette école fut fondée en 3120AC à partir d'un regroupement de guerriers du désert. Dans le monde ravagé de l'après-Cataclysme, nombreuses étaient les exactions et les armes parlaient plus souvent que les hommes. Si la vie était dure sur les côtes, elle était atroce dans le désert. Pour survivre et résister à la pression des felsins côtiers, les tribus nomades du désert d'Obo s'unirent. De la rencontre entre leurs maîtres en art guerrier naquit une école martiale fortement influencée par l'art traditionnel de la guérilla. L'école n'est pas plus que cela, l'alliance entre les guerriers des tribus nomades. La philosophie de l'école est totalement orale et basée uniquement sur les citations des ces antiques guerriers : 'celui qui domine est prêt de perdre', 'l'apparence n'est rien de plus', 'si tu épargnes ton ennemi, tu le retrouveras sur ta route', 'passer par le plus court chemin c'est s'égarer' et autres aphorismes abscons. L'école est extrêmement conservatrice et a traversé les siècles dans sa forme originelle.

Style : Un personnage utilisant ce style commencera par combattre maladroitement, multipliant les fautes, semblant être dominé par son adversaire mais se sauvant de justesse. Alors que ce dernier prend de l'assurance, et multiplie les attaques, le personnage apparemment vaincu renverse le combat et vise les points sensibles de l'adversaire découverts par ses attaques, frappant fort. Un maître dans ce style peut amener un adversaire à prendre exactement la pose qu'il souhaite puis le frapper d'un coup net et souvent mortel.

Animal : Le lycaon est un petit félin du désert qui, acculé par plus fort que lui, feint être blessé et abattu. Lorsque l'animal qui le pourchasse s'approche pour porter le coup de grâce, le lycaon lui saute féroce ment à la gorge.



Fragments : Les Rivages



Bénéfices : Si le personnage connaît cette école, il augmente son sheï d'un point par passe d'armes à partir de la seconde jusqu'à l'occurrence du double de sa compétence d'arme, s'il réussit un jet d'AG + Ecole du Lycaon contre AG + Rusé de l'adversaire. Ce sheï ne peut être utilisé que pour une attaque en force ou une botte.

Forme actuelle : L'école est toujours dispersée à travers le désert d'Obo et un guildien souhaitant apprendre le style devra passer plusieurs jours à questionner les nomades avant de connaître l'identité d'un maître. L'enseignement est dispensé gratuitement après plusieurs épreuves (survie dans le désert, combat contre un lion, résistance à la douleur, tatouages rituels, etc....) et l'adoption du personnage par le clan du maître. En échange, le personnage est considéré comme un membre à part entière du clan et doit aide à tout autre membre. Une forme abâtardie de la technique peut être apprise au sein des tribus sédentaires du pourtour du désert (max. 2).

Secrets : Le chef de la tribu des Washirs, a des visées hégémoniques et se verrait bien Hetman. Il en a le pouvoir, son clan est le plus fort en hommes. Six clans alliés, dont les Washirs, préparent un raid sur la maison Gehemdal, visant la ville frontière de Tolmund. La tribu des Alkid s'est alliée aux Zarithes et couvre toutes leurs opérations, leur offrant une base de repli. De plus, les Zarithes manipulent Ali Wahir, chef des Washirs, espérant ainsi semer le trouble chez les Gehemdals. Trois tribus du pourtour du désert veulent se sédentariser, conséquence des manipulations de la compagnie marchande Torelli de Wouivel qui veut ainsi créer des relais à la main d'œuvre bon marché. Ce qu'ignore la maison Torelli c'est qu'elle est manipulée à son tour par les Hommes Gris et les Masques qui espèrent ainsi provoquer un scandale et faire chanter Torelli, farouche opposant du Doge.

Ecole du Buffle (Atout : Fort + Endurant + Savant)

Histoire: Cette école existe depuis le Cataclysme mais n'a une structure fixe que depuis l'an 1800 AC environ, lorsque le maître Shawan Al'Amir a rassemblé et organisé ses élèves en structure quasi-militaire.

Avant l'école n'était qu'une façon de combattre popularisée par les hommes du seigneur de Tarwia. Al'Amir reprit en main ces hommes désespérés par le déclin de Tarwia et en fit une compagnie militaire redoutée. Vers la fin de sa vie, effrayé par la puissance Ashragore et craignant le pire pour sa maison, il transforma sa compagnie mercenaire en ordre dédié à la protection du territoire de la Maison et coucha par écrit la somme de ses connaissances martiales dans le Kital al'Kebir. La philosophie de l'ordre est basée uniquement sur cet énorme traité (17 volumes datant de 1750 AC environ). Le maître Al'Amir est vénéré et son livre est considéré comme la référence absolue. Le but ultime de l'ordre est d'entraîner le guerrier parfait, alliage de la force et de la sagesse.

Style : Un personnage utilisant ce style combattrait lentement mais sûrement, utilisant tout attaque, parade ou botte de sa connaissance, exactement tel qu'elles sont décrites dans le Kital. Il économisera ses forces, attendant longuement d'être dans une bonne position pour frapper. Un maître dans ce style semble lire les pensées de son adversaire qui trouve toujours une lame dans la trajectoire de la sienne.

Animal : Considéré comme très positif par les Felsins, le buffle est réputé pour sa force, sa patience et sa sagesse. Peu de guerriers de l'ordre du Buffle cumulent ces trois qualités.

Bénéfices : Le personnage qui connaît cette école et a lu le Kital, n'est quasiment jamais surpris et sait toujours comment se préparer pour l'assaut suivant, ce qui lui accorde un bonus de +1 à tous ses jets relatifs au combat par niveau de différence entre un jet d'AG + Ecole du Buffle et un jet de Talentueux + Arme pour l'adversaire.

Forme actuelle : L'ordre est composé de plusieurs maisons (monastères – casernes) commandés depuis l'Al-Shawan, un énorme monastère fortifié situé près de la frontière avec Maison Gehemdal, dans les montagnes au sud-est de la plaine de Dolm. Pour le felsin volontaire, un maître est donc facile à trouver. L'enseignement est néanmoins dur, alternant cours théoriques sur le Kital et cours sur le terrain. Les maîtres sont inhumains, tout échec même minime est sanctionné par des châtiments corporels, les coups doivent être maîtrisés à la perfection et la mentalité de l'ordre est proche de celle d'une armée.



Fragments : Les Rivages



Le personnage s'engage à servir l'ordre jusqu'à sa mort. Une forme différente de la technique est toujours en usage chez les mercenaires de la côte de Kashmin (max. 2).

Secrets : Le monastère d'Iswan a collaboré avec l'envahisseur Ashragoro - Gehemdal et a été détruit en 1709 AC. Depuis, ses ruines servent régulièrement de repère aux brigands de la région. Tous les descendants des guerriers de ce monastère sont encore marqués du sceau de l'opprobre et ne peuvent dépasser le rang de simple soldat. Le guerrier ultime semble avoir été conçu, c'est un jeune novice du nom d'Arman Kaif, qui maîtrise déjà les armes rituelles felsines et la théorie du combat à quatorze ans. Néanmoins, les maîtres veulent cacher sa présence, par peur du changement, par doute et par superstition. Il s'entraîne à l'écart de ses condisciples et a reçu en secret, récemment, la visite d'émissaires de Rouge qui lui ont fait miroiter une gloire fabuleuse. Si la puissance parvient à ses fins, elle placera le jeune prodige à la tête de l'armée Lore des Ravageurs, un peuple sanguinaire vivant loin à l'ouest du Continent, dont la société exalte l'usage de la force. Les maîtres du monastère de Sawal, près de Tolmund veulent faire sécession et créer un ordre parallèle, celui du Taureau, à mi-chemin entre l'ordre du Buffle et celui de l'Ours. Pour le moment, ils hésitent entre la sécession pure et l'intégration dans l'ordre de l'Ours. Seule la promesse d'une révision du Kital et donc du credo de l'ordre pourra faire changer d'avis le conseil des maîtres, favorable à une réforme.

La moitié du monastère d'Argalane, sur la côte des Lames, est à la solde de l'ordre du Faucon-Sabre et sert de point de ralliement aux pirates et espions solaires. Une version simplifiée du Kital est très populaire chez les mercenaires felsins de la Guilde des Lames d'Or mais les copistes sont souvent peu scrupuleux et chaque version prêche une philosophie particulière.

Ecoles de l'Ours et du Gorille (Atout : Fort + Endurant + Charmeur)

Histoire : Ces écoles existent depuis peu (à l'échelle des écoles, soit depuis 800 ans) et résultent d'un schisme au sein de l'école du Buffle. Un cercle d'une douzaine de maîtres, épousant les vues matérialistes gehemdales sur la guerre et las d'attendre la venue du guerrier parfait ont fondé leur propre ordre, bien moins spirituel et organisé que celui du Buffle. Ces maîtres pensaient en effet que l'ordre du Buffle devait plutôt considérer les trois valeurs qui définissent la vie des familles gehemdales et les incorporer à la doctrine de l'ordre. De plus, les maîtres demandaient l'abandon du Kital Al'Kebir, puisque chaque maître de l'ordre, étant imprégné de son enseignement, était plus important que le livre lui-même, et plus apte à enseigner aux jeunes. Cette nouvelle philosophie devait mener selon eux à un ordre fort et conquérant. Bien sûr la réaction de l'ordre fut celle qu'ils attendaient. Les maîtres rebelles furent chassés et voulurent créer leur propre école guerrière. Mais cet ordre a lui-même subi un schisme dès sa création, résultant en la création de deux écoles.

Style : Un personnage utilisant ce style combat lourdement, tentant d'effrayer ou d'intimider son adversaire avec de grands moulinets, des cris de guerre et des hurlements. Généralement l'adversaire rendu nerveux par ce style brutal commet une faute que le guerrier s'empresse de sanctionner par un coup brusque et dévastateur. Un maître dans ce style pousse l'adversaire à la fuite, ratant certains coups pour démontrer sa puissance en détruisant les choses situées à proximité de son adversaire (branches, tables, ...)

Animal : Les maîtres ont longtemps hésité entre le gorille, animal fort utilisant la peur contre ses adversaires et l'ours, animal représentant la force et la vaillance chez les gehemdals. La dispute qui s'ensuivit eut les conséquences que l'on sait.

Bénéfices : Si le personnage connaît cette école, il donne un malus de -1 (cumulatif) à tous les jets concernant le combat à ses adversaires par round s'ils échouent à un test de Charmeur + Art Guerrier contre Art Guerrier + Ecole de l'Ours/Gorille. Une réussite annule les malus précédents.



Fragments : Les Rivages



Forme actuelle : Les deux écoles marchent selon le même schéma : le candidat cherche un maître (généralement un ermite perdu dans la montagne, la jungle ou sur une île) et doit engager avec lui un combat à la première blessure. Un personnage ayant impressionné le maître sera recueilli et recevra un enseignement complet et ne devra à son maître que respect. Quant aux autres... L'initié apprend une philosophie du Buffle pervertie pour mettre en avant l'usage de la force comme solution à toutes les situations. Une version moins brutale circule toujours parmi les officiers du Buffle et s'est répandue dans toute la plaine de Kashmin (max.2).

Secrets : Les maîtres qui ont décidé de la formation des ordres ont été manipulés par un maître envieux de l'ordre du Tigre qui voyait d'un mauvais œil la puissance de l'ordre du Buffle. Les deux ordres, Ours et Gorille, vont en venir aux mains suite à une sombre histoire de revanche entre les deux grands maîtres qui se détestent cordialement. Les adeptes eux préféreraient un rapprochement entre les deux ordres, les moins forts en hommes des Rivages. Un groupe d'adeptes des deux bords fomentent un double assassinat. Le maître de l'île de Kelei a été remplacé par un recruteur de la Guilde d'Almara qui peut ainsi obtenir des combattants d'exception à vil prix. La plupart des maîtres du Gorille sont corruptibles et on en a vu certains pratiquer la piraterie et le brigandage.

Ecole du Faucon-sabre

(Atout : Fort + Endurant + Talentueux)

Histoire : Cette école existe depuis le règne d'Irion Ortrannng (vers 1570 AC) lorsque certains de ses officiers en garnison dans le nord de maison Felsin furent séduits par la philosophie d'un groupe d'illuminés, imprégnés de théologie ulmèque, prêchant l'existence d'un royaume solaire où les justes seraient récompensés selon leurs mérites. De la fusion des deux groupes naquit une école religieuse militante dont les membres créèrent une façon de combattre inspirée de la version idéalisée de leur emblème : le faucon-sabre. Pourchassés par l'armée d'Ortrannng pour trahison, les officiers, les illuminés et leurs familles fuirent au sud et atteignirent une petite île perdue dans la mer Océane sur laquelle ils commencèrent à bâtir leurs propres temples.

Comme toute persécution, celle-ci les a renforcés dans leur mysticisme et la philosophie de l'ordre est aujourd'hui un ramassis de superstitions et de croyances douteuses.

Style : Un personnage utilisant ce style se déplace tranquillement, son épée virevoltant selon des angles toujours changeants, obligeant l'adversaire à se fendre, reculer esquiver bref à se fatiguer inutilement. Ce style très offensif finit par surprendre ou par épuiser l'adversaire, ce qui permet au personnage de placer un coup puissant. Un maître de ce style effectuera des mouvements inédits ou risqués (changer l'épée de main, changer de côté) uniquement pour obliger l'adversaire à réagir.

Animal : L'animal représentant le groupe est un faucon sabre, une espèce de faucon vivant dans les falaises des îles de la Maison. Cet oiseau au bec tranchant est vif comme l'éclair et particulièrement agressif. Sa technique de combat est simple, il vole autour de sa proie et, lorsque celle-ci lui apparaît sans défense, lui arrache un morceau de chair.

Bénéfices : Si le personnage connaît cette école, il donne un malus cumulable de -1 (par PA) à tous les jets concernant le combat à son adversaire si celui-ci rate un jet d'Endurant + Art Guerrier contre Art Guerrier + Ecole du faucon-sabre. Une réussite n'annule pas les malus précédents.

Forme actuelle : L'ordre est en fait un culte, retranché sur une des nombreuses îles de la Maison. Toute la vie de la communauté est dédiée au dieu solaire : travail, éducation, spiritualité. Un candidat doit d'abord embrasser la cause du dieu solaire puis travailler quelques années aux champs avant d'être accepté dans l'ordre des moines guerriers. Le personnage subira un véritable lavage de cerveau et ressortira prêt à prêcher la cause de son dieu dans le sang s'il le faut. Traditionnellement, les guerriers du culte se livrent à la piraterie et à l'esclavage. Ils sont dirigés par le conseil solaire, composé des descendants directs des officiers d'Ortrannng (métis Ashragors ou Gehemdals), qui ayant éliminé au cours des années les descendants des ascètes originaux cumulent les fonctions de prêtre et commandant. A noter que contrairement à d'autres écoles, il est extrêmement difficile de trouver un récipiendaire de la technique qui ne soit pas un agent du culte.



Fragments : Les Rivages



Secrets : Le clergé est toujours fidèle à ses croyances mais l'incrédulité et l'hérésie rôde chez les marins et les espions de l'ordre. Voyant cela, le clergé devient de plus en plus fanatique et la tête de l'ordre est en train de sombrer dans la folie la plus profonde. Le chef des hérétiques, Geshwen le sombre s'est reconverti au culte d'Ashragor et veut ramener ses frères dans les ténèbres. De plus, le clergé est divisé, les luttes de pouvoir s'intensifient alors que l'île semble dorénavant être trop petite (quand on est Ashragor, on ne se refait pas). Un tiers du clergé prépare la guerre sainte, un autre tiers prépare la colonisation d'une autre île, envisageant de voler un caravillon ou une nef-cathedrale, et le dernier tiers essaie de transformer l'ordre en puissance politique et en culte légal, corrompant les notables des côtes. Un agent du Faucon ne sait donc pas pour qui il travaille. Une confrérie secrète, située à l'intérieur de la section du couteau Ashragor, les surveille, remplissant ainsi le vœu secret qu'avaient fait leurs ancêtres, les espions d'Ortrannng envoyés à la poursuite des déserteurs, de punir un jour les rebelles.

Ecole du Fennec (Atout : Fort + Agile + Rusé)

Histoire : L'ordre est né d'une moquerie. Il y a 1600 ans, un homme cruel et puissant, Sadir Ibn Saldir unit brièvement les voleurs de Kashmin en une confrérie aux règles strictes. Se moquant des ordres guerriers, des moines et des ermites, il créa une structure les singeant, donnant des titres ironiques à ses hommes (les voleurs et coupe jarrets étaient appelés chevaliers, les proxénètes moines, les contrebandiers et les receleurs ascètes, les tueurs derviches) et les affublant de noms d'animaux considérés comme impurs : chacals, hyènes, fennecs, vautours etc... Lorsque son pouvoir s'écroula et qu'il périt une dague entre les omoplates, certains de ses anciens lieutenants organisèrent une sorte de culte à sa mémoire, gommant volontairement ses viles manières et lui donnant la ruse du renard du désert. Ce petit groupe d'adorateur existe encore de nos jours, et enseigne les techniques millénaires du combat de rue à tout malandrin assez courageux pour les apprendre.

Style : Un personnage utilisant ce style combattra avec fougue, cherchant immédiatement le coup incapacitant ou mortel. Il attaquera rapidement, multipliant leurres et pièges augmentants la confusion de l'adversaire, jusqu'au leurre qui se révélera être trop tard un coup mortel. Le personnage usera de tout coup déloyal ou non pour terminer rapidement le combat. Un maître de ce style connaîtra mille coups fourrés, coups bas ou viles ruses.

Animal : L'animal de l'ordre est un petit renard du désert, le fennec qui craintif et timide peut se révéler une vraie teigne en cas de combat. Le fennec est connu pour sa malice et est le héros de nombreux contes populaires bien que symbolisant la lâcheté et la ruse déloyale.

Bénéfices : Si le personnage connaît cette école, il regagne un point de Sheï (cumulatif) utilisable pour toute attaque en Force/Agilité s'il réussit cette passe d'armes un jet de AG+Ecole du Fennec contre AG+Ruse de l'adversaire.

Forme actuelle : On peut trouver des maîtres de cette discipline absolument partout sur le territoire de la maison Felsin, mais uniquement dans les basses couches sociales, les gens 'bien nés' se refusant à employer un style si peu honorable. Le personnage souhaitant apprendre la technique commencera par effectuer une action le rendant fréquentable aux yeux de la pègre et si son nom est assez répété dans les bas fonds, il sera contacté par un chef local. Or il y a souvent dans l'entourage de ces derniers des maîtres d'armes connaissant les techniques du Fennec. Pour les apprendre, le personnage devra gagner la confiance du maître puis jurer d'épouser la philosophie soit disant héritée de Sadir, un mélange d'anarchisme et d'égalitarisme. La plupart des malandrins de la maison connaissent quelques mouvements de ce style (max. 2).

Secrets : Le maître Lukan Urbash de Kashmin est vendu aux autorités, les gardes l'ayant empoisonné et détenant le seul antidote. Le nombre de voleurs arrêtés ces derniers mois est impressionnant. Une organisation secrète de voleurs ulmèques, les Quetzals, a déclaré la guerre aux voleurs d'Obo et de Sashei. Un véritable massacre a déjà eu lieu dans les couches les plus défavorisées de la population.



Fragments : Les Rivages



Les voleurs d'Obo soupçonnent l'ordre du Quetzal à cause de tatouages vus sur les tueurs, ce qui ajoute à la confusion. Le maître Rashwan de Kashmin a épousé l'idéologie de la Colombe fuligineuse et prône maintenant la révolution totale, recrutant de plus en plus de troupes parmi les miséreux. Le grand maître de l'école est un nain contrefait, Gurash, qui règne sur le monde des ombres à travers un réseau d'hommes de paille. Le monde entier ne connaît que ces seigneurs et rois des gueux, et non le chef réel, demi-frère difforme du sultan, relégué aux basses tâches du nettoyage des égouts et de la collecte d'ordures du palais.

Ecole du Tigre

(Atout : Fort + Agile + Savant)

Histoire : Cette école est la plus vieille de la Maison, on en retrouve des traces quelque peu après le Cataclysme. On trouve mention du premier grand maître en 3780 AC. Le premier monastère-forteresse fut bâti en 3420 AC sur les pentes du mont Aral, sur l'île de Sashei. Cet Ordre est né de la découverte de parchemins très anciens près de l'enceinte des Sanctuaires. Ces parchemins écrits dans une langue inconnue proche du Felsin et abondamment illustrés de fines aquarelles, semblaient décrire le code et le credo d'un ordre de guerriers. L'homme qui avait trouvé les parchemins fut frappé par la sagesse et la beauté qui émanaient d'eux et rassemblant ses plus proches amis, décida de faire revivre l'ordre. Sa philosophie s'est répandue rapidement et de nombreux monastères ont été spontanément bâtis. Depuis l'ordre a prospéré et s'est toujours trouvé en bonne relation avec les dirigeants locaux. Cet ordre possède une philosophie complexe basée sur la contemplation des phénomènes naturels, un sens de l'honneur strict et un détachement du monde matériel .

Style : Un personnage utilisant ce style sera immédiatement reconnu comme une bête de guerre, un ennemi dangereux. Le personnage se déplacera vite, frappant comme l'éclair, appliquant sa science de l'anatomie pour tuer net son adversaire. A la différence du style du Fennec, le Tigre ne sera jamais déloyal et laissera toujours une chance à l'adversaire de s'en sortir. Un maître de ce style peut être considéré comme l'archétype du chevalier Felsin, impressionnant de grâce meurtrière.

Animal : L'animal de l'ordre est considéré comme le plus positif et le plus noble des félins. Au départ l'ordre était connu sous le nom de clan du Jaguar mais avec l'établissement des monastères, il a pris ce titre plus prestigieux.

Bénéfices : Si le personnage connaît cette école, il peut majorer ses dégâts d'autant de points que de niveaux de différence entre un jet de AG+Ecole du Tigre et le jet de parade de l'adversaire.

Forme actuelle : L'ordre a toujours été organisé en monastères-forteresses immenses et autonomes situés dans les régions les plus reculées du territoire de la Maison Felsin. Cet ordre est extrêmement bien considéré et tout guerrier honorable possédant une certaine réputation peut profiter de l'enseignement des maîtres sans redevenir novice (un novice l'est de sa petite enfance à 16 ans) et sans entrer dans l'ordre. Toutefois, il n'obtiendra que les techniques les plus évidentes (max. de 2 en Ecole du Tigre) et ne pourra accéder aux techniques des maîtres qu'en joignant l'ordre, ce qui est un engagement à vie. Il est de coutume chez les Felsins nobles d'envoyer l'ainé faire une partie du noviciat chez les moines de l'ordre.

Secrets : Les parchemins créant l'ordre étaient bien sûr d'origine Danjin, seuls vestiges écrits de leur civilisation. Khaled, le descendant direct de Sadir Ibn Saldir, fondateur de l'école du Fennec, est aujourd'hui le plus renommé chevalier du Tigre. Le chevalier guildien Melkar, connu pour être un grand bretteur, a sombré dans la folie après un long coma duquel il s'était éveillé couvert du sang de ses confrères guildiens. Depuis, il est le grand prêtre d'un culte indigène voué à la nature bestiale des êtres. Son culte organise fréquemment de longues chasses au Guildien égaré. L'ordre du Tigre est secrètement chargé par son grand maître de protéger un certain nombre de personnalités importantes des Rivages. Ces personnalités sont choisies en fonction de leur influence sur la paix de la Maison Felsin. La plus grande partie des novices fait la promesse sur l'honneur de ne jamais aller à l'encontre des intérêts de l'ordre et de ne jamais salir son nom, ce qui en fait potentiellement le plus gros moyen de pression sur la noblesse felsin.



Fragments : Les Rivages



Ecole du Cobra

(Atout : Fort + Agile + Charmeur)

Histoire : L'ordre du Cobra est à l'origine une confrérie secrète d'assassins et de guerriers de l'ombre, fondée à Kashmin en 2800 AC. En 2200 AC, une partie des frères fut noyauté par le clergé Ashragor et sa section du couteau. Ceci aboutit à une scission entre les 'royaux' et les 'cracheurs', groupes qui plus tard se scindèrent à nouveau lorsque certains des membres des deux organisations perdirent de vue les préceptes de base et furent pervertis par l'argent, créant les 'mercuriels' et les 'bruns'. Les tenants de l'ordre sont donc dispersés à travers les maisons et la technique de l'ordre a été répandue dans tous les rivages. Le groupe du Cobra cracheur a apparemment été exterminé en 1400 AC par une coalition de nobles mais a survécu sous une forme affaiblie.

Style : Un personnage utilisant ce style se servira de son regard comme d'une arme, essayant par son regard d'effrayer, de calmer ou de désorienter son adversaire. Sous ce regard implacable et dérangeant, l'ennemi fera tôt ou tard une erreur qui lui sera fatale, les rares coups lui étant destinés frappant comme la foudre. Ce style est une subtile combinaison de psychologie, d'hypnose et de mouvements rapides. Les guerriers du Cobra cracheur ainsi que ceux du Cobra brun ne dédaignent pas les poisons de lame. Un maître de ce style pourra non seulement déconcerter ses adversaires mais aussi effrayer ou subjugué les plus faibles d'entre eux.

Animal : Les animaux adorés au sein de l'ordre sont quatre : le cobra royal, atteignant jusqu'à 4 mètres de long, représente les assassins loyaux au code d'honneur de l'Ordre originel. Les guerriers ayant embrassé la cause d'Ashragor sont représentés par le Cobra cracheur, variété encore plus venimeuse et agressive du Cobra royal. Les mercantiles sont eux représentés par les Cobras mercuriels, reptiles aux longues écailles argentées dotés de crochets démesurés, ou les Cobras bruns, les plus petits de l'espèce mais les plus rapides, selon leur obédience d'origine.

Bénéfices : Le personnage donne un malus de 1 cumulatif par passe d'armes à un adversaire s'il réussit un jet de AG+Ecole du Cobra contre AG+Charmeur. Si l'adversaire réussit son jet, il annule un de ses malus.

Forme actuelle : L'école du Cobra peut être considérée comme l'association lâche des assassins maîtrisant sa technique. On connaît quatre courants majeurs : les royaux ou exécuteurs sont ceux qui respectent la doctrine originelle et son code d'honneur assez restrictif (pas de victimes innocentes, culpabilité évidente de la cible, prévenir sa victime, ne pas user d'alliés ou de magie non mystique, ne pas poursuivre la cible si elle a échappé à la tentative), les cracheurs ou démonistes qui usent de la terreur, ont perverti la doctrine (le plus de victimes dans la famille, affoler la victime, travailler en groupe) et suivent les instructions du clergé Ashragor, les mercuriels ou mercantiles qui sans suivre totalement la doctrine en ont gardé certains concepts dictés par le bon sens (le moins de victimes possibles, ne pas s'attaquer à trop forte partie), et enfin les bruns ou anarchiques qui tuent n'importe qui pour une somme suffisante, sans s'encombrer de doctrine. N'importe lequel de ces groupes peut enseigner les techniques tant que le personnage entre dans la confrérie.

Certaines sont contraignantes, surtout les royaux et les cracheurs qui se pensent investis d'une mission, alors que les nombreuses confréries brunes ou mercurielles ne demandent qu'une allégeance formelle. Une forme édulcorée de la technique est enseignée dans les quartiers louches des Rivages (max. 2).

Secrets : Les royaux ne sont plus qu'une poignée d'hommes. Leur grand maître est le frère d'un juge du Lion. Les deux collaborent souvent ensemble, le Cobra prenant le relais du Lion lorsque l'accusé est au-dessus des lois communes. Les cracheurs ont récemment subi la vengeance du clergé Ashragor qui voyait d'un mauvais œil leurs vœux d'obéissance (Orgueil, péché selon Ashragor). L'ordre est maintenant absolument pur et sévèrement encadré par des prêtres. Une partie des assassins a échappé à l'écartèlement et se cache depuis dans les ruines du monastère Buffle d'Iswan. Ils ont tous été touchés par un sortilège nécromantique et pourrissent sur pied, formant une compagnie de lépreux assassins.



Fragments : Les Rivages



Les mercuriels ont gardé de bons contacts avec les royaux et les assistent quelquefois sur des contrats difficiles. Le grand maître des mercuriels vient de mourir de mort naturelle, empoisonné, et la succession est ouverte, éclaircissant considérablement les rangs des assassins. Une campagne de recrutement aura sûrement lieu dans quelques mois. Suite à une malédiction ashragore, la plupart des bruns est atteinte de désagréments mineurs, tels que démangeaisons, verrues ou strabisme. L'ordre brun a le même maître depuis le début, une pestar surnommée Camarde. Pour se procurer le loom nécessaire à sa survie, elle cambriolait les monastères ashragors, mais depuis trois mois, elle et la moitié de ses hommes surveillent, tout en éloignant les curieux, un site d'extraction de loom noir pour le compte de la Guilde du Suaire.

Ecole du Singe vert (Atout : Fort + Agile + Talentueux)

Histoire : Cette école a moins de trente ans et est l'héritière de l'école du Babouin, considérée comme presque disparue. L'école du Babouin était une petite école dont les membres étaient traditionnellement des explorateurs aguerris, des voleurs intrépides ou des marchands tenaces, une sorte de guilde avant l'heure. Leur technique simple était répandue à travers tous les rivages. Lorsque le continent apparut, ils furent dans les premiers à embarquer pour l'inconnu. Puis une année, alors qu'ils étaient en voyage d'exploration dans la contrée Lore de Xiang Du, tous les maîtres de l'ordre disparurent. Les élèves restants fondèrent alors leur propre école, mélange de tradition des Rivages et d'innovation guildienne, le singe vert. Cette école n'est pas considérée comme faisant partie des écoles traditionnelles et la plupart des vieux maîtres felsins trouve ce style trop osé et novateur, tout cela malgré l'engouement des guildiens pour ce style baroque.

Style : Un personnage utilisant ce style est toujours en mouvement, il tourne, virevolte, semblant danser devant l'ennemi. Ses pieds sont toujours en mouvement et quittent souvent le sol, son épée change parfois de main, il ose toutes les acrobaties pouvant lui offrir une occasion claire de frapper. L'adversaire est obligé de suivre et chaque retard sur un mouvement peut être fatal. Un maître de ce style virevoltera autour de son adversaire (voire au-dessus), brouillant sa vue jusqu'à l'estoc final.

Animal : L'animal de l'ordre est le singe vert, un petit primate semi-intelligent d'une grande agilité, certains spécimens contiennent même du loom. Le fait de prendre un animal n'existant que sur le continent a été la première marque de rupture envers la tradition.

Bénéfices : Un personnage connaissant cette école gagnera un bonus de 1 (par seuil de différence) sur son esquive/parade s'il réussit un jet d'AG+Ecole du singe vert contre l'AG+Agile de l'adversaire.

Forme actuelle : Cette école est très répandue chez les Felsins guildiens et trouver un adepte expérimenté est assez facile (max.2). Néanmoins les maîtres sont très rares et en trouver un peut emmener le personnage à l'autre bout du continent. L'école n'a pas de bâtiments, pas de hiérarchie et la 'tradition' se transmet uniquement par le bouche à oreille. L'école du babouin n'a, elle, plus d'existence réelle, même si les felsins traditionalistes la comptent toujours parmi les écoles combattantes. Le meilleur guerrier de l'ordre et le grand maître de facto est Anselmo de la Torra, un explorateur Venn'dys.

Secrets : Les maîtres disparus ont pris la défense des autochtones contre un groupe mercenaire Kheyza mené par un conquérant Gehemdal. Depuis, ils assurent la protection de l'empire Lore de Xiang Du, entraînant sans relâche l'armée impériale dans l'optique d'une confrontation directe avec les natifs. Maître Fershid a refusé de servir l'empereur et a tenté de traverser les montagnes entourant le royaume en hiver. Durant son périple, il a trouvé une caverne pleine de cristaux de loom vert et s'est établi dedans, émerveillé par les créatures que ses songes créaient spontanément. Les rares voyageurs l'ayant aperçu l'ont pris pour un être mythique, le Vieil Homme Hiver. Il vit encore dans sa caverne, entouré de créatures de rêves (Elle était facile celle-là) ayant pris corps grâce au loom vert, et aide quelquefois les voyageurs attirés par sa légende. Anselmo de la Torra projette de fonder la première école reconnue entièrement continentale en construisant le siège de l'école à Port Concorde. Il ignore que le navigateur Pietro Lozeo s'est déjà proclamé grand maître de l'école et commence à organiser ses adeptes en compagnie mercenaire.



Fragments : Les Rivages



Néanmoins, un troisième protagoniste pourrait jouer les troubles fêtes en la personne de Thor Gundarsson, métis Gehemdal doté d'une forte personnalité et considéré comme le meilleur bretteur de la contrée de Gilian.

Ecole du Chat

(Atout : Fort + Observateur + Rusé)

Histoire : Cette école est en fait une confrérie (consoeurie) composée exclusivement de mercenaires féminins. La confrérie est née en 486 AC, lors de la rencontre dans le caravansérail de Kashmin de deux groupes mercenaires, les Chats de Shamir (un arrière-grand-oncle du célèbre pirate), compagnie mixte de cavaliers, et les Demoiselles Pourpres, compagnie féminine d'archers. Lors du bivouac, la Dame Pourpre et Reisha Dawan se parlèrent longuement, évoquant leurs souvenirs communs puis discutèrent jusqu'à l'aube de gouvernements idéaux, du règne des hommes, de l'injustice de ce monde. Au matin, la compagnie de Shamir était amputée des trois quarts de son effectif féminin et la nouvelle compagnie des Panthères Pourpres était née. Les deux chefs commencèrent à enseigner leur propre style, sorte de mélange entre le Tigre de Reisha et le Fennec de la Dame Pourpre, fondant leur propre école.

Style : Un personnage utilisant ce style reste paisible tel le chat observant sa proie, notant toutes les finesses du style adverse. Ces techniques assimilées, il commence à se jouer de son adversaire, le forçant à se déplacer selon ses désirs, lui donnant quelquefois l'avantage, le blessant légèrement, ou le laissant reprendre son souffle. Mais lorsque le chat le décide, une attaque que l'adversaire a déjouée cent fois se transforme en botte imparable et c'est alors que le jeu se termine. Un maître dans ce style pourra se distraire des heures avec sa victime.

Animal : Lors de la création de l'école, l'animal était tout trouvé : l'emblème de Shamir. Ce choix rappelle aussi que le style est né de l'union des écoles du Tigre (félin) et du Fennec (petit animal familier)

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style oblige son adversaire à un jet de Ag + Endurant contre un jet de Ag+Ecole du chat. En cas d'échec de plus de deux niveaux de différence, l'adversaire gagne un niveau de fatigue (équivalent à encombrement pour les malus s'y rapportant)

Forme actuelle : L'école est toujours une confrérie mercenaire (comme une compagnie mais avec des chefs élus) mais son style commence à se répandre dans tout Cosme, une partie de la compagnie s'étant engagée dans la Guilde des Lames d'Or et faisant la guerre au Dabrad Sayon. La partie restée sur les Rivages est dirigée par la Dame Pourpre, descendante de la Dame originelle, alors que la confrérie continentale est dirigée par la dame Frynn Kestraelen, native des Baronniees Rouges. Trouver un maître de ce style est assez aisé pourvu que l'on soit une femme et décidée à passer deux ans dans la confrérie ou à écumer les Rivages et le Continent. Pour un homme, apprendre le style demande de trouver une des rares initiées prêtes à divulguer les finesses du style contre paiement.

Secrets : La compagnie mercenaire est dirigée par la famille Shezeb depuis des siècles, Reisha étant morte sans descendance. La Dame pourpre, commandante des Panthères natives est en réalité un Kheyza, Kalan, descendant de la Dame originelle. Il sauve les apparences grâce à sa silhouette fluette et le masque de velours fin que porte toujours la Dame.

Les précédents dirigeants étaient des femmes mais la dernière Dame n'a eu que des garçons, ce qui l'a obligé à élever l'un d'entre eux comme une fille. Kalan est complètement schizophrène, partagé entre ses deux personnalités, féminine (Kalana) et masculine. La compagnie est utilisée intensivement par toutes les Maisons et les coffres débordent d'or. La 'Dame' Pourpre est en train d'acheter des parts dans toutes les Guildes établies autour de Port Mac Kaer dans le but de s'établir dans cette région puis de prendre le contrôle d'un royaume et d'établir un matriarcat. Une partie des troupes du continent vient néanmoins d'être subornée par la Guilde de la Faux, réduisant considérablement les effectifs. Plusieurs descendants mâles des mercenaires originels connaissent au moins une partie de la technique et pourraient s'unir en école ou en compagnie.



Fragments : Les Rivages



Ecole de l'Aigle

(Atout : Fort + Observateur + Savant)

Histoire : Cette école est extrêmement vieille et serait l'ancêtre de plusieurs styles antiques. Né après le Cataclysme, ce style est l'apanage du peuple des Ulmains, Felsins ayant adopté les coutumes Kheyza. Ce peuple vivait à l'ouest de la Maison, dans les montagnes bordant le golfe de l'Hippocampe, près du désert de Zar, et est longtemps resté isolé du reste de la maison Felsin. Développant leur propre culture, mélange de coutumes kheyzas pour sédentaires, de mysticisme ulmèque et de spiritualité felsine, les Ulmains fondèrent des villes, irriguèrent le désert et connurent une ère de prospérité aux alentours de 2500 AC. Puis le sultan de la ville voisine de Tarwia, au sud de la plaine de Dolm, vit toutes ces richesses à portée de main et envahit prestement le pays des Ulmains. Après une guerre de 20 ans, leurs superbes cités furent recouvertes par les sables et du peuple Ulmain, il ne resta qu'une poignée de villages isolés, retranchés dans la montagne. Les envahisseurs ramenèrent statues de jade, bijoux d'onyx, parchemins anciens, mais aussi des esclaves, hommes robustes et femmes longilignes, et leurs connaissances martiales. Il est dit que les guerriers mélangèrent des techniques Ulmaines aux leurs et que le style du Buffle est l'héritier direct de cette alchimie guerrière. L'ironie de l'histoire a fait que Tarwia n'est plus aujourd'hui qu'un bourg sans importance alors que les Ulmains ont survécu jusqu'à ce jour.

Style : Un personnage employant ce style est excessivement calme et confiant. Dans un premier temps, il évite le combat, tournant autour de l'adversaire, portant quelques coups au hasard, observant attentivement la défense générale de l'adversaire : positions, armure et parades. Tout en contenant son adversaire, le personnage choisit un mouvement particulier et lorsque le moment est propice, frappe son adversaire d'une courte série de coups destinés à tuer. Un maître de ce style ne frappera qu'un seul coup à un moment précis mais ce coup tuera souvent net.

Animal : L'aigle fut longtemps l'emblème du peuple Ulmain, symbole de l'élévation spirituelle, des montagnes dominant leur pays et de la vivacité.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style gagnera un dé supplémentaire (à ajouter à son jet normal) après un nombre de passe d'armes égal à Art guerrier de l'ennemi s'il réussit un jet d'Ag+Ecole de l'Aigle contre un jet d'Ag+Endurant de l'adversaire.

Forme actuelle : Du peuple Ulmain, il ne reste que quelques tribus éparses, gardant jalousement les secrets hérités de leurs ancêtres. Un guildien voulant maîtriser le style de l'Aigle devra d'abord prouver son ascendance ulmaine ou faire partie d'une des familles kheyza les ayant soutenus. Ceci fait, le candidat devra d'abord vaincre la loi du silence, trouver un initié et le convaincre de commencer son entraînement. A un certain point de cette initiation, le candidat sera emmené dans l'ultime sanctuaire Ulmain, sous les sables du désert, dans la caverne de la Sisao, sorte d'oasis aux eaux pâles brillant d'une lumière fantomatique, aux bosquets de palmiers noirs et au sable d'un bleu profond. Dans cette caverne irréaliste se trouve un très ancien temple où vivent les derniers maîtres guerriers des Ulmains. Là, l'initié sera jugé, jaugé et s'il survit aux épreuves des maîtres, épreuves martiales, physiques, spirituelles et loomiques, pourra peut être entrer dans l'ordre plusieurs fois millénaires des Aigles Bleus, et ainsi compléter son étude. Il va sans dire que tout manquement au secret de l'ordre ou à son unique précepte (Protéger le Peuple) est sanctionné par une dernière visite à la Sisoa. Les peuples autour de Tarwia se souviennent de quelques mouvements de cette technique (max. 2).

Secrets : Le sanctuaire de la Sisao est bien entendu un reste de la civilisation Danjin. Dans ce sanctuaire se trouvaient de nombreux animaux 'nobles' (aigles, tigres, hérons) élevés par les prophètes. Lorsque Bleu perdit la guerre et que sa mémoire en cherchant un refuge créa les felsins, ces animaux devenus des hommes, touchés par la grâce du temple ne connurent pas la période de sauvagerie qui toucha le reste de la Maison. Lorsqu'ils émergèrent de leur sanctuaire, ils étaient déjà civilisés alors que le reste des felsins se livrait encore au pillage et à l'esclavagisme. Ils étaient les Ulmains, les élus de l'Astramance, ceux qui devaient guider leurs frères hors des sentiers de la barbarie. Malheureusement, nul ne voulut les écouter et le peuple Ulmain se détourna petit à petit de ses traditions, incorporant les coutumes kheyzas et ulmèques aux leurs.



Fragments : Les Rivages



Aujourd'hui, les Aigles Bleus ne sont qu'une poignée et leur nombre va en diminuant. Chaque Ulmain sent avec quel autre Ulmain il peut s'unir, ce qui réduit les naissances mais surtout les immunise au mal felsin déclenché par le départ de l'Astramance. Certains se sont retransformés mais toujours en animaux 'purs'. Les jeunes du peuple n'ont pas oublié Tarwia et certains complotent déjà pour renverser le conseil des sages et déclarer la guerre à la bourgade. Les sages connaissent ces penchants et se débrouillent pour faire engager ces jeunes dans les Guildes, à la fois pour les éloigner et pour leur donner une plus grande ouverture d'esprit.

Ecole de la Tortue

(Atout : Fort + Observateur + Charmeur)

Histoire : L'école de la tortue est une mystérieuse organisation secrète. Contrairement à l'Ordre du Cobra dont on connaît l'histoire et les motivations, l'Ordre de la Tortue et ses Chéloniens sont entourés d'une telle aura de mystère que peu de gens du commun savent quelle est leur vraie nature. Cet ordre fut fondé en 1487 AC par le sultan Rakan Gurja, juste après une tentative d'assassinat sur sa personne. Le sultan prit une dizaine de jeunes gardes avec lui, et les emmena dans le désert durant cent jours. On raconte qu'ils allèrent trouver un vieil ermite à qui le soleil avait percé le crâne, l'ouvrant aux terribles secrets que le vent du désert murmure à ceux qui savent l'écouter.

D'autres racontent que Rakan Gurja connaissait une caverne secrète où les pierres pleuraient des larmes de rubis et où l'on pouvait acheter le cœur des hommes.

Toujours est-il que lorsqu'ils revinrent de leur voyage, tous arboraient le même visage ferme et la même résolution brillait dans leurs yeux. Lors, le sultan n'eut jamais garde plus fidèle. Gardant leur souverain jour et nuit, ces hommes, repérables à leurs broches d'argent représentant des tortues, étaient des privilégiés, soumis aux seuls ordres du sultan. Lorsqu'il mourut dans son lit, son fils reprit la direction de l'ordre et cette tradition a perduré jusqu'à nos jours.

Style : Un personnage employant ce style combatta lentement, semblant se déplacer au hasard, guettant les réactions de l'adversaire. Chaque mouvement est mémorisé et chaque attaque est contrée par une parade précise. Le personnage essaie de se donner une aura d'invincibilité, agissant avec froideur, toisant l'adversaire, et affichant une confiance absolue en lui-même. Selon la volonté de l'ennemi, ce dernier peut hésiter, perdre confiance, voire fuir. Toute faiblesse peut être fatale, un Chélonien ne connaissant ni pitié ni remords. Un maître de ce style ne laissera passer aucune attaque et paraîtra un adversaire surnaturel.

Animal : La tortue est réputée chez les felsins pour sa sagesse, son regard énigmatique et son invulnérabilité (on raconte que tant que ses pieds touchent terre, la tortue est immortelle). Il faut néanmoins savoir que certaines tortues des rivages de la maison Felsin atteignent un mètre de haut et sont féroceement carnivores.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style oblige l'adversaire à réussir un jet d'AG + Charmeur contre Ecole de la Tortue + Charmeur. Si le jet est raté, à la prochaine passe d'armes, l'ennemi ne pourra effectuer aucune action demandant du Shei. S'il est raté de plus de deux niveaux d'écart, il ne peut effectuer aucune action offensive.

Forme actuelle : L'ordre est une organisation secrète entièrement dévouée au sultan. L'ordre est formé uniquement des descendants des gardes originels. De l'enfance à sa mort, le Chélonien vit par et pour l'ordre. Tout ordre du sultan doit être obéi le plus promptement possible.

Les Chéloniens sont traditionnellement employés pour des missions requérant ruse, discrétion ou au contraire pratique de la terreur et assassinat. Il est donc impossible pour un Guildien d'apprendre ce style par un des Chéloniens (à moins d'en être un infiltré dans les Guildes). Néanmoins, des versions abâtardies de ce style, réminiscences d'un ancien style ou imitation des techniques chéloniennes, existent et sont facilement assimilables (max. 2).



Fragments : Les Rivages



Secrets : L'ordre de la Tortue est fidèle à l'homme, pas à la position et place toujours la survie des membres de la famille Gurja au-dessus du reste. Donc si un parent entreprenant du sultan réussit à l'assassiner malgré sa garde chélonienne, il n'aura jamais le contrôle de ces mystérieux soldats qui reporteront leur protection sur les descendants de l'ancien sultan. L'ordre vise la sécurité du sultan et de ses proches, ce qui implique l'infiltration de toutes les guildes connues d'assassins et de voleurs, des ordres du Cobra, et des services de renseignement étrangers situés sur le territoire de la maison. L'ordre n'est pas présent dans toutes ces structures mais il entretient un vaste réseau de connaissances qui lui permettent d'être au courant de tout à Kashmin. Comme tout ceci demande énormément de main d'œuvre, les chéloniens sont encouragés à avoir une large progéniture, puisqu'il est hors de question d'engager des Faibles (extérieurs à l'ordre). L'ordre déborde souvent de ses prérogatives en cachant des informations au sultan, en assassinant des ennemis potentiels et en déstabilisant des factions adverses. L'ordre du Tigre et celui de la Tortue sont notoirement antagonistes, chacun œuvrant à sa manière pour la paix de la Maison. L'actuel Grand Maître est un assoiffé de pouvoir qui verrait bien son sultan empereur des Rivages. Pour cela, il force de jeunes chéloniens au meurtre, au chantage et au vol, uniquement pour avoir des fonds. De plus, il utilise les deniers royaux avec une grande liberté, achetant courtisans et généraux. Le premier sultan à s'entourer d'une garde chélonienne s'est en fait assuré les services d'un barde gehemdal qui a rendu ces hommes fidèles jusqu'à la mort. Cette obligation est transmissible au premier fils uniquement.

Ecole de la Grue

(Atout : Fort + Observateur + Talentueux)

Histoire : L'ordre de la grue est un ordre monastique contemplatif basé sur l'île de Sasheï. Cet ordre remonte au Cataclysme, comme son allié l'ordre du Tigre. Dans les premières années qui suivirent la catastrophe, de nombreux hommes, illuminés par ce qu'ils croyaient être la fin des temps, prêchèrent aux quatre coins des Rivages. L'un de ces prophètes, une femme surnommée Rose du désert pour sa beauté, croyait que les Felsins avaient perdu la mémoire, car dans leur orgueil, ils avaient construit des choses magnifiques sans apprécier leur beauté profonde et que leur malédiction allait leur permettre de retrouver cette beauté enfouie en toute chose. Son prêche, basé sur l'art, sur la contemplation et la recherche de la beauté en tout, attira un grand nombre de fidèles. Ils bâtirent le premier monastère sur une île montagneuse et retirée de la mer des Lames. Subissant des attaques de pirates, les moines développèrent un art du combat extrêmement gracieux et fluide. L'ordre resta des années isolé puis commença à s'intéresser à la politique de la Maison vers 1800 AC. En 1711 AC, un second monastère fut fondé sur Sasheï et l'ordre acquit une stature officielle. Depuis, l'ordre a fait de nombreux adeptes laïcs à travers les Rivages et sa philosophie est largement connue des natifs.

Style : Un personnage utilisant ce style semble danser gracieusement devant son adversaire, multipliant les occasions, les feintes, les contre-feintes et les ripostes. Tout mouvement est extrêmement stylisé et fluide. Le danseur apprécie le style de l'ennemi, l'obligeant à dévoiler ses ressources. Puis lorsqu'il pensera connaître ces manières, le rythme de la danse s'accélénera, les mouvements deviendront trop rapides pour l'œil non exercé et alors que l'adversaire fait son possible pour riposter, le personnage changera totalement de technique et improvisant un mouvement pour lequel il sent son adversaire faible, mettra brutalement fin au combat. Un maître de ce style sera un acrobate et un danseur parfait, rythmant chacun de ses pas d'un coup léthal.



Fragments : Les Rivages



Animal : Lors de sa création, l'ordre prit naturellement comme emblème la Grue, animal associé chez les felsins à la finesse et à la beauté. De plus Rose du Désert possédait plusieurs grues domestiques.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style donnera pour un seul coup un malus de AG + Ecole de la Grue à son adversaire s'il réussit un jet de Talentueux + Ecole de la Grue contre un jet de AG + Talentueux de l'adversaire.

Forme Actuelle : L'ordre n'a pas changé depuis vingt siècles, utilisant toujours la même philosophie. Les monastères, véritables merveilles architecturales, sont des lieux d'art et d'étude. Chaque moine y cherche selon ses goûts la beauté. Certains essaient tous les arts, d'autres se cantonnent à un seul comme le peintre Feyshin, d'autres encore cherchent à déceler la beauté d'objets quotidiens, d'autres enfin créent des choses infiniment belles dans des matières éphémères comme la neige ou le papier. Un personnage cherchant l'enseignement de l'ordre devra ou être doué pour les arts et la philosophie ou posséder un solide jugement artistique. Nul n'est obligé d'intégrer l'ordre pour recevoir son enseignement mais chaque élève doit laisser un objet d'art, un traité philosophique ou rédiger un tome expliquant sa conception de la beauté. Une technique moins poussée peut être apprise parmi les adeptes laïcs de l'ordre, partout dans les Rivages (max. 2).

Secrets : Le monastère de Sasheï vend les œuvres d'art de ses moines aux riches natifs. Le maître Plume Grise, responsable des novices en est l'instigateur principal. Sans le savoir, le grand monastère de l'île de Seshouan héberge un espion Ashragor. Ce dernier, Hortok Lursh, est un poète de grand renom. Malheureusement, ses œuvres dissimulent autant de sorts de loom noir, permettant d'envoûter ou de rendre fous ses auditeurs. Pour le moment, il garde un profil bas et se contente de lire la correspondance du grand maître. Ce dernier a repéré les deux espions ulmèques qui se font passer pour des sculpteurs mais n'a pas réussi à percer à jour l'ingénieur Hortok. Depuis des lunes, le peintre Feyshin fait des rêves étranges et son nouveau tableau intitulé la maîtresse des rêves dépeint une femme vêtue de bleu semblant affronter le ciel et les étoiles.

Le moine Héron Pourpre, emporté par sa quête de la beauté, a enlevé la fille du Khan des Innombrables, peuplade Lore nomade du Sud du Dabrad Sayon. La région est en effervescence, le Khan n'attendant que ce prétexte pour écraser les Guildiens. Le groupe de moines qui sillonne la contrée de Gilian est en fait composé de membres de l'école du Paon qui s'amuse au dépend de l'école de la Grue.

Ecole du Quetzal (Atout : Endurant + Agile + Rusé)

Histoire : Cette école est assez récente et tire son nom d'un petit serpent ailé vivant sur l'île de Sasheï. En 312 AC, un jeune berger nommé Isai se perdit en cherchant une de ses chèvres. La nuit tombant, il trouva refuge dans une grotte en bordure de mer. Malheureusement pour lui, elle servait aussi de repaire aux fameux pirates felsins de la mer des lames. Découvert dans son sommeil, il allait être mis à mort lorsqu'une véritable nuée de Quetzals attaqua tous les habitants de la grotte, provoquant la déroute des pirates mais épargnant étrangement le jeune berger. Illuminé par cette grâce inattendue, Isai décida de rester avec les serpents, de devenir l'un d'eux. Il vécut dans cette grotte durant dix ans puis ayant atteint l'âge d'homme, partit courir le monde. Il sillonna les Rivages, accompagné de ses frères Quetzal, observant les hommes. Durant son périple, il vit des animaux chassés uniquement pour le plaisir, des forêts ravagées pour satisfaire les appétits démesurés des marchands et armateurs, des fleuves servant de dépotoir aux Venn'dys si civilisés. Ecœuré par l'homme, il se retira dans sa grotte pour y finir sa vie, seul. Mais les légendes de l'homme Quetzal s'étaient répandues et lorsqu'il atteignit son refuge, de nombreux jeunes gens le suivaient. Il enseigna à chacun le respect de la nature et la technique de combat héritée des mouvements fluides des Quetzals. Ainsi était née l'école du Quetzal.

Style : Un personnage utilisant ce style se mouvra avec beaucoup de grâce, courant autour de son adversaire, le faisant tourner, utilisant tout élément tel que rocher ou arbre pour changer sa course et surprendre l'adversaire. Le personnage se déplacera toujours, semblant fuir un instant puis charger l'instant suivant, s'arrêtera brusquement puis repartira en ayant changé de rythme.



Fragments : Les Rivages



Lorsque l'adversaire épuisé, ne peut plus suivre le Quetzal, celui-ci fondra sur sa proie, l'attaquant sans relâche jusqu'à la victoire. Un maître de ce style peut harceler son adversaire jusqu'à le laisser pantelant, trop épuisé pour se défendre.

Animal : L'animal titulaire de l'ordre est bien sûr le Quetzal, petit serpent ailé (environ vingt centimètres). Le Quetzal est extrêmement vif et tourne longuement autour de ses proies, généralement de petits rongeurs, pour les désorienter.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style et réussissant un jet de rusé + Ecole du Quetzal contre Rusé + AG, obligera son adversaire à d'abord réussir un jet de Rusé + Course (Difficulté : Rusé + Endurant + Ecole du Quetzal) avant de pouvoir porter une attaque ou une parade. Alternativement, le personnage peut obliger son adversaire, en réussissant un jet d'Endurant + Ecole du Quetzal, à faire un jet de Endurant + Course (Difficulté : comme encombrement). En cas d'échec, le personnage subit un malus (cumulatif) comme s'il était fatigué par l'encombrement.

Forme actuelle : La seule place forte et siège de l'Ordre est toujours la grotte d'Isai, située dans une crique de la côte de la mer des lames. Elle comporte maintenant un petit port fortifié et un sanctuaire à la mémoire de l'homme Quetzal. La localisation exacte de la grotte est tenue secrète, les Quetzals proliférants dans la région étant souvent suffisants pour éloigner les curieux. Les adeptes de l'ordre sont eux dispersés à travers Cosme et veillent sur la nature, essayants de restreindre les méfaits des hommes. Le chapitre du Continent tente de s'intégrer dans les royaumes indigènes et de les émanciper alors que celui des Rivages sabote le travail des mineurs, paysans ou bûcherons et tente d'infiltrer les compagnies marchandes. L'ordre a donc trois aspects : politique, idéologique et écologique. Les adeptes n'enseigneront la technique de l'ordre qu'à un de leurs disciples ou à un ami proche de la pensée du maître Isai. On peut trouver une technique amoindrie dans les populations rurales de l'île de Sashei (max.2).

Secrets : Le fantôme d'Isai est toujours présent dans la grotte et possède la capacité de commander à tous les Quetzals des alentours. Ils peuvent même les rassembler et obtenir ainsi un corps composé de serpents grouillants. Malgré tout, il intervient peu, étant assez contemplatif par nature. Plusieurs commissions du Sénat se sont heurtées à de vives résistances chez les indigènes et commencent à soupçonner une présence native derrière toutes ces rébellions, bien qu'ils privilégient la piste des guildes. Le maître Rashan lassé des approches pacifiques, tente désormais d'effrayer les mineurs de cuivre de Long-comptoir grâce à des éboulements et autres accidents bienvenus. Il sait que sa conduite peut lui valoir des remontrances et il évitera tout contact avec son ordre. Le maître Vardan est devenu chef d'une tribu de transients primitifs, les Torlocks. Ces créatures ressemblent à des grands singes intelligents et marchant sur leurs pattes arrières. Vardan les entraîne à construire des pièges et à détruire discrètement des installations humaines. Ses troupes seront bientôt prêtes pour des actions dans toute la contrée de la Corne Céleste.

Ecole du Lion (Atout : Endurant + Agile + Savant)

Histoire : Le sultan de Kashmin a toujours aimé s'entourer des meilleurs guerriers de la Maison. L'histoire de l'ordre remonte au Sultan Aswin Bin Achmet, qui régna sur la maison de 2437 AC à 2433 AC. Le sultan était un homme cruel, connu pour ses plaisirs décadents et son amour immodéré pour l'usage du poignard des augures, une longue lame recourbée servant à éventrer les animaux dans les entrailles desquels les haruspices tentaient de voir l'avenir. Le sultan aimait qu'on le craigne et chaque jour voyait une nouvelle exécution ou une nouvelle loi inique. Ses guerriers, les meilleurs de Cosme, suivaient ses ordres avec réticence, liés qui, par le respect du suzerain, qui, par la peur de voir sa famille exécutée, qui, par l'argent. Durant l'ardence 2433, la sécheresse puis des pluies torrentielles eurent raison des récoltes. Le peuple subit la famine et avec la famine vint la révolte. Les paysans de la plaine de Kashmin se soulevèrent et Aswin fut obligé d'envoyer toutes ses troupes pour pouvoir mater l'insurrection.



Fragments : Les Rivages



La rencontre principale eut lieu près du village d'Akmon. Ce fut un des plus grands massacres de l'histoire de la maison, le sultan ayant pris lui-même le commandement des armées et sa soif de revanche envers ces misérables ayant bafoué son autorité étant sans limites. Au crépuscule de cette sinistre journée, écumés par la haine du sultan, la cruauté de ses mercenaires Ashragors et l'épaisse boue rougeâtre qui recouvrait les rues du village d'Akmon, les officiers encore lucides brisèrent leur serment d'allégeance et prirent le commandement des troupes régulières du sultan. Une seconde bataille eut lieu cette nuit là, aussi peu glorieuse. Le sultan réussit à prendre la fuite, protégé par une poignée de gardes fidèles mais ne put rejoindre le palais. On retrouva nombre de ses serviteurs éventrés mais on perdit sa trace dans le désert. Son neveu Rashwan devint sultan et bannit les officiers rebelles. Ces derniers, pleins de remords, fondèrent alors un ordre guerrier populaire, prêchant le partage des biens, l'égalité des lois et le respect des individus. L'ordre du Lion était né.

Style : Un personnage utilisant ce style combattra calmement, préférant une solide défense à une attaque audacieuse. Il se déplacera avec finesse, frappant de légers coups visant des parties sensibles du corps. Le but est d'obtenir plutôt la reddition que la mort. Néanmoins si l'adversaire ne peut être raisonné, alors les coups s'accéléreront et l'adversaire surpris verra un mur d'acier se déployer autour de lui, chaque botte visant une partie vitale. Un maître de cet art pourra assommer ou au contraire tuer d'un seul coup un adversaire.

Animal : L'animal tutélaire de l'ordre est le lion qui à travers les Rivages représente la force et la sagesse royale. Sur le territoire de la Maison Felsin, il représente plutôt la force brute et le courage mais aussi la cruauté et la fatalité.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style gagne un point de Shei par passe d'armes s'il réussit un jet d'AG + Ecole du Lion contre AG + Arme de l'ennemi (jusqu'à l'occurrence du double de ses points de Shei). Ce Shei ne peut être utilisé que pour assommer, désarmer ou parer.

Histoire actuelle : Le siège de l'ordre est situé à Akmon, mais il n'y a là bas qu'une modeste bâtisse construite pour commémorer la fin de l'injustice. La grande partie de l'ordre sillonne en effet les routes de Cosme, cherchant partout des traces d'injustice et de tyrannie. Les chevaliers du Lion vont ainsi de village en village, écoutant les doléances du peuple. Si le problème est local, tel un pont tenu par des brigands ou un manque de main d'œuvre pour les récoltes, le chevalier aidera personnellement le demandeur ou demandera assistance à ses frères les plus proches si la tâche nécessite plusieurs guerriers. Si le problème est plus global, comme des récoltes détruites par le gel ou des impôts trop hauts, il peut en référer aux autorités locales ou même aller voir le sultan. Les chevaliers du Lion sont extrêmement respectés sur le territoire de la maison et traditionnellement, le maître de l'ordre est un des conseillers du sultan. Un chevalier n'apprendra la technique qu'à quelqu'un qui lui semble digne et désintéressé. On peut toujours apprendre une technique incomplète dans la plaine de Kashmin (max.2).

Secrets : Le sultan Aswin survécut au désert et traversant la plaine de Dolm, atteignit le territoire de Maison Gehemdal. Il continua alors au nord, passant les montagnes où vivent les clans et s'enfonça dans l'immense désert glacé. Dans les clans, on raconte encore la légende de l'homme sombre aux yeux fous qui cherchait la cité des glaces. En vérité, le sultan s'établit sur une île au nord-est de Grande Ile et s'imposant grâce à sa folie comme chef au sein de la communauté de bannis vivant là. Il organisa l'île en parodie de royaume et parvint grâce à des mesures inhumaines à civiliser ce ramassis de tueurs. Colonisant les îles alentour, la Cour Blanche comme ils aimaient à s'appeler, grandit en nombre. Renseigné par des amitiés restées au pays, le sultan conçut une haine sans borne envers l'ordre du Lion et la maison dirigeante qu'il conseillait. Il inculqua à son peuple la haine de la Maison Felsin et créa l'ordre de l'Ours Blanc, dédié à la destruction de ses ennemis. Depuis sa mort, la plupart des gens des îles sont retournés dans le giron de l'empereur mais une partie de la population perpétue les vieilles traditions et continue à former de jeunes guerriers.



Fragments : Les Rivages



Avant de mourir et grâce à plusieurs malfaiteurs Ashragors engagés par un de ses agents, le sultan fou a rendu les initiés de l'ordre du lion stériles. Toute personne devenant un juge du Lion ne pourra plus procréer, et c'est une des raisons pour lesquelles la charge n'est pas héréditaire. Le maître Lakshan est corrompu et utilise l'influence qu'il a sur les paysans de la région d'Akmon pour organiser un trafic d'opium. Le juge Hulim Kassir a découvert toute l'organisation des Tortues, mettant ainsi sa vie en danger. Il se cache pour le moment sur le Continent mais envisage de rentrer sur les Rivages tout révéler au sultan. Le juge Hassim ibn Farlan est un imposteur, il a tué le vrai juge et usurpé son identité il y a dix ans, espérant ainsi profiter du respect dû aux juges. Issu du peuple, il en est beaucoup plus près que les juges nobles pour la plupart, et sa popularité ne cesse de grandir, à son grand désarroi.

Ecole du requin – tigre (Atout : Endurant + Agile + Charmeur)

Histoire : L'école remonte au cataclysme mais elle n'a acquis sa forme actuelle que vers le milieu du second millénaire. Juste après le cataclysme, les premiers pirates écumaient déjà les mers, rançonnant les marchands ravitaillant les îles isolées de la mer des lames. Puis avec la redécouverte des Rivages, le commerce prit de l'ampleur et les pirates felsins devinrent puissants et redoutés, fortifiés par l'afflux de richesses faciles à voler à ces natifs craintifs. Mais ces tigres repus ne virent point la révolte gronder parmi le bétail. Vers 2000 AC, les lourds cogs, proies faciles, commencèrent à être escortés de galères et de chébecs, mortels chiens de bergers. La guerre laissa tomber son lourd manteau sur la mer des Lames. En 1800 AC, les pirates felsins étaient sur le déclin, sans cesse traqués par les marines des Maisons naissantes. Sous la menace, une confrérie secrète vit le jour, œuvrant pour l'unité des frères de la côte. Dans cette organisation de pirates felsins cohabitaient des maîtres d'armes renégats de toutes obédiences. Soucieux de donner une identité à ces boucaniers apatrides, ils leur offrirent un style de combat unique dans sa cruauté. L'école est donc une confrérie dans la confrérie. La plupart des pirates ne connaissent les élèves du Requin - Tigre que de réputation mais les maîtres essaient de convertir les pirates les plus connus à leur philosophie anarchiste.

Style : Un personnage connaissant ce style combattrait de la façon la plus terrifiante possible. Il sourira de façon cruelle, raille son adversaire, essayant de le faire sortir de ses gonds. Chacun de ses rapides mouvements sera étudié pour infliger une blessure, même minime. Chaque estafilade sera ponctuée d'un rire dément ou d'un hurlement à glacer le sang. Le personnage essaie d'effrayer son adversaire ou de l'épuiser par perte de sang. Un maître de ce style couvrira son adversaire de plaies, le tuant dans un bain de sang.

Animal : L'animal tutélaire de l'ordre est le grand requin-tigre, connu pour son appétit insatiable et sa grande cruauté. Il représente traditionnellement la haine et la violence qui habite chacun des felsins.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style pourra donner un malus de 1 à toute action de son adversaire pour chaque blessure qu'il lui inflige, s'il réussit un jet de AG + Ecole du Requin Tigre contre un jet d'Endurant.

Forme actuelle : L'école est un cercle secret de pirates à l'intérieur de la confrérie des pirates felsins. L'ordre a son siège dans la ville franche de Port Emeraude dans les îles de la Dorsale, au large de la contrée de Gillian. L'ordre fournit à la Scabarre ses plus féroces capitaines et détient ainsi un pouvoir occulte en son sein. On peut néanmoins trouver des maîtres de l'ordre sur les Rivages même si la majeure partie des disciples a migré pour le Continent, attirée par les richesses faciles dispensées par les Guildes. Tout candidat à l'entrée dans la confrérie doit d'abord prouver son appartenance aux pirates felsins ou à la Scabarre puis faire preuve de vaillance et d'originalité dans ses coups de main. S'il réunit toutes les qualités requises, il sera contacté par un des maîtres Requin Tigre. L'initié devra jurer fidélité à la confrérie et à sa philosophie anarchiste et destructrice. Il est possible d'apprendre une forme primitive de cette école chez les pirates felsins (max.2).

Secrets : La plupart des maîtres sont complètement déments mais ce n'est qu'une façade. Chaque maître a son propre objectif, généralement assez différent de ce qu'il professe. Pour la plupart, l'idéologie libertaire n'est qu'un outil de plus. On retrouve néanmoins parmi eux de véritables égaux ainsi que de véritables psychopathes.



Fragments : Les Rivages



Un des maîtres ne répond plus qu'au nom de Squalé et arbore des dents taillées en pointe ainsi qu'une tunique en peau de requin qu'il prétend avoir tué de ses mains. On raconte que son équipage est composé des pires tueurs que la mer ait porté et que tous sont cannibales ou démoniaques, voire les deux. En réalité Squalé est manipulé par Darmij, son second. Travaillant pour son propre compte, il introduit des drogues dans l'eau bue par l'équipage pour rendre leurs esprits malléables. Les équipages capturés sont revendus à Rask par Darmij, qui répand consciencieusement les rumeurs sur Squalé. Le maître Ali Ksar a disparu en mer le mois dernier. En réalité, il s'est établi avec ses fidèles sur l'île des totems et étudie intensivement le nouvel art étrange des Brisants. Le maître connu sous le nom d'Homme-Montagne appartient à quatre ordres différents, possédant dans chacun le rang de maître : le Fennec, la Sombre Colombe, l'Ours et le Requin-Tigre. Ce colosse originaire de Sasheï est un idéaliste cherchant à fédérer les peuples des Rivages et du Continent en créant un esprit cosmien. Pour le moment, il essaie de coordonner les différents ordres auquel il appartient pour créer un royaume utopique au sud de Port Hurlant. Le grand maître Koska, la terreur des mers, cache sous l'apparence d'un capitaine sanguinaire un esprit supérieur prêt à tout pour faire reconnaître la Scabarre comme la septième maison. Son but actuel est de fédérer les pirates de la Dorsale du Saurien mais il se heurte souvent à d'autres capitaines charismatiques, notamment Iwan Shamir, le fauve bleu.

Ecole du Paon

(Atout : Endurant + Agile + Talentueux)

Histoire : La compagnie des libres penseurs et épicuriens est née dans les années 800 AC, d'une compagnie de théâtre. La compagnie des libres comédiens de Kashmin sillonnait les Rivages, enchantant la noblesse de chaque maison par leur tours et leurs pièces pleins d'esprit. Frayant dans les hautes sphères, les comédiens furent de plus en plus souvent impliqués dans les affaires d'état, portant messages et présents, jouant des pièces à l'ironie sourde pouvant faire tomber des ducs, et entreprenant des affaires de cœur teintées de sensualité felsine. Lorsqu'ils se produisirent à Brizio, le petit duc vit tout de suite l'intérêt d'un groupe de jeunes gens séduisants, rusés et sans scrupules.

Il recruta toute la troupe et ceux ci furent ses yeux à travers les Rivages pendant des années. Lorsqu'ils se retirèrent de la vie diplomatique, couverts de richesses et usés par une vie de complots, les acteurs sombrèrent dans l'ennui. Certains s'intéressèrent aux armes, d'autres aux plaisirs de la table ou de la chair, d'autres aux compagnies et à la finance, d'autres enfin aux belles lettres et à l'esprit. Puis sous l'impulsion de leur chef Pantalone, ils reprirent leur route mais cette fois pour leur propre connaissance. Prenant avec eux de jeunes gens aux goûts similaires, ils parcoururent les Rivages, organisant ici un tournoi digne des lais héroïques, donnant ailleurs une orgie de la taille d'un village. Arrivés au crépuscule de leur vie, les acteurs survivants donnèrent une ultime pièce nommée 'Le Masque', dénonçant toutes les injustices vues tout au long de leur route et donnant de mystérieuses interprétations aux prophéties de l'Astramance, puis se donnèrent la mort sur scène. Leurs héritiers perpétrèrent leur tradition de libre penseur hédoniste. L'école du Paon était née.

Style : Un personnage utilisant ce style combattra avec flamboyance et ostentation, semblant presque s'ennuyer. Ses coups seront toujours accentués et travaillés, comme s'il combattait sur la scène d'un théâtre. Une manœuvre risquée ou une acrobatie seront préférées à une attaque prudente. Le personnage misera surtout sur l'utilisation du 'décor' et sur sa faculté d'improvisation, enchaînant les feintes et les contre feintes. Pour l'adversaire, toute surprise ou tout manque de rapidité et d'inspiration pourront être fatals. Un maître de ce style surprendra son adversaire à chaque passe d'armes, ne lui laissant jamais une minute de répit.

Animal : L'animal tutélaire de l'ordre est le paon, animal considéré comme orgueilleux et vain dans toutes les cultures. La compagnie a choisi cet animal par dérision, songeant que malgré sa prétention, le Paon reste le plus bel animal des Rivages.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style peut tenter une feinte, une attaque normale sans dégâts qui donne autant de points de malus à l'adversaire sur sa prochaine parade que la différence jet d'attaque – jet de parade. Pour cette feinte, il utilise AG + Ecole du Paon contre AG + Vigilance de l'adversaire. Cette manœuvre coûte un point de Sheï.



Fragments : Les Rivages



Forme actuelle : L'école est une association de libres penseurs de toutes les maisons, sorte de société secrète d'intellectuels et d'épicuriens. Les membres de cette école parcourent généralement les Rivages ou le Continent, toujours à la recherche de nouveaux plaisirs et de nouvelles expériences. Chaque Paon se réclame d'un des rôles des acteurs originels, formant les grandes familles philosophiques du Bretteur (escrime), du Cocu (adultère), du Chevalier (conquêtes amoureuses et épreuves), de la Bergère (beauté naturelle), du Prêtre (intrigues), du Nain (arts et beauté), du Bourgeois (argent), de l'Epouse (biens matériels), du Vieillard (philosophie), du Mage (connaissance) et du Poète Maudit (belles lettres). On dit qu'un vrai Paon passe par toutes ces familles durant sa vie. Chaque famille compte une cinquantaine de membres. Une partie des membres de chaque famille forme une dizaine de troupes théâtrales et de cirques qui voyagent sur tout Cosme. Pour se voir accepté dans l'ordre, un personnage doit faire une action d'éclat en rapport avec les préférences d'une famille. On peut apprendre une version baroque du style parmi les comédiens de la maison Felsin (max.2).

Secrets : Ce que les Paons ne révèlent pas, c'est qu'il existe quatre autres personnages : le Traître ou Fourbe (confusion), le Sorcier (savoir occulte), le Meurtrier (assassinat) et le Rêveur (drogues). Chacune de ces familles est impliquée dans la compagnie et possède autant de droits que les autres. Ces familles possèdent elles aussi cinquante membres et sont tenues cachées pour éviter des représailles de la part des autorités. La famille restreinte du Maître (descendants de Pantaleone) règne sur les autres familles depuis Brizio malgré une apparent anarchie. La compagnie est en fait un énorme instrument politique superposé à une philosophie légère. Le service des membres de chaque famille dans les Troupes représente en fait un temps dû au petit duc par les disciples des acteurs d'origine. Les acteurs de la troupe principale ne portent plus que le nom de leur famille et sont considérés comme l'incarnation parfaite de leur personnage. Toutes les familles recherchent l'ancien maître Vieillard qui a quitté la Troupe en emportant les manuscrits de certaines pièces. Ces manuscrits sont en fait de véritables compilations de secrets politiques et financiers.

Pour l'instant, le Vieillard, comédien émérite reste introuvable mais chaque Paon espère bien le retrouver pour toucher les cent mille guilders promis en récompense de sa mort. Le Vieillard incarne pour le moment le digne conseiller Guildien Compacali, en poste à Snake. L'affaire est en fait plus compliquée que cela, puisque les vrais manuscrits sont en possession d'un autre fuyard, le Prêtre. Ce dernier a manipulé le Vieillard pour qu'il croie voler les manuscrits et obtenu d'un autre Paon, en l'occurrence son frère cadet, qu'il prenne sa place dans la Troupe. Depuis, il coule une vie idyllique à Twalika, faisant chanter d'importants notables de toutes les maisons et laissant ses anciens frères d'ordre courir après leurs chimères.

Ecole du Chien (Atout : Endurant + Observateur + Rusé)

Histoire : L'histoire de l'ordre du chien remonte à l'âge sombre suivant le cataclysme. En effet, lorsque les premiers Felsins s'éveillèrent dans leurs palais merveilleux, ayant tout oublié de leur vie passée, seule la loi du plus fort régnait sur ce peuple sans réelle cohésion. Un semblant d'ordre féodal s'établit, dominé par des seigneurs de la guerre en conflit permanent. A cette époque barbare, détruire les villages et les champs situés sur le fief de son ennemi, en vue de l'affamer, était pratique courante. Le seigneur en place laissait presque toujours ses paysans se défendre seul et périr, préférant épargner ses soldats en vue de sa revanche. C'est lors d'une de ces razzias sur le petit village de Fe'dia, non loin d'Obo que naquit l'école du Chien. Un jour, alors que tout le village s'éveillait et que les hommes quittaient à grand peine leurs couches pour rejoindre leur labeur, un fort groupe de mercenaires aux ordres du seigneur d'Obo fit halte sur la place centrale du bourg. Leur air féroce et leurs armes au clair annonçaient leurs intentions. Le chef du village tenta vainement de les raisonner, multipliant courbettes et offrandes. Sa tête roulant dans la poussière signifia le début de l'attaque. Mais l'escarmouche prit un tour inhabituel lorsque les paysans, ulcérés par les pillages, se jetèrent sur les guerriers, leurs outils pour seules armes. Tous ensemble, ils repoussèrent les pillards, mais l'euphorie de la victoire fit rapidement place à la crainte des représailles.



Fragments : Les Rivages



Les jeunes s'entraînèrent sans relâche pendant des mois, créant un nouveau style de combat. Lorsque l'expédition punitive entra dans Fe'dia, elle ne trouva pas des moutons effrayés mais des chiens enragés. Lorsque la poussière de la bataille retomba, les villageois étaient à nouveau victorieux et le calife d'Obo embourbé dans sa guerre contre Kashmin choisit d'oublier ce village d'irréductibles. Alors les jeunes paysans se firent missionnaires et répandirent leur façon de combattre dans tous les villages de la côte. En permettant au peuple de résister aux armées, ils contribuèrent à la stabilité et à la tranquillité de la maison. L'école se répandit ainsi à travers les populations rurales des Rivages et a ainsi perduré jusqu'à nos jours.

Style : Un personnage utilisant ce style sera prudent et mesuré, ne prenant que peu de risques, préférant épuiser et déstabiliser son adversaire. Le personnage aura l'air faible, désarmé et timoré. Son adversaire sera conforté dans son illusion de supériorité et prendra souvent des risques inconsidérés pour finir rapidement le combat, dévoilant ses forces et ses faiblesses. Lorsque le personnage aura épuisé l'adversaire par ses multiples ruses, il portera le coup de grâce. Un maître de ce style sera un comédien complet, exploitant la moindre faille dans l'attaque de son adversaire.

Animal : L'animal tutélaire de l'ordre est le chien, animal représentant la basse extraction et l'humilité. Pour l'ordre il représente surtout la fidélité et la persévérance.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style gagnera un point de Shei supplémentaire (jusqu'à l'occurrence du double de sa compétence d'arme) par passe d'armes s'il réussit un jet d'AG+ école du chien contre une jet de rusé. Ce Shei est utilisable seulement en grande parade ou parade multiple lors des (AG de l'adversaire) premières passes d'armes. Ensuite, il n'est utilisable que pour une botte, pour assommer ou renverser.

Forme actuelle : L'école est le regroupement informel de tous les jeunes gens maîtrisant le style du Chien. Elle n'a pas réellement de structure ni de représentants. Néanmoins, les dirigeants savent bien qu'un pouvoir occulte se trouve derrière les chefs de village et les émissaires du peuple.

L'école est le contrepoids de la noblesse, agissant de toutes les manières possibles pour maintenir la paysannerie dans son opulence actuelle. Pour apprendre le style du Chien, un personnage devra être issu de la paysannerie, l'ordre refusant de divulguer ses secrets aux citadins et aux nobles. Ensuite, il devra prouver son attachement à la défense des paysans. Ces conditions réunies, il pourra suivre l'entraînement secret d'un des maîtres de l'ordre. L'attachement à l'ordre peut être rompu mais ses secrets ne peuvent être révélés sous peine de mort. Les citadins des faubourgs connaissent souvent une technique plus intuitive (max. 2).

Secrets : Si l'ordre est désintéressé, certains initiés le sont beaucoup moins. Par exemple, le maître Dershi qui offre ses leçons à tous, noble ou roturiers, contre monnaie sonnante. C'est un être vil qui ment aux paysans de son village et les maintient dans une ignorance crasse, obéissant ainsi aux ordres de leur seigneur. Le maître Jerek Derkil s'est lui reconverti dans le brigandage et conduit une petite troupe de paysans transformés en pillards. La plupart du temps, ils restent dans leur village mais lorsque l'hiver est là, les tranquilles cultivateurs deviennent des soudards assoiffés d'or et de tueries. Pour le moment, nul ne sait d'où vient la compagnie de l'hiver mais le juge du Lion Walek s'approche du village. Le village de Fe'dia, centre historique de l'école dissimule la première des écoles du Chien, formant environ deux mille jeunes gens par an. Leur entraînement est ouvert à tous les roturiers et permet ainsi aux paysans des alentours de se défendre efficacement. Nombre de jeunes gens, exaltés par l'entraînement reçu rejoignent les Guildes, lassés du calme des Rivages. La plupart reviennent, déboutés par l'Académie, et forment peu à peu une minorité contre les Guildes et pour la colonisation par les Maisons. Dans les villages de la vallée du Tarzik, les initiés du Chien sont unanimement détestés depuis le jour où, poussés par un maître, les villageois d'Ulum avaient tenté de résister aux brutaux collecteurs de taxes. Par représailles, le seigneur avait alors fait raser le village et disperser les rebelles et leurs familles dans les villages alentours. Les hommes en ont conclu qu'il valait mieux vivre à genoux que périr debout et chassèrent le maître du Chien.



Fragments : Les Rivages



Ecole du Tatou

(Atout : Endurant + Observateur + Savant)

Histoire : L'ordre du Tatou est un ordre monastique très ancien et très respecté. Leur histoire remonte à l'époque des prophètes, comme celle de l'ordre frère de la Grue. Leurs fondateurs furent un trio de mercenaires dégoûtés par cette époque sanglante. Cherchant refuge dans les montagnes, ils s'établirent dans le petit village de Kossan. Là, ils fondèrent le Refuge, au départ une simple maison accueillant les réfugiés fuyant le chaos des plaines. Basé sur une philosophie simple comprenant le respect de la vie sous toutes ses formes et sur la recherche de la sagesse, l'ordre devint populaire parmi les réfugiés qui construisirent de nouveaux bâtiments pour les frères de la paix. L'ordre grandit, accueillant sans cesse de nouveaux membres. Lorsque le dernier des prophètes mourut, leurs corps furent placés dans un superbe mausolée taillé dans le sommet de la montagne. Trois maîtres succédèrent aux prophètes, respectant scrupuleusement leur philosophie durant des siècles. Malgré son apparente tranquillité, l'ordre faillit bien disparaître à cause des dissensions. Fondé par trois individus charismatiques, l'ordre éclata des siècles après leur mort en trois courants de pensée qui se combattirent féroce-ment, oubliant les préceptes de leurs prophètes. A la fin de cette guerre monastique, un seul ordre restait maître du monastère de Kossan, l'ordre du Tatou. Les deux autres ordres s'exilèrent respectivement sur l'île marécageuse d'Argai et sur l'île de Rocaille, dans la mer des Augures. Depuis cette époque troublée, les trois branches ont maintenu leur nombre constant, ne faisant que peu d'adeptes à travers la maison.

Style : Ce style est extrêmement défensif, le personnage ne prendra aucun risque. Il se contentera de parer ou d'esquiver chaque attaque avec un calme absolu. Tandis que l'adversaire se fatiguera en ruse et en attaques inutiles, le personnage analysera son style, cherchant la faille. Lorsqu'il estimera en avoir assimilé toutes les finesses, il obligera son adversaire à l'attaquer d'une certaine façon, ce qui mettra ce dernier en position défavorable. Le personnage tentera alors soit d'assommer, soit de désarmer son adversaire. Un maître de ce style semblera invulnérable à ses adversaires, parant chaque attaque avec flegme.

Animal : L'animal tutélaire de l'ordre, le Tatou, représente chez les felsins la patience, l'humilité et la défense parfaite.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style pourra effectuer une grande parade ou une parade multiple pour la moitié seulement des points de Shei normaux s'il réussit un jet d'AG + Ecole du Tatou contre le jet d'attaque de son adversaire.

Forme actuelle : L'école est en fait séparée en trois courants idéologiques, de force équivalente. L'école de Kossan honore la mémoire de Roqan, le prophète ocre, ancien mercenaire. Ce dernier prêchait la valeur de l'individu, la paix absolue, l'abandon du monde et de ses richesses ainsi que la liberté pour tous. L'ordre n'a donc pas de maîtres, chaque moine possédant les mêmes droits. L'ordre n'intervient jamais dans la politique de la maison et se contente de gérer le Refuge, énorme monastère assurant la subsistance et la protection des villages alentour. L'école d'Argai honore la mémoire de Shiban, le prophète écarlate, ancien général. Ce dernier prêchait la valeur de la masse, l'humilité et l'observation. L'ordre possède un maître qui intervient quelquefois dans la politique de la maison pour faire pencher la balance du côté des plus démunis. L'ordre agit à visage découvert et ses membres sont renommés pour leur sagesse, du moins chez le peuple. L'école de Rocaille honore la mémoire de Varska, la prophétesse grise, ancienne espionne. Cette dernière prêchait l'aide au peuple, la protection des faibles et la connaissance. Malheureusement, un grand maître d'autrefois a interprété cette philosophie selon ses désirs mégalomanes et provoqué le schisme. Aujourd'hui, l'ordre est un ramassis d'agitateurs, de manipulateurs, d'éminences grises et d'espions. Son but est de diriger de façon occulte les masses et d'amener la maison sous son contrôle. Un guildien cherchant à connaître la science du Tatou devra jurer fidélité à l'ordre qu'il a choisi et devenir un de ses moines. A noter que la localisation de l'île de Rocaille est tenue secrète. Les peuples des montagnes de Sashei connaissent une technique amoindrie (max. 2).

Secrets : Le tatou Ocre malgré son apparent désintéressement du monde, n'est pas exempt de problèmes. Parmi les novices, un idéologie contestataire et guerrière se développe.



Fragments : Les Rivages



En effet, les villages dépendant du Refuge sont touchés par la pauvreté causée par les nouveaux impôts levés par le seigneur Freydin Al Araj. Ce dernier, ayant succédé à son grand-oncle après que tous les héritiers légitimes aient eus d'étranges accidents, est un être assoiffé de reconnaissance et de richesses. Ainsi, il écrase le peuple d'impôts sur les animaux, sur le bois, sur la pêche, uniquement pour pouvoir tenir un train de vie digne d'un grand de la Maison. Les novices réagissent eux, en prêchant discrètement la rébellion auprès des villageois. Tout cela avantage fortement Freydin, qui est en réalité un imposteur à la solde du tatou gris visant à déstabiliser l'ordre ocre. En effet, le monastère du Refuge est construit sur les ruines d'un ancien temple Danjin renfermant d'immenses richesses que l'ordre se refuse à disperser. A son tour, Freydin est surveillé par un groupe d'Aigles bleus qui tentent de récupérer des parchemins entreposés dans les catacombes sous le monastère. L'ordre écarlate est en pleine débâcle car ses membres les plus prometteurs ont été débauchés par la Guilde de Jade, une Guilde servant de paravent aux anciens maîtres du Babouin, défenseurs de l'empire Lore de Xiang-Du. Ces derniers recrutent en masse diplomates, espions et maîtres étrangers pour tenter de forcer les guildiens à abandonner le havre de Fort de la Dune, situé à quelques lieues des frontières septentrionales de l'empire. Suite à ces défections, l'ordre écarlate est affaibli et beaucoup de ses membres tentent maintenant de recruter des novices, quitte à relâcher les critères de sélection. Ce faisant, ils ont introduit un certain nombre de jeunes gens plus intéressés par leur gloire personnelle et par la sécurité de l'ordre que par le destin des pauvres. Le tatou Gris a placé l'ambassadeur Gehemdal dans toutes sortes de situations le ridiculisant lui et sa suite, tout en se débrouillant pour faire porter le chapeau à l'ordre de la tortue. L'ordre espère ainsi provoquer une guerre entre les Maisons, guerre qui causera la disgrâce des chéloniens, ce qui lui permettra d'occuper la place vacante et à terme de se débarrasser du sultan.

Ecole du Phénix

(Atout : Endurant + Observateur + Charmeur)

Histoire : Cette école possède une histoire liée à celle de l'école du Lycaon. Lorsque cette dernière s'est créée, le seigneur d'Ourkan, un fief du désert pris ombrage de cette union de nomades. Il envoya alors un contingent de soldats pour mater cette rébellion. Après avoir brûlé quelques villages pour l'exemple, le corps expéditionnaire se mit à la recherche des campements des hommes du désert. Les nomades évitèrent durant des jours ces soldats, les laissant s'épuiser sous le soleil de plomb. Lorsque la troupe faisait halte dans un oasis, des archers embusqués lui faisaient payer l'eau au prix du sang. Chaque nuit était symbole pour les soldats d'angoisse et chaque aube trouvait des sentinelles égorgées, face contre terre. Le moral des soldats fondait à chaque aurore et lorsque les officiers, exténués, ordonnèrent la retraite, chacun se crut sauvé. Malheureusement pour eux, les nomades avaient décidé d'en finir avec les envahisseurs et lorsque le soleil se coucha, une myriade de guerriers féroces déferla sur le campement. La bataille fût âpre, les uns luttant pour leur terre alors que les autres luttaient pour leur survie. A l'aube, les tribus du désert étaient maîtresses du terrain. De l'armée glorieuse du général Ferwin ne restait que les officiers de camp entourés de leur garde personnelle, fuyants à travers le chaos de roches rouges qui marque la limite du désert. Ne songeant pas à retourner auprès de son suzerain après une telle humiliation, Ferwin fit jurer à ses subordonnés de toujours se battre pour que les nomades ne soient jamais capables de mener une guerre. Ce groupe d'hommes s'établit à la lisière du désert, occupant un ensemble de grottes surnommé le Nid, et durant des siècles, devenu l'école du Phénix, observa les nomades, les empêchant toujours de devenir une puissance majeure.

Style : Un personnage connaissant ce style combattrait avec prudence et calme, semblant attendre un signal. Couvrant son adversaire d'un regard brûlant, il le laissera s'épuiser mentalement et physiquement. Mais lorsqu'il estimera son adversaire dans le bon état de fatigue et de désarroi, le guerrier du Phénix poussera un cri primal, extrêmement aigu, qui provoquera chez l'adversaire une réaction musculaire vive allant jusqu'à la paralysie momentanée.



Fragments : Les Rivages



Un maître de ce style pourra même provoquer la paralysie d'un simple regard et la mort d'un adversaire d'un cri puissant.

Animal : Le phénix était l'emblème du général Ferwin. Il représente de plus le sacrifice, notion majeure chez les felsins, ainsi que la loyauté et la passion. On trouve aussi dans le désert un rapace dénommé petit phénix, réputé pour sa patience et son plumage coloré dans les tons de rouge.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style pourra utiliser un cri de guerre très puissant au bout de 7-Ecole du phénix passes d'armes. Ce cri prend une action et oblige l'adversaire à un jet de Résistant contre un jet d'Ecole du Phénix + Charmeur. En cas d'échec, l'adversaire subira un malus égal à la différence entre les deux jets pour toutes ses actions pour les (Ecole du Phénix/2) passes d'armes suivantes. En cas d'échec spécial, il sera paralysé pour le même laps de temps. En cas d'échec critique, il subira autant de points de dégâts que la différence entre les deux jets et sera paralysé comme en cas d'échec spécial.

Forme actuelle : L'école ne possède qu'un seul monastère, le Nid. L'ordre compte 101 chevaliers, exactement le nombre de personnes ayant suivi Ferwin dans sa débâcle. Néanmoins, si l'on ajoute à ce nombre les familles des chevaliers, les postulants et leurs alliés, l'école compte environ cinq cents membres répartis sur la lisière du désert. Les chevaliers ont pour mission la garde des tribus du désert et nombre d'attaques sur les villes côtières ont échoué grâce à leurs machinations. Chaque chevalier part seul pour de longues missions, s'infiltrant parmi les nomades ou portant secours aux voyageurs. De nombreuses légendes circulent sur les bons génies du désert, faisant apparaître vivres et eau près des campements. Les chevaliers, qui sont des deux sexes, seule la valeur au combat étant un critère, sont souvent des individus solitaires, secrets et méditatifs. Il n'est pas rare de voir se joindre au bivouac des caravaniers un individu amical mais peu loquace. Pour apprendre ce style, le personnage devra faire preuve de beaucoup de volonté, et essayer de trouver le Nid par lui-même. Ceci n'a jamais été réussi et le personnage sera probablement récupéré par une patrouille à quelques lieues du Nid.

Après un interrogatoire en règle et une quarantaine, le personnage pourra faire partie des postulants, les habitants du Nid n'appartenant pas aux familles des chevaliers, après une série d'épreuves assez semblables à celles du Lycaon. S'il démontre sa bravoure durant son temps chez les postulants, il sera autorisé à rejoindre l'une des familles par adoption ou par mariage. Une fois dans sa famille, il pourra apprendre la technique du Phénix. Les postulants ainsi que les villageois des alentours du Nid ont développé une technique oubliant nombre de subtilités (max. 2)

Secrets : Tout au fond du nid, à des centaines de mètres sous la terre, on peut trouver une salle décorée par une bande de proto-gehemdals primitifs qui ont vécu et se sont éteints ici il y a des millénaires. L'endroit regorge de loom rouge et c'est ici que l'ordre élève un vrai Phénix, ramené à grand effort du continent. Ce phénix est une créature loomique, maintenue en vie par l'utilisation massive de rituels de loom rouge pratiqués par trois berserkers metallistes gehemdals. La bête, affaiblie par cet environnement clos et faible en loom, est proche de la dissipation pure et simple. Le conseil des maîtres recherche donc un moyen de prolonger son existence. Si un remède n'est pas rapidement trouvé, un des maîtres va tenter de soutenir le Phénix en volant grâce à un rituel de loom noir l'étincelle d'êtres humains. Ceci va petit à petit transformer le Phénix en une monstruosité de loom noir, dont l'influence pernicieuse transformera tout l'ordre en une bande de pestars (pour les nons felsins) et de psychopathes assoiffés de sang. Le maître Unshi, un des infiltrés au sein des tribus du désert, est en passe de révéler la position du Nid uniquement par amour pour un beau nomade, chef de la tribu des Qods. Tirailé entre la loyauté et le désir, il erre tel une âme en peine dans le désert et les rares voyageurs à l'avoir rencontré le disent atteint de crises de démence au cours desquelles il peut passer de la mélancolie la plus noire à la colère la plus vive, représentant une menace sérieuse pour les égarés. L'initié Kassim Dershî est capable de projeter un feu fantomatique, issu des profondeurs de son âme. Il est ainsi capable d'enflammer ses armes ou de déverser une pluie de flammes spirituelles sur ses ennemis. Il est actuellement recherché par tous les membres de l'ordre présents sur le continent qui entendent bien vérifier la véracité des rumeurs sur son compte.



Fragments : Les Rivages



Ecole du Chamois

(Atout : Endurant + Observateur + Talentueux)

Histoire : L'école du Chamois est comme l'école du Lycaon, un rassemblement de maîtres martiaux issus du même peuple. D'après les quelques indices que laissent échapper les montagnards de Sashei, l'école fut fondée vers 3600 AC. A cette époque barbare, les ressources rares de l'île montagneuse de Sashei ne permettaient la survie que de petits groupes. Des tribus d'une dizaine de membres vivaient tant bien que mal de chasse de cueillette ou de l'élevage des caprins et ovins. La moindre offense, le moindre franchissement des frontières tacites, le manque de têtes de bétail, tout était prétexte à des coups de main et des razzias. Rien ne semblait pouvoir amener la paix sur Sashei, jusqu'au jour où la tribu de la vallée de Garzan disparut sans laisser de traces. Nul n'y prêta attention jusqu'à ce que la tribu voisine disparaisse à son tour. Chacun fortifia alors son village, se cloîtrant dans sa vallée. La disparition d'un troisième village leur apprit que nul n'était en sécurité. Chaque village aux alentours envoya alors un petit groupe de guerriers en éclaireur. Les différents groupes se rencontrèrent dans la vallée de Garzan et faisant table rase de leur différends, s'unirent pour résoudre le mystère des disparitions. Suivant des traces étranges, ils pénétrèrent dans le réseau de grottes courant sous les collines de Garzan. Lorsque les survivants émergèrent des profondeurs pour rejoindre leur village, chacun sut que la menace était anéantie, bien que les guerriers ne révélèrent jamais ce qu'ils avaient vu. Unis par cette expérience commune, ils devinrent un élément fédérateur pour les tribus dispersées de l'île de Sashei, entraînant de jeunes guerriers et contribuant à créer le farouche esprit montagnard. L'école du Chamois existe donc depuis cette époque et a perduré jusqu'à nos jours dans sa forme originelle.

Style : un personnage connaissant ce style utilisera avec facilité toutes les ressources du terrain. Se déplaçant d'un pas sûr, ayant noté d'un œil averti toutes les embûches possibles, il tentera de maintenir à distance son adversaire.

Lentement mais sûrement, il amènera son adversaire sur un sol glissant ou accidenté, puis effectuant un déplacement rapide et inattendu, changera brutalement les distances et les positions relatives, lui permettant de porter une attaque souvent mortelle. Un maître de ce style pourra amener son adversaire à se vaincre tout seul par un déplacement hasardeux.

Animal : L'animal tutélaire de l'ordre, le Chamois, représente l'agilité, l'équilibre et la vivacité chez les montagnards. Certains guerriers ont même des Chamois ou des bouquetins comme montures.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style obligera son adversaire à un jet d'équilibre + Agile avant chaque action s'il réussit un jet d'école du Chamois + Observateur contre une difficulté déterminée par le terrain (par exemple : montagne enneigée : facile, désert : normale, intérieur : très difficile)

Forme actuelle : L'école n'a pas changé de forme depuis sa création, étant toujours composée des meilleurs guerriers des clans des montagnes de Sashei. L'école a un double rôle, défensif et consultatif, les maîtres étant souvent chefs de villages ou conseillers. Grâce à cette influence, nulle guerre tribale sérieuse n'a éclaté depuis plus de 3000 ans, permettant une relative prospérité. Un personnage cherchant l'enseignement de l'école devra voyager jusque sur l'île de Sashei, chose quasi-impossible s'il est originaire d'une autre Maison que la Maison felsin. Néanmoins, un felsin persévérant pourra s'il parvient à convaincre un maître et à réussir les épreuves imposées (survie en montagne, course d'orientation, escalade, pistage, capture d'un chamois, soigner un animal malade, etc..) faire partie de l'école. Il sera formellement déclaré membre d'un clan et pourra suivre l'entraînement de l'école. Une partie des clans ne faisant pas partie de la confédération connaît une technique similaire (max.2)

Secrets : L'ennemi ancestral de l'ordre, celui qui a permis sa création, est en train de se réorganiser et sera bientôt assez fort pour attaquer. Dans les cavernes des montagnes bordant la plaine de Garzan, vit une étrange race dégénérée, les Uersi, une tribu de felsins primitifs et cannibales.



Fragments : Les Rivages



Leur vie est organisée autour de l'adoration d'un couple divinisé, la Mère et le Père du peuple (toute ressemblance avec un film récent n'est pas une coïncidence) . En 3600 AC, les guerriers des clans montagnards triomphèrent des Uersi lors d'escarmouches souterraines sanglantes. Renseignés par le chaman Uersi, ils frappèrent directement le Ventre de la déesse, la caverne dans laquelle vivait la reine déifiée, entourée des femmes de ce peuple. Ce coup de main sonna le glas du peuple Uersi, privé du couple divin et de nombreuses femmes tombées pour les protéger. La plupart des survivants se regroupèrent autour du chaman et descendirent plus profondément dans les entrailles de la terre, disparaissant de la surface de Cosme. Le reste des Uersi survécut tant bien que mal, vivant de chasse aux animaux cavernicoles et de rapines à la surface, créant la légende des êtres pâles, sortes de croque-mitaines nocturnes. Grandissant en nombre, ils revinrent peu à peu à leurs croyances primitives et sont à nouveau dirigés par un couple sacré, un garçon d'environ quatorze ans et une fillette d'une dizaine d'années. Ils attendent que leur déesse devienne femme pour se lancer dans une immense chasse au deux-jambes. L'autre partie de la tribu vient de refaire surface sur le Continent, près des Baronniees Rouges. Transformés tant physiquement que mentalement par leur longue errance souterraine, les Esun'Uersi (ceux qui ne sont plus des Uersi) tentent de créer de manière pacifique un écrin dans cette région troublée de Cosme. Leurs croyances, proche de celles de certaines tribus Wish ou Draks, sont maintenant tournées vers les esprits de la nature. Leur physique est devenu tellement particulier (yeux uniformément blancs, pas de pilosité corporelle et faciale, cheveux extrêmement fins) que les premiers doctes à les avoir rencontrés les ont classés parmi les transients.

Le maître Zengui prépare l'exode de son clan pour le continent. Il espère aborder dans une région vide de guildiens et y fonder une colonie qui servira de base à la conquête du Continent par les montagnards de Sashei. Il est peu suivi par les gens de son peuple qui ne voient en lui qu'un illuminé qui veut les obliger à quitter leurs chères montagnes. En attendant d'obtenir leur approbation, Zengui, médiocre marin, cherche à travers tout Cosme des capitaines felsins intéressés par son utopie.

Le maître Azri est devenu un interlocuteur de poids depuis que son clan a découvert un riche filon de pierres précieuses. Le clan et ses vassaux s'est enrichi rapidement et nombre de ses membres gagnés par la soif de l'or perdent leur âmes simples dans des projets tortueux (esclavagisme, pillages, piraterie etc...)

Ecole de la Colombe (Atout : Observateur + Agile + Rusé)

Histoire : Une des plus récentes écoles, elle est née en même temps que la grande vague de colonisation qui a frappé le Continent. A cette époque, pas si différente de la nôtre, les guildiens arrogants considéraient le Continent comme un immense trésor de loom et d'écume, et les populations indigènes comme les gardiens farouches de ces richesses et les escarmouches entre natifs et indigènes étaient encore plus fréquentes que maintenant. Dans les premières décades de la conquête, l'étoile de la Guilde des Sables brillait plus fort que toute autre. Cette Guilde à forte majorité felsine, s'était fait une spécialité de l'infiltration des royaumes continentaux, en vue de l'étude et de la classification de leurs coutumes et modes de vie. Nombre de jeunes doctes felsins venaient grossir les rangs de la Guilde des Sables, attirés par son altruisme et sa richesse intellectuelle. Puis en 103 AC éclata le scandale des conseillers. Une commission du Sénat enquêtant sur la très louche guilde des Eminences découvrit la part importante que cette guilde avait dans la disparition de près de trente royaumes et peuplades indigènes. Alors que la révélation de ces machinations partageait le Sénat en deux partis, l'un pro-éminence et partisan de la colonisation brutale et sans scrupules, l'autre anti-éminence et défenseur de la liberté ou de l'utilité des autochtones, la commission poursuivait son enquête. Au terme d'une investigation de trois mois, elle découvrit que la Guilde de Eminences n'était que l'exécuteur des ordres de la Guilde des Sables. De nombreux doctes, choqués de constater que leurs travaux n'avaient servi qu'à réduire à néant les peuplades étudiées, quittèrent la Guilde, emportant avec eux archives et connaissances. Le scandale dura des mois, mois durant lesquels le Sénat faillit être dissous.



Fragments : Les Rivages



Une fois les remous apaisés, les sénateurs ayant trouvé un autre os à ronger, les deux Guildes incriminées n'étaient plus que l'ombre d'elles-mêmes, abandonnées par leurs éléments les plus dynamiques. Au sein des jeunes felsins issus de ces Guildes se développa un fort dégoût envers les Rivages. De ces groupes de pression impliqués dans le scandale des conseillers naquit l'école de la Colombe, seule école purement continentale. Durant cinquante ans, ces jeunes felsins idéalistes et pacifiques prirent la défense des peuples indigènes et des opprimés partout sur Cosme.

En 154 AC, un groupe d'initiés exaltés, lassés de l'immobilisme de l'école-mère, s'en sépara, créant l'école de la Colombe fuligineuse. Cette jeune école est un véritable mouvement politique, voyant dans les nantis, qu'ils soient guildiens, nobles, patriciens, ecclésiastiques, ou rêveurs les causes de la misère des peuples cosmien. Depuis, il existe donc deux écoles de la Colombe, l'école traditionnelle pacifiste et son pendant sombre et violent.

Style : Un personnage connaissant le style classique combatta de façon posée, cherchant un moyen de neutraliser facilement son adversaire. Il tentera d'abord par des gestes et des mimiques de calmer son adversaire, lui démontrant sans cesse l'absurdité du combat. Si son adversaire persiste, le personnage, ayant noté les failles de sa défense et de son armure, enchaînera une série de petits coups visant à déstabiliser puis profitera du désarroi de l'ennemi pour le désarmer ou l'immobiliser. Un maître de ce style pacifiste vaincra souvent par la seule force de ses arguments.

Un personnage connaissant le style sombre combatta de façon violent, presque désespérée, cherchant le moyen de tuer rapidement son adversaire. Notant rapidement les points faibles évidents, il se ruera au contact, cherchant à désorienter l'adversaire par sa rapidité et ses changements fréquents de tactique. Toutes les ruses seront bonnes et aucun avantage amenant à la victoire n'est à négliger, surprise, coup dans le dos ou poison. Si l'initié voit qu'il peut gagner en attrapant la lame de l'adversaire quitte à y perdre quelques doigts, il n'hésitera pas une seconde. Un maître de ce style agressif sera un vrai fanatique à la cause et sera souvent recherché pour de nombreux meurtres.

Animal : L'animal tutélaire de l'ordre est la Colombe, associée à la paix partout sur Cosme. Les initiés de l'école dissidente ont gardé le symbole par dérision mais l'ont teintée de noir, telle la Sombre Colombe de l'empire du Noir Couchant, oiseau rapace et charognard considéré comme les yeux de Hrowl.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style peut annuler un certain nombre de points de dégâts qu'il aurait dû causer à son adversaire, ce qui lui donne un bonus égal à points de dégâts annulés pour un jet de désarmer ou d'assommer ayant lieu la passe d'armes suivante. Il ne peut annuler des dégâts que s'il réussit un jet d'AG+Ecole de la Colombe contre un jet d'AG+Résistant de l'adversaire. Un membre de la Colombe Noire peut de plus décider de prendre volontairement des dégâts supplémentaires pour obtenir un bonus égal à dégâts supplémentaires points sur un de ses jets de dé de la passe d'armes suivante.

Forme actuelle : L'école est effectivement séparée en deux groupes antagonistes. L'école traditionnelle a gardé sa structure première : de petits groupes d'initiés errent sur le Continent et tentent par leurs actions de réduire les dégâts causés par les Guildes. La plupart des groupes se composent d'un maître et de ses initiés, assistés de plusieurs indigènes. Leurs actions portent surtout sur la protection des tribus et royaumes les plus faibles. Leur principal objectif est la survie du peuple et si cela doit passer par des marchés avec les Guildes, tant pis. Ils ne se mêlent jamais de politique continentale, bien que certains maîtres aient été récemment réprimés pour avoir empêché une guerre entre deux royaumes lores. Le siège de l'ordre se trouve à Obo, une simple maison de pierre blanche. L'ordre possède une maison comme celle-ci dans les plus grandes villes et havres. Il est facile d'y apprendre une technique simplifiée (max. 2) contre une obole. En revanche apprendre la vraie technique demande d'entrer dans l'ordre, de jurer fidélité aux grands idéaux qu'il défend et de se comporter selon les lignes de conduite fixées par les maîtres. Un temps de mis à l'épreuve suivra l'entrée de l'initié au sein des Colombes. De nombreuses épreuves lui seront imposées, tel que régler pacifiquement un différend entre deux nobles, empêcher une Guilde de réduire en esclavage un peuple Drak ou se faire passer pour un autochtone durant des mois.



Fragments : Les Rivages



A la fin de la période probatoire, le personnage sera adoubé et sera considéré comme un membre à part entière de l'école.

L'école renégate possède une structure semblable, en petits groupes, appelés cellules. Contrairement à leurs homologues clairs, les Colombes sombres peuvent changer de groupe du jour au lendemain, selon les besoins. De plus, les cellules sont composées d'initiés et de non-initiés, sympathisants pouvant être sacrifiés. Ces groupes mettent au point des manœuvres de déstabilisation, des attentats, des assassinats, des extorsions et des sabotages. Leur philosophie est un mélange d'anarchisme et de nihilisme. Chaque membre fanatique est extrêmement dangereux et l'ordre ne doit qu'à son effectif réduit et à sa grande mobilité de n'avoir pas été détruit par les garants de l'ordre. Pour pénétrer cette organisation, le personnage devra être soit un ancien de la Colombe, soit un criminel recherché dans plusieurs maisons ou royaumes. Il sera alors contacté par la Sombre Colombe et sommé de la rejoindre. En cas de refus, la Colombe essaiera de le faire taire. S'il rejoint la cause, il subira des mises à l'épreuve bien plus dures que celle de l'école traditionnelle, comme un sabotage, un incendie ou une exécution, une de ces épreuves au moins entraînant le meurtre d'un innocent. Ces épreuves passées, le personnage recevra le commandement d'une cellule. Certains mendiants et contacts de l'ordre connaissent quelques mouvements de la technique (max. 2).

Secrets : Les deux ordres, sombre et clair, sont toujours intimement liés, bien que possédant des philosophies opposées, et les maîtres de la Colombe savent que s'ils parlent suffisamment forts des agissements de certaines guildes dans certaines tavernes, les locaux de ces guildes risquent de partir rapidement en fumée. A l'inverse, les Colombes noires savent que si l'un des leurs est pris, ils peuvent toujours demander le secours des diplomates de la Colombe. Cet accord tacite où chacun reconnaît les capacités particulières de l'autre n'est valable que dans certaines régions et n'existe que depuis peu. Cela n'empêche d'ailleurs pas les deux ordres de se combattre politiquement. La Colombe claire ne possède que peu de biens matériels et cet état de fait énerve profondément le maître Hidin, un vieil homme cynique plus intéressé par les guildes généreusement distribués par les guildes que par la sauvegarde des peuples continentaux.

Ce maître et son groupe de cinq initiés œuvrent pour les guildes et tentent par tous les moyens de contrecarrer les plans des émissaires et diplomates de leur ordre, tout en paraissant les aider. On leur doit notamment la chute du royaume Arkhè de Tecupteh, royaume qui était protégé par l'ordre depuis cinq cents ans. Le maître Thibaut de Fersan, un Venn'dys, est actuellement fort occupé à tenter d'égarer les explorateurs de la guildes des Intrépides, une guildes 'nationale' Venn'dys. En effet, il est chargé de la défense de la tribu côtière Drak des Helluis, petite tribu qui vit essentiellement de la pêche à la pieuvre et de la récolte de conques et palourdes. Malheureusement pour eux, ces pieuvres, les Astrelles, possèdent une chair savoureuse, secrètent une encre résistant à l'eau et à l'alcool, et surtout produisent des perles vertes d'une grande beauté, renfermant du loom vert. Ces perles sont dues à leur régime, composés uniquement des parasites infestant les conques et palourdes de la baie. Ces coquillages, globalement appelés les Rêves de l'Océane, regorgent en effet de loom vert. Dans la plus importante des cérémonies Helluis, le chaman s'enferme trois jours durant dans une énorme palourde pêchée pour l'occasion. Au bout des trois jours, la palourde est ouverte et le chaman, les yeux encore étincelants de l'éclat des Feux de Nocte, raconte ses rêves à la tribu assemblée autour de lui, délivrant ainsi le message des Grands Rêveurs. Les Colombes ont pris pitié de cette ethnie rêveuse et retirée du monde et tentent par tous les moyens de retarder leur entrée dans le monde impitoyable de la Conquête.

Les Colombes fuligineuses ont de graves ennuis à Port McKaer. En effet, ils ont récemment tenté d'incendier le consulat Venn'dys et n'ont réussi à cause d'un vent capricieux qu'à bouter le feu aux maisons alentours (le consul se serait-il assuré le concours d'un maître étrange ?). La populace et les hommes gris, furieux, retournent chaque pierre pour tenter de retrouver les auteurs de l'incendie. Sentant le danger, le maître Khadar l'insouciant, un marchand Kheyza et accessoirement un des hommes gris, a décidé de sacrifier sa cellule à l'ire générale. Ainsi, il va non seulement détourner l'attention de ses initiés mais aussi se faire bien voir par ses supérieurs de l'ordre et des hommes gris. Ce que Khadar ignore, c'est que trois autres maîtres viennent de débarquer en provenance de Rask avec pour mission de causer un maximum de dégâts à la ville avant de l'abandonner aux forces de l'ordre.



Fragments : Les Rivages



Loin à l'ouest, le maître Jeroud tente de rassembler ses fidèles. Cet homme a fait la traversée avec un groupe d'initiés des deux sexes, dans le but de fonder une république égalitaire loin du tumulte des Rivages. Après un long périple, ils se sont installés dans une petite vallée fertile et ont prospéré durant dix années. Mais aujourd'hui, séparés en trois courants politiques, l'un pour une démocratie directe, où chacun vote pour toutes les décisions du groupe, l'autre pour une démocratie représentative, où le groupe élit un conseil dirigeant, le dernier enfin pour une anarchie où chacun prend ses propres décisions en accord avec sa nature. Si l'on ajoute les dissensions à l'intérieur de ces groupes et les partisans d'une monarchie directe, on comprend que la vallée utopique soit devenue une véritable poudrière et que Jesoud ait beaucoup de mal à rassembler les siens. La cellule de Port Concorde a été entièrement démantelée et remplacée par des agents de l'ordre de la Tortue, qui attendent patiemment que l'ordre prenne contact avec eux.

Ecole du Dauphin / Mouette / Epaulard / Narval / Goéland / Baleine / Albatros
(Atout : Observateur + Agile + Savant)

Histoire : Cette école est le regroupement des écoles ancestrales liées à la mer. Lorsque la maison felsin s'éveilla amnésique, une société stable mis longtemps à émerger. Durant des siècles régna la loi du plus fort, et sur les mers, le cruel cercle des pirates felsins était ce plus fort. Pillant et rançonnant les villages côtiers, ils plantèrent dans le cœur des gens de mer les graines de la revanche et de la haine. Lorsque les pirates amollis par leur richesses commencèrent à décliner, ces graines germèrent et, recevant des lettres de marque des grandes familles nobles, nombre de jeunes gens se firent chasseurs de pirates. Il y eut moult batailles ensanglantant la mer des Lames mais à la fin, la confrérie des pirates felsins n'était plus que l'ombre de sa gloire passée. Ayant gagné leur bataille de cœur, les chasseurs changèrent de gibier sur l'injonction de leurs maîtres, attaquant les vaisseaux marchands des maisons qui avaient eu le malheur de déplaire au sultan. Chacune de ces flottes corsaire possédait en son sein un petit cercle de maîtres d'armes qui perfectionnaient les techniques d'abordage de leurs ancêtres.

Chacun de ces cercles se réclamait d'un animal, du Dauphin à la Mouette, toute la faune marine se trouvait représentée. Ces écoles étaient souvent concurrentes et des joutes aquatiques ou des combats amicaux avaient souvent lieux à l'ancrage.

Ces corsaires felsins devenaient riches, trop riches peut-être puisqu'en 100 AA, le sultan leur retira leurs lettres de marque, probablement à la demande des autres maisons. Sans ces lettres, les corsaires n'étaient que de vulgaires pirates comme ceux qu'ils avaient si durement combattus. Reniée par le sultan, la confrérie corsaire vola en éclats, chaque école poursuivant son but propre. Elle se réunifia en 181 AC, sous l'égide de l'école du Dauphin et chaque ancienne école devint une branche de cette école. Depuis, les écoles groupées survivent tant bien que mal, chassant les pirates à travers Cosme.

Style : Un personnage connaissant ce style sera agile et rapide, parfaitement à l'aise sur une embarcation. Observant attentivement son adversaire, il notera tous ses défauts de mouvement dus à l'armure, à son agilité naturelle ou à son style de combat. Alors, utilisant tout le savoir accumulé au cours de millénaires de guerre maritime, il pressera son adversaire de toutes parts, le forçant à reculer et l'obligeant à rompre le combat. Si son adversaire rompt, l'initié le poursuit, portant de rageurs coups de taille de plus en plus rapides, maintenant une pression constante. A la fin, l'adversaire éprouvé tant mentalement que physiquement commettra une erreur, souvent fatale. Un maître de cette école portera des coups extrêmement précis et vifs, pouvant estropier l'adversaire dès les premières secondes.

Animal : Les animaux tutélaires de l'ordre sont au nombre de sept, chacun représentant une composante de l'ordre. Le Dauphin représente la fidélité, l'amitié et la protection, la Mouette la ruse et la liberté, l'Epaulard la férocité et la bravoure, le Narval la curiosité et la bonté, le Goéland l'exploration de l'infini et l'indépendance, la Baleine la sagesse et la tranquillité, enfin l'Albatros la richesse intérieure et la solitude.



Fragments : Les Rivages



Bénéfices : Un personnage connaissant ce style pourra obtenir un bonus égal à la différence entre son score d'Agile et celui de son adversaire (-2 s'il est en mer sans être marin, modifié de plus par l'encombrement), s'il réussit un jet d'AG+Ecole du Dauphin contre un jet d'Agile + Arme de l'adversaire.

Forme Actuelle : De nos jours, l'ordre ressemble à une Guilde, elle est organisée en chapitres qui correspondent chacun à une école particulière. Ces écoles sont très spécialisées et chacune assume un rôle bien défini au sein de l'organisation. Les initiés de l'école du Dauphin sont gardiens et protecteurs, possédant nombre d'unités rapides de moyen tonnage (chébèques et galères). Ceux de la Mouette sont passeurs, gardiens de phare et pilotes de port ; ils possèdent souvent une embarcation à fond plat. Ceux de l'Epaulard sont combattants embarqués et équipages des galères de guerre, chasseresses de pirates. Ceux du Narval sont marchands, armateurs, espions ou courtisans, donnant à l'ordre un certain poids politique. Ceux du Goéland sont explorateurs et éclaireurs, fournissant aux Guildes les plus intrépides capitaines. Ceux de la Baleine sont cartographes, doctes et médecins de bord, constituant une sous caste de lettrés dans un ordre combattant. Enfin, ceux de l'Albatros sont messagers, mercenaires et conseillers militaires, errant de contrat en contrat. Toutes ces composantes de l'ordre travaillent ensemble, lui permettant ainsi de prospérer tant sur les Rivages que sur le Continent.

Le siège de l'ordre est double pour des raisons pratiques. L'ordre des Rivages est dirigé depuis Hadjik sur l'île de Sasheï mais une annexe a été installée sur l'île de Lévente pour permettre le commerce avec les ressortissants de toutes les maisons. L'ordre du Continent est lui dirigé depuis les environs de Port Mac Kaer où l'école possède un manoir surplombant la mer. Ces deux autorités sont théoriques, les membres de ces écoles étant réputés pour leur indépendance et leur tendance à partir pour de longs voyages.

Un personnage souhaitant faire partie d'une des écoles devra être recommandé par un des maîtres ou un marin réputé. Le personnage devra recommencer son ascension depuis le bas de l'échelle sociale marine, débutant comme simple mousse sur un des navires de l'ordre. S'il prouve sa valeur, il pourra se hisser finalement jusqu'à la barre et devenir maître-capitaine. S'il ne veut pas refaire un apprentissage, le personnage peut toujours demander conseil aux vieux loups de mer prêts à tout pour un verre de tafia (max. 2).

Secrets : Des joutes amicales opposant le Dauphin et l'Albatros ont eu lieu sur l'île des colonnes, au large de l'ex Port Givre. En plus d'avoir attiré sur l'ordre les foudres d'un baron Lore voisin dont les ancêtres sont enterrés sur cette île, cette compétition a semé la discorde entre les deux ordres, les Dauphins accusant les Albatros de tricherie. Avant que les grands maîtres aient pu ramener le calme, l'ordre connaîtra une vraie guerre civile larvée, chacun profitant du chaos pour régler ses comptes personnels. Une commission sera constituée et révélera au bout de quelques mois la culpabilité des Albatros, qui seront condamnés à travailler pour les Dauphins durant quelques temps. Un marchand Narval, Khayyam, joue un jeu dangereux. En effet, il renseigne son ordre et les Guildes sur la Scabarre, la Scabarre sur les Guildes, et sert d'agent de liaison à la Cariapode. D'un naturel fuyant, il brouille les pistes en permanence, utilisant souvent ses intermédiaires comme boucliers. Toute personne le connaissant est susceptible de voir arriver chez lui les assassins de l'un ou l'autre des partis qu'il renseigne. S'il n'est pas arrêté avant, il va probablement fuir en emportant le trésor de la Guilde du Compas pour la ville Urbis de Currence, où il est considéré comme appartenant aux maîtres marchands, maîtres de la ville (la philosophie des dirigeants de la ville est un mélange de libéralisme sauvage et d'avidité). L'ordre de l'Epaulard n'est que l'héritier de l'ordre antique. En effet, lorsque le sultan a révoqué les lettres de marque, les membres de l'Epaulard ont déserté en masse, rejoignant les rangs de la Scabarre, prenant le nom d'ordre de l'Orque. Le nouvel ordre recommande à ses élèves de poursuivre jusqu'à la mort ces déserteurs. On retrouve néanmoins certains Orques dans la marine de l'empire de la Pierre de Vie.



Fragments : Les Rivages



Ecole du Dragon

(Atout : Observateur + Agile + Charmeur)

Histoire : L'école du Dragon n'existe plus. Du moins le croit on. Ce fut la première des écoles créées, son histoire débutant avec celle de la Maison. Le jour du grand Oubli, jour honni, chaque felsin, homme, femme, enfant, vieillard, s'éveilla l'esprit vide, dans un hurlement commun qui résonna à travers les Rivages. Immédiatement, de petits groupes se formèrent autour de chefs forts et brutaux, et commencèrent à se battre pour un puits, une réserve de vivres ou l'accès à un des palais abandonnés. Un seul groupe ne participait pas aux fréquentes rixes sous l'impulsion de son chef Dragon, un colosse froid et réfléchi. Manipulant habilement les groupes les plus primitifs, il favorisait la violence et s'arrangeait souvent pour que chaque bataille ait deux perdants, récupérant ainsi facilement l'objet de la querelle. Nombre de groupes affaiblis se mirent ainsi à son service, lui permettant de prendre le contrôle de Kashmin quartier par quartier. Retrouvant les réserves d'armes oubliées, il entraîna et organisa ses fidèles. A la tête de son armée, Dragon mis à feu et à sang les campagnes autour de Kashmin et s'attira l'ire de l'ancêtre du sultan, Razir le sanguinaire alors seigneur des terres alentours. Après une brève campagne, l'ost féodal força l'armée citadine à se réfugier dans le quartier d'Ar-chebed, quartier pauvre composé de huttes de torchis et de maisons de terre cuite. Voulant abréger la campagne, Razir ordonna alors à ses hommes de bouter le feu au quartier. Le feu brûla trois jours entiers durant lesquels le vent porta l'écho des plaintes et des râles des mourants, brûlés vifs ou criblés de flèches. Sa besogne accomplie, Razir retourna le cœur léger festoyer en son nouveau palais de Kashmin. Hélas pour lui, une partie des forces ainsi que Dragon lui même avaient survécu en se terrant dans l'antique système de collecte des eaux, abandonné depuis longtemps. Réunissant ses hommes, Dragon leur fit jurer de toujours combattre ceux qui avaient réduit sa puissance à néant, de lui rendre son trône légitime et de trouver les clés de l'âme humaine pour lui permettre d'imposer un pouvoir absolu. L'ordre de Dragon, voyant la puissance de leurs ennemis, choisirent des moyens beaucoup plus subtils que la guerre pour s'emparer du trône, le crime et la manipulation.

Infiltrant les principales sociétés d'assassins, de voleurs et de coupe-bourses, ils étendirent patiemment leur empire obscur, remplissant leurs coffres d'argent de sinistre provenance. Durant les quatre millénaires qui suivirent la défaite de Dragon, l'ordre grandit et son fondateur fut divinisé et assimilé à un être légendaire (l'école y gagna son nom actuel d'école du Dragon). Il pénétra chaque caste de la société felsine, distribuant l'or et les promesses. Ainsi patiemment cet empire du crime attend le moment où il sortira de l'ombre pour réclamer la tête et le trône du sultan.

Style : Un personnage connaissant ce style sera un expert en dissimulation et en déstabilisation. S'il est forcé de se battre, il tentera d'abord de cerner la personnalité et les pensées de son adversaire, esquivant les coups. Lorsqu'il croira avoir trouvé le bon levier, d'une subtile combinaison d'hypnose, de gestes étranges et de connaissance de l'âme humaine, il provoquera des sentiments déstabilisants chez son ennemi, tels la compassion, la haine ou la tristesse. Vaincu par son propre esprit, l'adversaire sera alors terrassé par une série de coups rapides et violents, souvent portés à l'aide d'une arme dissimulée. Un maître de ce style pourra même provoquer des hallucinations chez ses victimes.

Animal : L'animal tutélaire de l'ordre est devenu le Dragon, symbole de l'immortalité et de la gloire. Sur les rivages de Grand Ile vit une espèce de lézard géant dénommé Vieux Dragon mais les initiés se réclament du Grand Dragon et méprisent cet animal pourtant féroce.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style pourra forcer son adversaire à un jet d'AE x 2 contre un jet d'AE+Ecole du Dragon. Si l'adversaire obtient un échec, il ne peut attaquer cette passe d'armes. Sur un échec spécial, il ne peut esquiver ou parer, et sur un échec critique, il doit abandonner le combat. En revanche, sur une réussite critique, il est immunisé au pouvoir de cet initié. Le maître de jeu peut attribuer des malus/bonus selon la stabilité psychique de la cible.



Fragments : Les Rivages



Forme actuelle : L'école est une société secrète très fermée dont le but inavoué est de remplacer le sultan par leur Grand Dragon actuel. L'ordre a des yeux partout et possède une influence certaine dans les couches les plus basses de la société. Régulièrement apparaissent des rumeurs à propos de criminels parfaitement inhumains considérant les natifs comme du bétail mais ces rumeurs disparaissent avec ceux qui les colportent. L'ordre est organisé en griffes, dents, yeux, langues et esprits du dragon. Les griffes s'occupent des extorsions et des trafics, les dents des assassinats et manœuvres d'intimidation, les yeux d'espionnage, les langues de chantage et de désinformation, enfin les esprits de coordonner toutes les ramifications de l'ordre. Chaque cercle du Dragon est autonome et ne rend compte, via son esprit, qu'au Grand Dragon, descendant du Dieu Dragon originel. De plus, la société secrète, faible en hommes engage souvent des malfrats pour accomplir ses sales besognes. Ces hommes, connus sous le nom d'écaillés du dragon protègent les initiés et sont considérés comme sacrificiables. Les quartiers du Grand Dragon sont toujours situés sous terre, dans une ancienne citerne déjà abandonnée au temps des Danjins. Toutes les issues en sont surveillées à deux lieues à la ronde.

Un personnage souhaitant apprendre leur technique devra d'abord connaître l'existence de l'ordre, chose extrêmement rare. Il devra ensuite survivre aux épreuves de dévotion demandées par les esprits, ces épreuves incluant l'exécution de sa propre famille, la résistance à dix jours de torture, et autres joyeusetés. L'initié subira alors un conditionnement mental qui en fera un être froid et inhumain, entièrement dévoué à l'ordre. Selon l'intérêt que lui porteront les esprits du Dragon, sa compréhension et son intelligence lui seront peut-être laissées. Un rang lui sera attribué dans la société et il ne pourra en changer que par une fidélité sans faille et un zèle absolu. Il est impossible d'apprendre la technique ailleurs que dans le culte.

Secrets : les maîtres de l'ordre du Dragon poursuivent un but plus profond que la simple prise de pouvoir, tâche laissée aux initiés. En effet, ils cherchent depuis de millénaires le moyen de transcender leur nature humaine. Explorant toutes les possibilités du loom invisible, ils sont maintenant capables de nombreux prodiges.

Ils peuvent chercher un souvenir précis dans la mémoire collective felsine, accéder à sa masse de connaissances, contrôler l'esprit, développer des sorts instantanés et inédits, ou empêcher le loom invisible d'un homme de disparaître à sa mort. Dragon, le dirigeant originel, est ainsi réincarné depuis des siècles dans l'initié le plus prometteur. Malheureusement, lors de sa mort, de nombreuses consciences s'unissent à la sienne, attirées par la promesse d'un retour à la vie, et le Dragon qui renaît est souvent bien différent de celui qui disparaît.

Les maîtres méritants ont l'immense honneur d'avoir leur conscience intégrée à la vasque antique cachée au cœur de leur cité souterraine. Cette conscience collective sert de guide et de réserve de loom invisible à l'ordre. Cette maîtrise du loom invisible se retrouve chez les initiés à un niveau plus faible. Les initiés peuvent provoquer des émotions chez autrui, maîtriser les leurs, augmenter leur réserve de loom invisible par la méditation et pratiquer une télépathie limitée. L'ordre a pourtant connu des problèmes dans le passé lorsqu'il est entré violemment en contact avec l'ordre du Rat. De cette guerre est ressorti un grand respect doublé d'une rivalité féroce entre les deux ordres. Depuis peu, le maître Vossil mène une investigation secrète auprès des Danjins, pour voir si un accord est possible. Après quelques mois passés à maîtriser leur langue, Vossil s'est introduit dans la cité Danjin des plateaux de Basternath en se faisant passer pour un marchand Drak. En furetant, il a découvert que certains Danjins projettent un génocide felsin et que d'autres sont plutôt partisans d'une négociation avec les Maisons. Vossil tente depuis peu d'approcher ces modérés mais s'est plusieurs fois heurté à des espions ashragors qui ont évincé ses manœuvres. Sous ses aspects de société secrète projetant la pire des dictatures, l'ordre du Dragon sera peut-être le dernier rempart contre la furie danjine. Néanmoins, ses intentions étant toujours trouble et ses plans à plusieurs niveaux, il est peu probable qu'un felsin fasse confiance à un initié du Dragon s'il connaît la philosophie de l'Ordre.



Fragments : Les Rivages



Ecole du Rat

(Atout : Observateur + Agile + Talentueux)

Histoire : Dans la société felsine, nombre de métiers, pourtant indispensables à son bon fonctionnement, sont considérés comme avilissants et trop en deçà des hauts idéaux philosophiques auxquels aspirent la plupart des hommes libres. Les felsins pratiquant ces métiers, collecteur d'ordures, égoutier, ratier, fossoyeur ou encore embaumeur furent longtemps mis au ban de la société. Fédérées par cette pression sociale, ces corporations devinrent un interlocuteur de poids, et finirent par représenter de facto les plus démunis des artisans et ouvriers. Cette proto-école ne possédait aucune technique particulière de combat, jusqu'à ce que des groupes entiers d'égoutiers et de ratiers disparaissent mystérieusement. La corporation prépara alors ses membres les plus exposés en leur enseignant des techniques simples de défense. La fréquence des disparitions s'accrut. La corporation se ruina alors en embauchant les meilleurs maîtres d'armes, en achetant les meilleures armes et armures. De véritables milices souterraines virent le jour, corps d'élite aux hommes soudés par la haine et la peur de l'inconnu. Dans les deux premiers mois de ce qui fut appelé plus tard la Guerre d'en dessous, les milices perdirent des dizaines d'hommes. Les quelques survivants hagards ne racontaient jamais ce qu'ils avaient vu dans l'ancien réseau d'égouts courant sous les rues de Kashmin, mais les cicatrices horribles qu'ils arboraient témoignaient de la férocité de l'ennemi inconnu. Dans les trois mois suivants la guerre s'intensifia alors que chaque faction usait de toutes les armes à sa disposition, ensevelissant, noyant ou brûlant ses adversaires dans les galeries. Les guerriers rats de la guilde furent vainqueurs mais au prix de lourdes pertes. Affaibli tant en hommes qu'en richesses, la corporation des impurs perdit sa place au sein de la société citadine, se divisant selon ses composantes premières. Durant des années, les vétérans auréolés de gloire de la guerre d'en dessous, laissés à eux-mêmes survécurent en dispensant leur enseignement aux artisans de Kashmin. Leur savoir se répandit à travers le territoire de la maison et lorsque le dernier des vétérans mourut, d'autres maîtres poursuivirent leur œuvre. Depuis cette époque, l'école du Rat a prospéré, donnant aux plus démunis les moyens de se défendre.

Style : Un personnage connaissant ce style sera extrêmement vif et malin, se jouant de ses adversaires. Dans les premiers temps, il esquivera les coups de ses adversaires, remarquant leur façon de porter les coups ainsi que leur rapidité d'attaque. Une fois renseigné sur ces automatismes, il portera des coups aisés à déjouer. L'adversaire, fortifié dans sa confiance en sa défense, s'enfermera dans une habitude qui s'avèrera mortelle lorsque l'initié changera totalement de tactique et de rythme pour frapper directement aux points faibles. La plupart des initiés combattent avec deux armes pour pouvoir bénéficier d'un effet de surprise supplémentaire, une tactique courante consistant à bloquer l'arme de l'adversaire avec la sienne tout en le frappant avec l'arme secondaire. Un maître de ce style pourra amener son adversaire à se bloquer voire à se blesser lui-même dans une manœuvre réflexe risquée.

Animal : L'animal tutélaire de l'école est le Rat, animal représentant la ruse mais aussi l'esprit de groupe et la survie.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style donnera un malus de -Talentueux à la parade ou l'esquive de son adversaire pour une seule passe d'armes, s'il réussit un jet d'AG + Ecole du Rat contre un jet de Talentueux + Arme.

Forme actuelle : De nos jours, l'école du Rat peut être considérée comme le regroupement des héritiers des guerriers rats et des citadins adhérant à leur philosophie. En fait, l'école compte un très grand nombre d'initiés puisque beaucoup d'artisans citadins connaissent au moins les bases de la technique. En revanche, les maîtres sont très peu nombreux et arriver à connaître leur nom peut déjà être l'objet d'une quête. Un personnage souhaitant apprendre la technique devra d'abord vaincre la loi du silence qui règne dans les corporations. De plus, les guildiens forts en paroles sont rarement appréciés des gens industriels qui forment la majorité des initiés. Même si le personnage réussit à se faire accepter, seul un nom ou un lieu lui seront donnés, à lui de réussir à trouver un maître. S'il réussit à trouver un maître, ce dernier fera tout pour le décourager, en commençant par une longue discussion au cours de laquelle il tentera de cerner son élève et de le faire renoncer.



Fragments : Les Rivages



Un personnage faisant preuve de hargne devra quand même vaincre un péril désigné par le maître, péril physique, comme un lion ou un taureau, ou péril immatériel, comme convaincre un noble ou ramener la paix pendant des émeutes. Si le personnage jure ensuite formellement de servir les corporations artisanes les plus faibles, il pourra recevoir l'enseignement de l'école. L'école a une forte tradition orale et chaque initié doit connaître au moins les hauts faits des anciens guerriers rats. Chaque maître ne prendra que trois élèves dans sa vie, même si le nombre d'initiés n'est pas limité par la tradition. Les maîtres se font d'ailleurs un devoir d'enseigner des techniques simples aux pauvres gens, qui peuvent à leur tour les enseigner (max. 2). L'ordre ne possède ni monastères ni maison-mère, la plupart des initiés étant peu intéressés par la gloire ou la renommée.

Secrets : L'ordre possède en fait des refuges, sorte de monastères cachés, situés pour la plupart dans les quartiers populaires des villes. Certains possèdent un accès aux antiques égouts des villes felsines, ce qui permet aux guerriers de l'ordre de se déplacer rapidement et discrètement. En fait, il existe une distinction au sein de l'ordre entre les guerriers et les simples initiés. Si les premiers ont une grande connaissance du réseau de conduits et savent toujours trouver un accès, une cache d'armes ou un raccourci, les initiés ne reçoivent que les renseignements les plus élémentaires. Lors de sa création, l'ordre du Rat a combattu pour la maîtrise des tunnels, se battant à la fois contre l'ordre du Dragon, les rejetés difformes du bassin et les créatures monstrueuses, restes de la guerre contre les puissances. Une trêve précaire s'installa, l'ordre du Rat tenant l'ordre du Dragon à l'écart de la communauté du bassin. Les créatures disparurent avec la raréfaction du loom. Depuis cette époque, la communauté recueille les exclus de la société sous l'œil bienveillant de l'ordre. De nos jours, le clan est dirigé par le maître Arouan. Vivant de l'élevage de petits animaux et de la culture de diverses variétés de champignons, ces exclus ont engendré des légendes terrifiantes sur les monstres des égouts. Il est possible de commercer avec eux, notamment en leur fournissant des objets métalliques en échange de champignons aux effets variés (hallucinogènes, vénéneux, provoquant des transes loomiques etc..).



Fragments : Les Rivages



Les Sorts d'écoles

| | | | | |
|---------------------------|--------------------------------|---------------------------|-------------------------------|-----------------------------|
| L'ENVOL DU FAUCON-SABRE | LA DOMINATION DU LION | L'INSTINCT DU LYCAON | LA PUISSANCE DU BUFFLE | L'ELIMINATION DE L'HUMANITE |
| LA GRACE DU PAON | LA PATIENCE DU TATOU | LA RAGE DU REQUIN-TIGRE | LA COURSE SANS FIN DU QUETZAL | LE REGARD DU COBRA |
| LE PAS ASSURE DU CHAMOIS | LE CRI DU PETIT PHENIX | L'HABILETE DU BABOUIN | LE FAUFILEMENT DU RAT | LA CARAPACE DE LA TORTUE |
| LA FEINTE DU LYCAON | ŒIL D'AIGLE | L'INNOCENCE DE LA COLOMBE | LA NAGE DU DAUPHIN | LA PERSEVERANCE DU CHIEN |
| GESTUELLE ECLIPSEE (grue) | AURA DISSUASIVE (ours/gorille) | CAMELEON (dragon) | POING MORTEL (tigre) | CHUTE DE CHAT |



Fragments : Les Rivages



LA SECONDE MALEDICTION, comme certains maîtres étranges l'ont nommée, a transformé tous les felsins de Cosme en un étalage chaotique d'animaux de diverses espèces.

Un peuple transient a décrété que la vraie nature des felsins avait été révélée au monde, car les Danjins, comme ils se font appeler, seraient les vrais natifs de la sixième Maison, et les Felsins ne seraient que leurs anciens animaux de compagnie qui auraient été transformés en humains lors du grand cataclysme qui a vu la disparition quasi complète de leur civilisation. Ces transients ont promis de venir récupérer l'île de Sashei et de débarrasser Cosme de tous les Felsins. Cette menace est prise très au sérieux car c'est la première fois que des transients s'immiscent dans les affaires des Rivages. De plus, on ne comprend pas bien comment ils pourraient venir sur les Rivages car il est bien connu que tous les transients qui ont voulu traverser la mer Océane sont morts pendant le trajet. Bien que l'on pense que ces puissants sorciers (ils ont lancé une zoomorphie sur toute une Maison, sans tenir compte de la distance, et tous les felsins furent touchés) se soient déjà infiltrés sur les Rivages pour essayer d'atteindre la Dame D'Antan. Ils ne l'ont pas trouvée, elle avait bien entendu usé de ses pouvoirs divinatoires.

Ces transients semblent en savoir tout de même beaucoup sur les Felsins, une nouvelle quête felsin seraient de ne tuer le dernier Danjin que lorsqu'ils auraient révélé tous leurs secrets sur la malédiction de l'oubli. Mais les maîtres étranges, qui sont connus pour leur sagesse, ont cette fois-ci réussi à tirer parti de leur malheur. Ils ont utilisé la seconde malédiction pour se rapprocher encore plus des animaux qu'ils étudient depuis de nombreuses années déjà. Il est sorti de cette confrontation avec la magie des Danjins une série de sorts en rapport avec les écoles de combat felsins.

Devant la menace d'une attaque Danjin, chaque école a envoyé un de ses maîtres pour aider les maîtres étranges à mieux utiliser les résidus de la malédiction qui coule encore dans les veines de chaque felsin. Même les écoles les plus cachées et celles étant en guerre se sont unies à cette quête. Les felsins n'ont pas envie de se laisser dépasser par une malédiction une nouvelle fois. Un MAE felsin voulant apprendre ces sorts devra trouver un maître de l'école correspondante pour lui apprendre les techniques d'étude de l'animal-totem, les techniques de combat et de méditation.. S'il ne trouve pas de maître désirant lui apprendre certains secrets de son école, il pourra se rendre au sanctuaire où les maîtres étranges ont réussi à faire coexister les membres des écoles. Toutefois, l'enseignement est long et peu d'élèves peuvent le suivre en même temps. Les chevaliers de Sashei sont prioritaires, il faut patienter et /ou être connus comme un adepte du loom invisible compétent.

Avec le temps, ces initiés dispenseront aussi leur enseignement aux jeunes MAE felsins. Ne dit-on pas que les Palais Oubliés ne se sont pas fait en un jour ?

Les sorts ne sont bien entendu pas accessibles avant la deuxième partie de la Campagne. Ils sont décomposés comme des phylums, c'est à dire que l'on ne peut espérer comprendre les techniques loomiques d'une école de phrase si l'on n'a pas au préalable maîtrisé toutes celles des écoles de la même phrase. On peut voyager dans le phylum uniquement en diagonale et en hauteur si l'on a complété la phrase. Le sort Elimination de l'humanité peut-être considéré comme le sort final : il ne peut être découvert (personne ne vous l'apprend) que si l'on maîtrise toutes les écoles.

Lorsqu'il est dit dans un sort que sa durée est de Shei, cela équivaut à la période où le MAE ne régénère pas son Shei. Le sort dure donc jusqu'à ce que la période tendue cesse, de la même manière que le Shei. Lorsque le MAE régénère ses points de Shei, le sort s'arrête.



Fragments : Les Rivages



GESTUELLE ECLIPSEE

Difficulté: Difficile
Voie: Plume
Type: Rapide / 1PA
Loom: Invisible 4
Durée: 2 PA

Le magicien se confère la possibilité d'effectuer ses actions à une vitesse qui dépasse de beaucoup les capacités visuelles normales, Le nombre d'action qu'il est capable d'effectuer sur un temps donné est multiplié par deux, Sur deux actions effectuées, seul la première est visible.

AURA DISSUASIVE

Difficulté: Difficile
Voie: Fourrure
Type: Rapide / 3PA
Loom: Invisible 2
Durée: 3 heures

Ce sort fait apparaître autour de la silhouette du lanceur une forme plus imposante qui force le respect, Toute personne ayant raté son jet de résistance n'attaquera pas le bénéficiaire du sort sans réelle provocation physique.

CAMELEON

Difficulté: Difficile
Voie: Ecaille
Type: Rapide / 3PA
Loom: Invisible 3
Durée: 1mn

Le magicien est capable de se confondre avec l'environnement, Pour cela, il doit être entièrement nu et est alors totalement invisible, S'il change de milieu, passant d'une ruelle à un bois, l'effet s'achève et le Sort doit être relancé, Durant la période du sort, le lanceur bénéficie de deux niveaux de bonus pour ses jets de Discretions.

POING MORTEL

Difficulté: Difficile
Voie: Griffes
Type: Rapide / 1PA
Loom: Invisible 2
Durée: 10 PA

Les mains du lanceur deviennent des griffes de fauve qui occasionnent 3 points de dégâts supplémentaires lorsqu'elles touchent,

CHUTE DE CHAT

Difficulté: Difficile
Voie: Plume
Type: Rapide / 1 action
Loom: Invisible 2
Durée: instantanée

Le lanceur acquiert la faculté de chuter comme un chat, Il double la hauteur depuis laquelle il peut tomber sans se blesser et bénéficie d'un bonus de deux colonnes à ses jets d'acrobaties pour minimiser les effets d'une chute qui provoquerait des dommages.



Fragments : Les Rivages



| | | |
|---|--|--|
| <p style="text-align: center;">LA FEINTE DE FENNEC</p> <p>Difficulté: Très difficile Voie: Griffes Type: Rapide/1PA Loom: Invisible 3 Durée: Sheï</p> <p>Le lanceur devient plus précis dans ses attaques et ses parades, Il gagne +1 en Art Guerrier jusqu'à ce que son sheï se régénère.</p> | <p style="text-align: center;">L'ŒIL DE L'AIGLE</p> <p>Difficulté: Très difficile Voie: Plume Type: Rapide/3PA Loom: Invisible 2 Durée: Prochaine flèche</p> <p>L'œil de visée du lanceur semble être devenu plus noir et perçant qu'avant, Le lanceur bénéficie d'un bonus de deux colonnes pour son prochain tir.</p> | <p style="text-align: center;">L'INNOCENCE DE LA COLOMBE</p> <p>Difficulté: Très difficile Voie: Fourrure Type: Rapide/3PA Loom: Invisible 3 Durée: 15mn</p> <p>Une aura de pureté semble teinter le lanceur qui bénéficie de 2 colonnes de bonus à ses jets s'il va ensuite mentir, baratiner ou bien bonimenter.</p> |
| <p style="text-align: center;">LA NAGE DU DAUPHIN</p> <p>Difficulté: Très difficile Voie: Ecaille Type: Rapide/3PA Loom: Invisible 5 Durée: 30/60/120 mn</p> <p>Le lanceur doit plonger nu dans l'eau. Il est doté de branchies, résiste mieux à la pression et peut nager à la vitesse d'un dauphin, Si la réussite du sort est spéciale, la durée est portée à 60mn, 120mn dans le cas d'un critique.</p> | <p style="text-align: center;">LA PERSEVERANCE DU CHIEN</p> <p>Difficulté: Très difficile Voie: Griffes Type: Rapide/1action Loom: Invisible 2 Durée: Sheï</p> <p>Le lanceur diminue d'un rang le malus dû aux blessures qu'il subit, S'il descend en dessous de 0, max. -5, il est en coma Le lanceur du sort ne peut fuir le combat tant qu'il est sous l'influence de ce sort. Le MAE tombe inconscient un nombre de round égal au nombre de PdV / 2 qu'il a enduré à la fin du sort.</p> | |



Fragments : Les Rivages



| | | |
|--|--|---|
| <p>LE PAS ASSURE DU CHAMOIS</p> <p>Difficulté: Extrême Voie: Ecaille Type: Rapide/2PA Loom: Invisible 3 Durée: 30mn</p> <p>Le lanceur arrive à déceler d'un coup d'œil les infractuosités du terrain et sait naturellement où poser le pied sur, Le lanceur gagne deux colonnes de bonus pour ses jets d'équilibre.</p> | <p>LE CRI DU PETIT PHENIX</p> <p>Difficulté: Extrême Voie: Griffé Type: Rapide/1action Loom: Invisible 3 Durée: Instantané</p> <p>Le lanceur émet un cri strident très dangereux pour les pauvres tympans de ceux qui l'entendent, Ceux ci doivent faire un jet de résistance, ils sont sonnés X PA et prennent (x+1)D3 de dégâts X est la valeur de la difficulté moins le jet de résistance, Si réussi, D3 dégâts.</p> | <p>L'HABILETE DU BABOUIN</p> <p>Difficulté: Extrême Voie: Plume Type: Rapide/3PA Loom: Invisible 3 Durée: 30mn</p> <p>Les doigts du lanceur s'allongent et son corps devient plus malléable, Le lanceur gagne deux colonnes de bonus pour tous ses jets de grimper.</p> |
| <p>LE FAUFILEMENT DU RAT</p> <p>Difficulté: Extrême Voie: Fourrure Type: Rapide/3PA Loom: Invisible 3 Durée: 15mn</p> <p>Le lanceur se tasse et on prête moins attention à lui quand il se déplace, Le lanceur ne doit pas dépasser un encombrement léger, Il gagne deux colonnes de bonus pour ses jets de discrétion, filature et dissimulation.</p> | <p>LA CARAPACE DE LA TORTUE</p> <p>Difficulté: Extrême Voie: Ecaille Type: Rapide/1PA Loom: Invisible 4 Durée: 10PA</p> <p>La peau du lanceur se durcit à tel point qu'on le remarque au moindre contact, Le lanceur est considéré comme ayant une armure de 1D6+2 ou son armure gagne 3 points de protection.</p> | |



Fragments : Les Rivages



| | | |
|--|---|---|
| <p style="text-align: center;">LA GRACE DU PAON</p> <p>Difficulté: Pure folie Voie: Fourrure Type: Rapide/3PA Loom: Invisible 3 Durée: Une œuvre</p> <p>Il émane du lanceur une grâce qui captive l'attention de son entourage, Le lanceur gagne +1 en Talentueux et une colonne de bonus pour un jet concernant une création artistique.</p> | <p style="text-align: center;">LA PATIENCE DU TATOU</p> <p>Difficulté: Pure folie Voie: Ecaille Type: Rapide/1action Loom: Invisible 3 Durée: 10mn</p> <p>Le lanceur se désintéresse beaucoup plus du reste du monde, Il perd un point pour toutes ces actions physiques mais gagne deux colonnes de bonus pour résister aux affectations mentales (baratin, séduction, sort).</p> | <p style="text-align: center;">LA COURSE SANS FIN DU QUETZAL</p> <p>Difficulté: Pure folie Voie: Plume Type: Rapide/2PA Loom: Invisible 3 Durée: 30mn</p> <p>Permet de courir à vitesse de sprint pendant 30 mn sans problème, Le lanceur tombe d'inanition à la fin du sort pendant D3 heures et doit ingurgiter deux bons repas au réveil pour ne pas y retourner (avant 1/2 heure) Bonus +3 en esquive mais -1 en attaque.</p> |
| <p style="text-align: center;">LA RAGE DU REQUIN-TIGRE</p> <p>Difficulté: Pure folie Voie: Griffes Type: Rapide/1PA Loom: Invisible 3 Durée: Spé</p> <p>Le lanceur devient comme fou et entre dans une furie incontrôlable, il gagne +2 en art guerrier pour attaquer mais -1 pour parer ou esquiver, Il occasionne +2 aux dégâts Il ne sent plus les coups et ne connaît plus son nombre de PdV, Il n'a pas de malus dû aux blessures et il tombe inconscient à -5, Il doit tuer toute personne qu'il sait présente, il doit s'acharner pendant 1 action sur un adversaire qu'il tue, Il ne peut ni faire de bottes ni assommer, tout honneur est de plus banni de sa pensée.</p> | <p style="text-align: center;">LE REGARD DU COBRA</p> <p>Difficulté: Pure folie Voie: Fourrure Type: Rapide/2PA Loom: Invisible 4 Durée: 15mn</p> <p>Les yeux du lanceur se mettent à changer de formes et de couleurs dans des agencements hypnotisants, La cible doit faire un jet de résistance à pure folie, Elle devient molle et ne peut focaliser son esprit sur quoi que ce soit, si ce n'est les yeux du lanceur, Si le contact visuel est rompu, le sort l'est aussi, La cible peut faire un jet de résistance à chaque fois plus facile dès qu'elle est fortement agressée (blessure, conscience de très grave danger) Elle aura un très vague souvenir de ce qui s'est passé.</p> | |



Fragments : Les Rivages



| | |
|--|---|
| <p style="text-align: center;">L'ENVOL DU FAUCON-SABRE</p> <p>Difficulté: Absurde Voie: Plume Type: Rapide/1action Loom: Invisible 5 Durée: Instantanée</p> <p>Le lanceur bondit dans les airs à une hauteur qui dépasse l'entendement, Il ne vole pas mais semble rester éternellement en l'air, comme si le temps s'arrêtait. Le lanceur peut planer pendant 2D6 minutes et/ou atteindre une hauteur de 25m. Il a besoin de 8 - course mètres d'élan.</p> | <p style="text-align: center;">LA DOMINATION DU LION</p> <p>Difficulté: Absurde Voie: Fourrure Type: Rapide/3PA Loom: Invisible 5 Durée: 3heures</p> <p>Il émane du lanceur un charisme impérial, Le lanceur peut influencer sans problème n'importe qui, tant qu'il ne va pas contre les opinions de sa cible, Il peut commander à n'importe quel animal qui comprendra, dans la mesure de son intelligence, les ordres et les effectuera. Le lanceur gagne 4 en charmeur et une colonne de bonus pour les jets de dés pouvant y être liés.</p> |
| <p style="text-align: center;">LA PUISSANCE DU BUFFLE</p> <p>Difficulté: Absurde Voie: Griffes Type: Rapide/2PA Loom: Invisible 5 Durée: Sheï</p> <p>Le lanceur devient pendant un combat le guerrier ultime Ceux qui veulent l'attaquer doivent réussir un jet de résistance pour ne pas être suffisamment impressionnés par le lanceur. Le lanceur gagne 2 en art guerrier, +2 aux dégâts, 2 points d'armure et n'est pas impressionnable.</p> | <p style="text-align: center;">L'INSTINCT DU LYCAON</p> <p>Difficulté: Absurde Voie: Ecaille Type: Rapide/2PA Loom: Invisible 5 Durée: 1heure</p> <p>Le lanceur acquiert la totalité des sens du félin, Que ce soit la vue, l'ouïe, l'odorat ou bien le sixième sens, Il gagne 4 en observateur et l'instinct animal. Sa morphologie a changé si on y prête attention.</p> |



Fragments : Les Rivages



Les effets du sort d'Elimination de l'Humanité sont laissés à la discrétion du MJ.

Il faut tout de même considérer certaines choses.

Tout le loom invisible du MAE devra être dépensé, il faut considérer un minimum. 5 ou 6 me semble acceptable.

On peut aussi juger correct d'appliquer un bonus pour chaque point dépensé au-dessus de ce minimum. Le type est **Rapide**, la vitesse devrait être comprise entre 1action et 2-3 passes d'arme.

La difficulté est **Absurde** bien sur.

Il n'y a pas de voie, ou plutôt il y a toutes les voies.

Pour ce qui est de la durée, je mettrais plutôt une journée, ou bien quelque chose du genre $(10-AE)^* \frac{1}{2}$ journée.

Il me semble important de considérer que l'homomorphie n'est, elle, pas contrôlée et qu'il prend du temps au loom de quitter le corps du MAE pour lui permettre de redevenir felsin (remarquez que je n'ai pas dit humain ☺). De plus, il est plus compréhensible que le corps, ayant retrouvés sa vraie nature, mette du temps avant de retrouver sa forme humanoïde (je n'ai toujours pas dit humain ☺).

Parlons maintenant de l'effet en lui-même.

Pour ma part, je considère que le MAE est capable de maîtriser ses instincts dans une bonne mesure. Il n'attaquera pas ses amis, ou ce genre de chose, mais il ne devrait pas pouvoir s'empêcher de montrer une franche hostilité à l'égard de certaines personnes qu'il considère comme ennemies. Sa nature humaine (et oui je l'ai dit ☺) lui permettrait d'utiliser l'hypocrisie, que les animaux n'ont pas.

Pour information, je vous redonne ce qui est dit dans la campagne concernant la mutation..

“ La plupart auront des griffes et/ou des crocs. Instinctivement, ils savent s'en servir à un score équivalent à leur meilleure compétence de combat. Les dommages varient selon le type d'animal, mais devraient tourner autour d'1D6+2. Multipliez leurs scores de Résistant et de Vie par 1,5 pour la durée de la transformation. La plupart des compétences faisant appel au raisonnement sont inutilisables. En revanche, toutes celles qui sont liées aux actions physiques reçoivent un bonus de +2. Au fait, à de rarissimes exceptions près, la masse corporelle ne change pas. ”

“ Ils restent ainsi pendant 2D6 heures, puis la transformation s'inverse. Le malade dort pendant une journée entière, puis se réveille affamé, ayant tout oublié de sa “crise”. “

La compétence de combat devrait être arts martiaux, je pense. Elle devrait être améliorée ainsi que peut-être l'art guerrier (voir La Puissance du Buffle ou mieux, pas trop trop tout de même).

Les dégâts de griffes sont 1d6+2 (petites) et 2D6+2 (grosses), la morsure fait 1D6.

On peut utiliser ceci en y ajoutant des dégâts supplémentaires, comme pour la Puissance du Buffle.

Pour les caractéristiques, je verais bien toutes les caractéristiques physiques *1,5.

Pour les compétences de raisonnement, on peut légèrement les diminuer. Le MAE contrôle sa transformation, il garde tout le contrôle de son esprit et peut tenter de communiquer avec son entourage, il sera seulement limité par sa morphologie.

Il faudrait garder le bonus de +2 à toutes les actions physiques (sauf en combat si on lui en a déjà donné).

Il faut maintenant tenir compte de son apparence, si la transformation lui donne des ailes ou bien des nageoires, il me semble logique qu'il puisse s'en servir. De plus cela palie au fait qu'un magma chaotique avec des ailes aura beaucoup de mal à combattre. Doit-on considérer qu'il sait moins bien se servir de ces attributs un peu spéciaux (ex : une poule a des ailes mais ne sait pas voler ...). A moins que le MAE puisse apprendre au cours de ses transformations.

Le MAE se voit aussi doter d'un sixième sens, d'une certaine prestance utilisable sur les autres animaux, et la capacité de ne pas être impressionnable. Il est capable de parler avec tous les animaux qu'il voit, ceux-ci suivant en général ses ordres.



Fragments : La Traversée



Port Flottant

Prenez l'une des guildes Continentales, née alors que l'Aventure était encore balbutiante, la guilde de FortEcume. Le temps passe, et sa flotte constituée au fil des ans vieillit et est renouvelée. Mais que faire des premiers caravillons, de ces géants d'écume en train de pourrir sur place ?

Les saborder ou les débiter en morceau ? Aucun capitaine ne se résoudrait à cela. Alors on les stocke à l'abri dans les ports des Rivages, on les échoue sur des plages, dans des criques du Continent. Et on les regarde se désagréger sans vraiment savoir quoi faire. Jusqu'à que vienne Victor Fermarin. Victor est un des illuminés du genre que seule la République venn'dys est capable de produire. Mi-ingénieur, mi-aventurier et complètement fou, il réussit par on ne sait quel subterfuge à convaincre la guilde de FortEcume de lui céder, moyennant une petite somme, les carcasses pourrissantes des ces navires.

Six mois plus tard, Port Flottant était né. Personne n'a jamais réussi à découvrir par quels moyens Fermarin réussit à faire traverser la mer Océane à la moitié de ces épaves. Personne n'obtint jamais le nom des menuisiers qui l'aidèrent à concrétiser sa folie. Pourtant Port Flottant, parfois appelée Poloméé seconde, est bel et bien là. Au cœur de cet chaos de bois et de cordages que l'on découvre au premier abord, se cachent trois caravillons de la première génération et une frégate, irrémédiablement liés, fondus les uns dans les autres.

Fonctionnement du port

Le port est dirigé par la guilde de FortEcume, qui reste à ce jour la seule (connue ?) à contrôler un naville guildien. En théorie, elle a mainmise sur tout ce que porte le naville. Cependant, elle laisse beaucoup de libertés aux arrivants, qu'ils soient de passage où veuillent se rattacher au groupe. Elle contrôle tout de même les deux corps "indispensables" au lieu :

- les Câbleurs : des charpentiers qui relient et consolident la structure à l'aide de cordes, planches et de tout ce qu'ils ont sous la main. Ils ont toute autorité en ce qui concerne la place qu'occuperont les nouveaux arrivants.
- les Tournevoiles : ils s'occupent de la conduite de l'ensemble. On les a surnommés ainsi par comparaison avec les TourneSols ulmeqs, plantes solaires à double fleur qui sont toujours tournées vers les Feux-du-Ciel. Les Tournevoiles doivent se coordonner de manière rigoureuse pour que Port Flottant n'explose pas à la moindre manœuvre. Leurs efforts tendent à orienter toutes les voiles de l'île dans une seule et même direction, comme les champs de tourneSol. Afin d'être en parfait accord, ils ont mis au point tout un langage basé sur des mouvements de drapeaux et de clairs.



Fragments : La Traversée



Les ordres sont généralement donnés par le noyau de caravillons qui sont les points les plus hauts de l'île, donnant le meilleur point de vue pour diriger les manœuvres.

Tout navire se doit d'avoir au moins un tournevoile attiré. Il s'agit le plus souvent de son ancien capitaine qui s'est rangé sous les couleurs de la guilde de FortEcume. Il a, le temps des manœuvres, toute latitude sur l'équipage du navire dont il est responsable.

L'autorité

Les deux corps précédents sont sous les ordres de la guilde de FortEcume (qui a son siège sur les caravillons). Il n'existe en revanche pas de milice officielle faisant régner l'ordre sur la ville. La sécurité est assurée indépendamment dans chaque quartier, chaque îlot, ponton et navire de manière consensuelle. En effet, chacun d'entre eux pâtirait d'une bévue qui serait faite sur leur pont. Il faut rappeler que chaque bout de bois rattaché au naville l'a été par les câbleurs, qui ont par là même la possibilité de couper toute amarre. On imagine aisément ce qui arrive à ceux qui dérivent sur l'océane, à bord de coques de noix, pourries des mats à la cale. De cette façon, la guilde de FortEcume règne sans partage sur le naville.

Considérations techniques

S'arrimer au naville :

Cette décision appartient aux dirigeants de FortEcume. La plupart de candidatures sont rejetées, seuls ceux apportant une réelle contribution au naville sont acceptés.

Ils devront payer un droit à la guilde et s'acquitter du prix du câblage.

Passer sur le naville :

Une fois l'amarrage effectué, les nouveaux arrivants doivent payer les droits d'accueil, similaires à ceux de Polomé ou de tout autre grand port des Rivages ainsi que soumettre temporairement son navire à l'autorité d'un tournevoile (supplantant l'autorité du capitaine).

Quel est l'intérêt du naville

Si on exclut son coté dépaysant et avant-gardiste, le naville peut être d'une grande utilité aux guildes :

- 1) Pour les grandes guildes : comme il est transcontinental, il permet de mettre au point un certain nombre d'expéditions de très grandes envergures, sans avoir à diviser les hommes et l'équipement entre plusieurs navires. Il évite ainsi beaucoup de frais de logistique. (utilisation assez rare)
- 2) Citerne mobile : la location de toute la structure étant extrêmement onéreuse, les guildes de plus faible importance ou celles disposant d'une flotte conséquente mais de faible rayon d'action, utilisent le naville comme point de ravitaillement généralement lors de la traversée de l'Océane. C'est cette configuration (avec énormément de bateaux citernes qui sera utilisée ici.



Fragments : La Traversée



3) Pour la république venn'dys : ayant financé de manière plus ou moins dissimulée la fabrication du naville, elle compte bien s'en servir du mieux qu'elle peut. Ceci se concrétise de plusieurs façons : on ne lui oppose aucune résistance quant à l'envoi de navires ou d'hommes sur le naville (et elle ne s'en prive pas en ce qui concerne les Hommes-Gris) ce qui fait de Port Flottant l'un des lieux les mieux surveillé par la maison de Esprits.

Le secret de Port Flottant

Tous ceux qui assistent au spectacle de PortFlottant en manœuvre ne peuvent qu'être hypnotisés par le ballet qu'exécutent les Tournevoiles en action. Cependant, en dépit de cet étalage d'habilité, rares sont les capitaines et marins chevronnés qui se satisfont de la seule existence de ces acrobates pour justifier la survie de la structure. Comment un bâtiment si immense peut-il résister à la fureur d'Océane ? Par le talent des Câbleurs vous répondront ceux de FortEcume.

Mais ceux qui ont déjà subi la violence de l'océan savent bien que le bois aussi solide soit-il parvient rarement à supporter la puissance destructrice de la mer. Alors comment ?

La solution, quand on la replace dans son contexte, met bien en valeur à la fois le génie et l'ouverture d'esprit de Victor Fermarin. Ce fils d'ingénieur, né à Wouivel dans ce qui fut et est encore aujourd'hui l'un des plus importants berceaux de la révolution technologique venn'dys, comprit vite que toutes les inventions de sa maison ne sont rien face aux éléments déchaînés.

Il décida de revenir à l'art le plus ancien, le plus puissant et le plus haï de son peuple : la magie élémentaire. Trouver des maîtres étranges prêt à travailler pour lui ne fut pas difficile en ces temps où ceux-ci pratiquent plus la dissimulation et la fuite que la magie. Et ainsi, de transformer son plus dangereux ennemi en une bête docile...

Le Pontiquaire

Il s'agit d'un des quartiers flottants du naville, situé sur l'un des 3 caravillons du cœur, où se sont regroupés une quinzaine d'antiquaires. Leurs échoppes sont richement pourvues en objets en tout genre mais d'une rare qualité. Ils sont prêts à acheter comme à vendre, surtout des marchandises qui portent un bout d'histoire avec elles, pas forcément les plus riches et les plus impressionnantes mais celles qui possèdent un caractère culturel et émotionnel. Bref, pour en revenir à l'essentiel, tout ce qui est susceptible de contenir du Fluide (cf l'art des Brisants).

L'activité des antiquaires a été largement soutenue par la guilde de FortEcume et elle est connue pour acquérir une bonne partie des biens qui sont échangés en ce lieu. La plupart des antiquaires ne sont d'ailleurs souvent rien de plus que de simples intermédiaires. Seul Saarid-El-Samak, un métis arrivant tout droit d'un repaire de la Scabarre semble détenir les tenants et les aboutissants de ce trafic. Il appartient en effet au cercle très fermé et encore balbutiant (nous ne sommes qu'en 210 – 211AA) des sorciers des Brisants, et l'un des seuls à être en activité sur le naville.



Fragments : La Traversée



L'Art des Brisants

Tiré de l'Or de Nébuleuse : *"Mon idée est qu'il s'agit d'un effet secondaire du loom : le fluide n'est pas une substance magique brute, car elle dépend des hommes. Je crois qu'elle imprègne les choses auxquelles les Natifs attachent de la valeur. Il n'y en a donc que là où ils vivent"*.

Interprétation de Saarid :

"Avant d'avancer ne serait-ce qu'un soupçon d'explication au sujet de mon art, je me dois d'en rappeler les principales caractéristiques. Comme le disait mon maître, le Fluide n'est pas une matière magique brute comme peut l'être le loom. Il dit d'ailleurs, et à raison, qu'il s'agit plus d'un effet de bord du loom plutôt que d'une véritable substance. Le deuxième point est que l'Art des Brisants se pratique difficilement seul.

Toutefois, à l'opposé de certains rituels loomiques si puissants qu'ils requièrent la présence de plusieurs invocateurs chevronnés, le groupe qui entreprend de se servir du fluide ne peut contenir qu'un seul maître qui canaliserait l'énergie fournie par ses suivants. Mais d'où provient cette énergie ? Pas du loom nous l'avons dit.

L'autre source potentielle de puissance que les natifs connaissent depuis une éternité mais qui reste nimbée de mystère est l'étincelle loomique. Ame pour les uns, parcelle de Khonte pour les autres, une seule chose est claire : cette étincelle contient en elle-même une grande partie de notre mémoire, de nos passions, de nos rêves (cf le Perdal-Y-Paya kheyza).

Mais pourquoi cette étincelle ne pourrait-elle pas intervenir avec la matière comme elle le fait avec le loom ?

Pourquoi ne pourrait-elle pas établir certains liens émotionnels, emphatiques entre l'être et l'inanimé ? Toute ma théorie repose sur cette possibilité : tout objet qui gagne le respect des hommes, auquel nous sommes susceptibles de nous attacher, est lié avec nous par l'intermédiaire d'un infime fragment d'étincelle. Voilà pourquoi certains objets qui ont fait l'histoire des hommes peuvent avoir un tel pouvoir. Voilà comment certaines âmes en peine, les martiya, se retrouvent prisonniers des objets qu'ils ont chéris jusqu'à leur mort...

Revenons à l'art de Brisants : quelle est la source de son pouvoir ? Ce sont justement ces liaisons loomiques, les *filâmes* comme je les appelle, que le conjurateur exploite à leur maximum. Tout le monde sait que les maîtres étranges utilisent les vibrations de leurs étincelles pour faire résonner le loom selon leurs désirs. Alors que donnerait une immense voile capable de retenir chaque souffle du vent loomique, une sorte d'immense résonateur qui pourrait tirer jusqu'au moindre soupçon de loom que recèle l'air ambiant. Car je vous l'affirme, si l'art des Brisants n'est pas basé sur la manière de se servir du loom, il l'est sur celle de le récolter avec la plus grande efficacité. En conséquence, plus vous pourrez mobiliser d'âmes pour votre rituel, les galvanisant autour d'une relique, d'un objet de culte ou... d'une simple pièce d'or. Plus leur attention sera focalisée sur cet objet plus les liens empathiques tissés seront fort et draineront l'énergie ambiante. Plus l'incantation sera puissante."



Fragments : Le Continent



Les Saffranns

Les Chasseurs d'Automne

"Mon nom est Loup Taciturne. Mes frères Saffranns m'ont désigné comme Chasseur d'Eau. Quand j'ai quitté mon village, notre Manwa m'a dit: «Cherche l'Eau d'Automne, Loup. Soit attentif aux signes de la saison mélancolique, puise son fluide et ramène-le au Totem pour qu'il atteigne le sommeil. Tu rencontreras bien des gens sur ton chemin, Loup. Demande-leur s'ils connaissent l'Automne. Car vaste est le Continent, et tu ne pourras, seul, trouver toutes les sources d'Eau d'Automne...» Je n'aime pas beaucoup les villes de Ceux-de-l'autre-côté-de-la-mer, mais j'y suis quand même entré parce qu'on vous dit grands voyageurs. J'ai une simple question pour vous.

Vous connaissez l'Automne?"

Il arrive parfois que des guildiens rencontrent, le plus souvent dans des régions habitées par l'Automne, un voyageur solitaire. Il est habituellement vêtu d'une tunique et de mocassins de cuir, porte quelques appareils d'origine animale (tels des plumes dans les cheveux, des colifichets en aiguilles de porc-épic ou des colliers de griffes enfilées), une dague en os et un arc en bandoulière, et est accompagné par un grand cerf, un wapaw, qui semble lui servir d'animal de bât. Mais ce qui de tout temps a frappé l'imagination de ceux qui relatèrent ces rencontres étaient les lignes et symboles colorés barbouillés sur le visage et les membres du voyageur, ainsi que la simple phrase avec laquelle ils étaient abordés:

"Vous connaissez l'Automne"? Ils venaient de rencontrer l'un des Chasseurs d'Eau des Saffranns.

Les légendes saffrannes sont anciennes. Elles racontent qu'ils vivaient autrefois sur une vaste plaine qui ne se retrouve pas sur le Continent. La plaine était giboyeuse, la température clémente, et le troc avec les pacifiques tribus voisines leur permettait d'acquérir ce qu'ils n'avaient pu obtenir par la chasse, la pêche, la cueillette et la récolte dorée. Cette dernière activité était reliée à la rivière coulant près de leur village: les Saffranns pêchent entre autres en immergeant des nasses faites de roseau dans les cours d'eau, et en y rabattant les poissons. Souvent, en nettoyant les nasses, on y retrouvait également de petites pépites d'un métal doré, trop mou pour être d'une quelconque utilité comme outil mais fort joli et tout à fait utilisable comme ornement. Le métal doré devint fort prisé par les tribus environnantes pour confectionner des bijoux, et le peuple saffrann en devint le pourvoyeur sur toute la plaine.

Après une nuit d'orage, Manwa Aux-Grands-Yeux, le shaman-guérisseur de l'époque, affirma avoir fait un étrange songe, dans lequel un grand être éclatant de lumière jaune lui était apparu, et avait fait de lui son messenger pour le peuple saffrann. Bientôt, Manwa affirma qu'il fallait ériger un totem au Dieu Doré, aux côtés de ceux des autres esprits tutélaires du village.



Fragments : Le Continent



Il partit quelques jours de la tribu pour un voyage en amont de la rivière et, quant il revint, il annonça qu'il avait trouvé la source des pépites dorées: un affleurement de métal à même le lit du cours d'eau. Bientôt, tous les habitants du village avaient mis mains à la pâte pour dégager six énormes pépites du métal, presque cylindriques, d'environ "deux enjambées de long pour trois pieds de diamètres", et, après les avoir sculptées selon les souvenirs du shaman, les enchâsser les unes sur les autres pour former un grand totem de métal doré.

La vie aurait pu continuer paisiblement après l'effervescence de la création du totem, n'eut été la venue des étrangers. Un jour, en effet, des hommes, habillés de pans de métal gris, à la peau pâle et portant ce que les Saffranns reconnurent plus tard chez les Venn'Dys comme des crache-feux, arrivèrent au village en provenance du levant. Ils semblèrent fort étonnés par le totem du Dieu Doré, et repartirent aussitôt d'où ils étaient venus. Peu de temps après, des membres des tribus voisines vinrent porter un avertissement aux Saffranns: les étrangers convoitaient le métal jaune, et attaquaient les uns après les autres les peuples des plaines pour leur dérober leurs bijoux. Nul doute que, bientôt, ils viendraient en force pour massacrer les Saffranns et leur prendre leur totem... Des chasseurs de la tribu confirmèrent ces dires en tombant lors de leurs expéditions sur les restes encore fumants d'un village voisin, où les habitants avaient été tués puis dépouillés de leur métal jaune. Une décision fut rapidement prise au Conseil des Sages: les Saffranns devaient s'enfuir.

Les membres de la tribu empaquetèrent leurs biens, démontèrent le totem et s'enfuirent vers les montagnes. Juste à temps.

Car, alors que la pluie se mettait à se déchaîner et les éclairs à zébrer le ciel, une troupe nombreuse des étrangers du levant fit son apparition. Pourchassée sous de violentes averses jusque dans les montagnes aux frontières de la plaine, la tribu réussit à se réfugier dans une caverne peu profonde. Mais, déjà, les échos des appels des étrangers retentissaient non loin, accompagné du tonnerre de leurs armes. S'ils les trouvaient, les Saffranns étaient pris au piège... Manwa se résigna alors à utiliser une antique magie, transmise de génération en génération, qui permettait, selon la légende, "d'ouvrir un passage". Tous les membres de la tribu se joignirent à ses chants et, lorsque les dernières voix se turent... rien ne sembla se produire.

Manwa croyait leur fin proche, les Saffranns ayant dévoilé leur position par leur rituel, et les voix des étrangers étant devenues clairement audibles. En colère, il maudit alors mille fois le Dieu Doré, qui les avait menés à leur perte...jusqu'à ce qu'un jeune garçon n'attire leur attention sur un tunnel dissimulé dans l'ombre. Tous s'y engagèrent et ils marchèrent pendant ce qui sembla être des heures, les cris de dépits des étrangers s'étouffant dans la noirceur derrière eux. Ils émergèrent finalement dans la lumière du jour, d'une caverne semblable à celle dans laquelle ils avaient pénétré, dans les contreforts d'un massif montagneux.



Fragments : Le Continent



Le paysage n'était cependant plus du tout le même: en contrebas, ils pouvaient contempler une forêt au feuillage mordoré, signe qu'il y régnait l'automne, comme le confirmait l'odeur d'humus et la fraîche brise qui les enveloppait. Et à l'horizon s'apprêtaient à se coucher deux soleils encadrant d'étranges franges lumineuses et mouvantes. Les Saffranns avaient mis le pied sur le Continent.

Arrivés sur cette terre nouvelle, les Saffranns n'étaient cependant pas au bout de leur peine. Sitôt qu'ils établirent un campement, ils constatèrent que le totem du Dieu Doré n'était plus aussi brillant... Était-ce un mauvais présage? Toujours est-il que, dès le lendemain matin, un phénomène étrange frappait une jeune femme de la tribu: elle ne se réveilla jamais tout à fait de son sommeil. Elle ouvrit les yeux mais son regard demeura dans le vague; elle ne réagissait pas à son entourage mais laissait parfois s'échapper de longs soupirs; surtout, elle portait un indéfinissable sourire, à la fois doux et désabusé. Quoi qu'essayèrent les Saffranns pour améliorer sa condition, rien n'y fit. Manwa, dont c'était une proche parente, l'alimenta lui-même pendant plusieurs années, sans que quoi que ce soit n'annonça une guérison. Il tenta ainsi de la ramener à la vie jusqu'à ce que lui-même soit touché par la même apathie, comme un bon nombre d'autres avant lui.

Les Saffranns, après tous les vains efforts consacrés à la guérison de ce qu'ils avaient appelé la "Bellancolie", s'y résignèrent. Ils apprirent donc à vivre en nomades, déplaçant fréquemment leur village de peur d'attiser la convoitise de peuples voisins avec leur totem doré, transportant avec eux et subvenant aux besoins des bellancoliques, de plus en plus nombreux.

Les Saffranns aujourd'hui

Les Saffranns forment un petit peuple. En fait, leur unique village ne compte pas plus de deux cent individus, la moitié d'entre eux atteints de bellancolie. Ils vivent toujours en premier lieu de chasse, de pêche et de cueillette, mais ils ont ajouté à la liste l'élevage des wapaws. Ces grands cerfs, au pelage tirant sur le roux et dont les deux sexes portent d'imposantes ramures, sont maintenant des compagnons essentiels du peuple Saffrann. En plus de leur servir comme animal de bât (ou comme monture pour les enfants), leur viande composent une bonne partie du pemmican saffrann, les femelles donnent un lait très apprécié, leurs bois rentre dans la composition d'arc composites, leur crin est récupéré pour être tissé en couverture, leur cuir permet de créer des vêtements, etc... De plus, ces cerfs semblent posséder presque un sixième sens pour détecter les prédateurs menaçants, ce qui est fort utile pour les expéditions en territoire dangereux.



Fragments : Le Continent



Caractéristiques d'un wapaw mâle adulte:

*Agile: 4 Fort: 4 Observateur: 5
Résistant: 4 Art guerrier: 2
Armure: 1D6-1 Points de vie: 30
(blessé: 10, coma: 5) Toutes les
compétences comme le cerf (p. 101 de
"L'Aventurier") sauf vigilance à 6 et
discrétion à 2.*

L'apparition du mal qui frappe les Saffranns a considérablement modifié la structure sociale de la tribu. Passé la mi-vingtaine, près des neuf dixièmes de la population est touchée par la bellancolie. Il en résulte que les enfants constituent la grande majorité de la population active, et pourvoient à eux presque seuls à tous les besoins de la communauté. Il va sans dire qu'ils supportent fort mal d'avoir à répondre aux ordres des "grands", et ne suivent la Tradition imposée par le Manwa du village que parce la présence des bellancoliques ne leur rappelle leur devoir afin d'espérer échapper à leur tour à ce triste sort. On parle même dans les légendes saffrannes d'une "révolution des enfants" il y a quelques générations...

Le Manwa est à la fois le shaman, le chef et l'archiviste du village. Nommé d'après Manwa Aux-Grands-Yeux, qui avait mené les Saffranns sur le Continent, il tâche de conserver vivant la Tradition élaborée par ses prédécesseurs. Ceux-ci avaient observé qu'il semblait exister des "fluides magiques" sur le Continent (les différentes couleurs de loom), associés charnus à une saison.

De plus, ils avaient constaté que, malgré qu'ils vivaient une existence nomade et qu'ils de déplaçaient régulièrement, l'automne semblait toujours vouloir régner sur leur village, un automne froid et à la limite de l'hiver, portant avec lui la morosité qui semblait toujours vouloir habiter les Saffranns. Furet Agile, un Manwa légendaire, aurait établi que la bellancolie était en fait une malédiction imposée à la tribu par le Dieu Doré: il était en colère en raison de la promptitude des Saffranns à le maudire avant de trouver et d'emprunter le tunnel vers le Continent. Les Saffranns devaient donc apaiser le Dieu en lui offrant de l'eau (un geste traditionnel de paix), ce qui pourrait peut-être calmer son courroux. Mais quelle eau offrir à un Dieu? Un fluide magique, rien de moins. L'Eau d'Automne, le loom jaune, sûrement, pour ramener son éclat au totem.

Et Furet Agile prophétisa que lorsque suffisamment d'Eau d'Automne aurait été offerte au totem, que, comme sur la plaine, le temps viendrait à l'Hiver, que les bellancoliques pourraient enfin poursuivre un sommeil réparateur pour enfin se réveiller et que la malédiction serait levée.

C'est ainsi que la Tradition veut qu'à leur majorité, les Saffranns qui n'ont pas encore subit la bellancolie deviennent des Chasseurs d'Eau. Ils doivent parcourir les terres immenses du Continent à la recherche de sources d'Eau d'Automne, la puiser, et la rapporter au totem doré pour qu'elle soit offerte au Dieu lors d'une cérémonie présidée par le Manwa.



Fragments : Le Continent



Le transport de l'Eau serait impossible si les Saffranns n'avaient pas été mis en contact, par le biais de guildiens d'origine gehemdale, avec le "métal-qui-boit". Ce métal est l'écume, qui est maintenant rapporté du bord de l'Océane par les Chasseurs d'Eau, pour être réduit en fine poudre par un rituel secret du Manwa. Cette poudre, une fois mélangée à de la graisse de wapaw préalablement colorée à l'aide de pigment d'origine naturelle, pourra être appliquée sur la peau selon des motifs plus ou moins élaborés. La graisse de wapaw ayant la particularité de sécher rapidement à l'air libre et de n'être soluble que dans l'alcool, elle est un média parfait pour créer des symboles colorés qui résisteront aux intempéries. Les Saffranns attribuent leur capacité à transporter l'Eau d'Automne et à effectuer la magie tout autant, sinon plus, aux motifs eux-mêmes qu'à l'écume qu'il contient; ils portent donc un soin tout particulier à la création des symboles sur leur visage et leurs membres.

Il semble en effet, selon les indications des guildiens qui les ont rencontrés, que tous les chasseurs d'Automne pratiquent les Arts Étranges, bien qu'ils répugnent à utiliser leur précieux loom. Mais, dans des moments critiques, ils auraient démontré leur compétence dans des phylums jaunes.

Les autorités de l'Ordre Loomique de Twance se sont d'ailleurs beaucoup intéressés aux rumeurs faisant état de leur maîtrise d'un phylum très rare, dit "Phylum des Chasses"...

Les Chasseurs d'Automne errent donc ainsi, de contrée en contrée, afin de trouver les sources d'eau d'automne qu'ils pourraient amasser. Ils retournent régulièrement à leur village et y demeurent habituellement de quelques jours à quelques mois, afin bien sûr d'y rapporter le loom jaune, mais aussi pour participer à la vie du village, pour soulager quelque peu de leur besogne les enfants, pour contribuer de leur semence à la postérité de la tribu et pour permettre au Manwa de consigner dans de vastes registres leurs voyages, les sources de loom qu'ils ont rencontré et la manière d'en puiser l'Eau ainsi que toutes leurs rencontres et découvertes. Et, lorsqu'arrivé à un âge avancé, le Manwa meurt ou est finalement atteint de bellancolie, le plus vieux des Chasseurs d'Eau présent au village prendra alors sa place, en consultant les archives secrètes de ses prédécesseurs afin de porter à son tour le poids de la Tradition et des rituels de l'Eau d'Automne.

Tout ce qui précède a été compilé à partir de la vingtaine de rencontres rapportées entre des guildiens et des Saffranns. Les Chasseurs d'Eau n'ont en effet jamais voulu révéler la région où se trouve leur village nomade, craignant à juste titre d'exciter la convoitise de "ceux-de-l'autre-côté-de-la-mer". Ces contacts ont considérablement varié en terme de temps (de quelques instants à des mois) et en cordialité. Si des Chasseurs avaient tout simplement dépouillé des guildiens de leurs sources brutes de loom jaune ou les auraient attaqués au moment de leur découverte, d'autres auraient offert leurs talents de guides, de pisteurs et leur connaissance du Loom en échange du fluide jaune qui serait rencontré en cours de voyage.



Fragments : Le Continent



Des amitiés solides auraient ainsi été forgées, malgré la méfiance ancestrale des Saffranns pour les étrangers, tout particulièrement pour les Venn'Dys qui leur rappellent que trop ceux qui les ont chassé de leur monde d'origine.

Pourtant, un grand nombre de détails semblent les rapprocher. Les doctes des Rivages n'ont pas manqué de remarquer l'étrange ressemblance entre les deux peuples: la Bellancolie ressemblant fort à la Langueur, leur affinité mutuelle pour le loom jaune (bien que bon nombre de citoyens de la République rejettent cette idée) et, ajouteront les mauvaises langues, leur attrait pour le métal doré... D'innombrables théories ont été échafaudées à propos des Saffranns, dont entre autres celles d'Ulmèques qui affirment que les bellancoliques sont en fait piégés dans une région agréable de Nocte et ne peuvent en sortir. En fait, nul ne sait vraiment ce qu'il en retourne. Ce qui ne manque pas d'attiser le feu de la curiosité et de la cupidité: les sorciers aimeraient bien faire le jour sur leur mystérieux phylum; les Kheyza (dont certains appellent les Saffranns leurs "frères du Continent" pour leurs pérégrinations sans fins) apprécieraient fort consulter leurs archives, comme bon nombre de guildes; l'énorme masse d'or qui formerait présumément le totem doré ferait certainement la fortune de l'audacieux qui en prendrait possession; des doctes seraient fascinés d'observer sur le terrain une société où un fragile équilibre s'est établi entre une majorité d'enfant et un vieux "gardien de la tradition"; les médecins Venn'Dys donneraient beaucoup pour observer un bellancolique et peut-être faire progresser leur combat contre la Langueur...

Les Saffranns font cependant toujours partie des énigmes du Continent. Jusqu'au jour où, peut-être, l'un d'entre eux daignera dévoiler l'emplacement de la tribu...

La vérité

(Note aux lecteurs: Ce qui suit n'est que pure spéculation de ma part. Nous ne savons pas encore suffisamment de choses sur la nature et les capacités des Puissances pour être certain que mes explications sur les Saffranns seront compatibles avec leur réalité...).

Les Saffranns, avant qu'ils n'empruntent la "Porte" vers Cosme comme bien d'autres peuples du Continent, vivaient dans un autre univers. Manwa Aux-Grands-Yeux a bien fait un rêve, dans lequel une forme dorée lui est apparu. En fait, Manwa était sans le savoir un rêveur capable d'accéder dans l'équivalent de Nocte pour son monde, et il y rencontra le Métamorphe, une entité aimant bien s'amuser au dépend d'autrui et servant la puissance du loom vert. Celle-ci prit la forme d'un créature dorée et fit croire qu'elle était un dieu, en lui donnant comme preuve la présence de la masse d'or près de leur village. Régner sur un petit peuple par le biais de rêves lui semblait une farce amusante, mais elle n'avait pas prévu les répercussions dans le monde matériel, ni que les Saffranns se retrouveraient sur Cosme.

La Puissance du Loom vert y vit par contre une opportunité. Elle prit la relève de son serviteur, injecta un peu de loom vert dans le totem doré (d'où son changement de teinte) et continua à habiter les rêves de Manwa sous la forme d'un "Dieu Doré", en fait une parodie de son adversaire la puissance du loom jaune.



Fragments : Le Continent



Elle tabla sur le fait que les Saffranns étaient arrivés dans une région où l'automne dominait et que ceux-ci, habitués au rythme régulier des saisons, se crurent victimes d'une malédiction. Et elle en fit ses propres agents, leur faisant récolter du loom jaune sans qu'ils ne le sache, afin de s'en constituer une réserve, un atout caché, pour le jour où elle lutterait à nouveau pour Cosme. Il faut parfois combattre ses ennemis avec ses propres armes...

Afin d'inciter ses serviteurs au zèle, elle emprisonna peu à peu dans une partie agréable de Nocte des Saffranns, laissant les meilleurs éléments effectuer leur quête de "l'Eau d'Automne" et emplir le totem de loom jaune. Tellement, en fait, que son influence est devenu considérable sur les environs et que les Saffranns transportent littéralement avec eux une région automnale de plus en plus morose avec la quantité de loom jaune qui est rapportée. Seule la petite étincelle de loom vert qui y est présent permet de laisser flotter l'espoir d'un renouveau pour le peuple des Chasseurs d'Automne.

Les Saffranns vivent donc dans un mensonge qu'ils ont eux-même élaborés avec l'aide, cela va sans dire, de l'un des êtres les plus rusés qui soit, la puissance du loom vert. Pourtant, des gens pourraient les aider à s'en sortir: des guildiens. En effet, un utilisateur des Arts Étranges qui ferait une réussite critique en sentant le loom à l'intérieur y trouverait non seulement du loom jaune mais aussi, bien dissimulée, une parcelle de loom vert (sentir le loom du totem a été

formellement interdit aux saffranns par la puissance verte par le biais de rêve, un échec le faisant s'évaporer étant trop dangereux...).

Et quelques créatures de Nocte se doutent de quelque chose. Si un Ulmèque obtenait une confession du Métamorphe, peut-être que les Saffranns pourraient être tirés de leur asservissement...

--- > Ceci n'est pas un texte définitif. J'ai élaboré quelques ajouts qui l'enrichissent et qui me semblent intéressants. Ils pourraient être intégrés à la fin du texte principal. Ils ne sont pas encore écrits, mais ça ne serait pas très compliqué de le faire, les idées étant déjà là...

* Un encadré sur la "Révolution des Enfants" chez les Saffranns...et sa conséquence sur d'éventuels contacts avec des guildiens.

* La description et les caractéristiques de Loup Taciturne, Chasseur d'Automne que pourraient rencontrer les PJ, y compris une idée d'aventure.

* Des sources de loom jaune connues des Saffranns: les Cônes-de-Feu, les Faux-Fuyants, le Temps des Rosées et les Vifs-Ambres.

* Des créatures légendaires des Saffranns, associées à l'Automne: le Marmot et le Roi des Roux.

* Quelques sortilèges du "Phylum des Chasses".



Fragments : Le Continent



❧ L'écrin des Shallims ❧

Les Shallims

Ce peuple est issu de la civilisation Arkhè. Leur écrin se situe à quelques lieues au Sud de la Forêt d'émeraude. On raconte qu'une Guilde les aurait découverts alors qu'elle s'était perdue dans la grande forêt d'émeraude, et que, alors que tout espoir semblait définitivement envolé, une petite Shallime les aurait pris en pitié, et les aurait conduit à travers bois, vers l'écrin.

Description sommaire de l'écrin

A la lisière de la forêt d'émeraude, on voit de multiples tumulus anciens, qui semblent dépasser des hallières environnantes. A perte de vue, on trouve des terrains pierreux, d'où dépassent ces tertres, au milieu d'une roncière impénétrable. Ca et là quelques trous béants jaillissent de ces monticules crayeux, et hurlent leur différence lorsque les rayons des soleils déclinent sur l'horizon. Ces balafres géantes semblent alors happer les aspérités des rochers environnant, et griffent le regard.

De l'une d'elle, on peut descendre par un étroit escalier de pierre dans l'écrin des Shallims. Tout d'abord il y a un boyau, puis de la lumière irise les parois du couloir naturel, on entend alors une chute d'eau, et Au détour d'une arche naturelle, on découvre l'écrin d'un seul coup d'œil. Il est là, blotti contre la chute d'eau, protégé de la plaine par un cirque naturel formé par les tumulus.

Il y a une ville pleine de lumière, où chaque éclat de verre multicolore attrape l'éclat des feux du ciel, et renvoie un reflet irisé par l'eau de la chute. Une multitude de panels de prismes s'entrechoquent, s'étirent, virevoltent pour former une harmonie pleine de douceur et de sérénité. L'Aventurier, dit on, reste médusé par la beauté et la perfection de cette cité dôme, en verre et en marbre. Reflet minéral aux mille couleurs.

Au centre du cirque, il y a une butte verdoyante, formant une presqu'île avec le lac qui s'étend sous la chute. Cette butte semble accueillir une multitude de mûriers d'un type particulier : le Shallimar irisant une étrange onde colorée de multiples nuances de verts. Quelques Shallims s'activent autour de cette forêt ondoyante et odorante.

Enfin, l'intérêt principal de ce mûrier, est qu'il est le seul arbre connu à abriter une espèce de ver à soie géant, qui est appelé par les Shallims : Gureline, Cet animal, vorace, fabrique une soie fine, délicate aux marbrures vertes, et son soyeux est unique.

Il semble qu'une guilde : La Guilde des Canuts Soyeux, représentée par son Maître Esteban de Calidor, ait rendu service à Mosquinit le sage, un demi Dieu, qui règne sur l'écrin des Shallims. Ainsi, aurait elle permis la restitution d'un puissant artefact, dérobé par des mécréants, objet magique qui semble préserver l'écrin dans son ensemble, de la convoitise ambiante.



Fragments : Le Continent



Ainsi, Mosquinitt aurait accordé le privilège exclusif à cette Guilde, de commercer et de faire le négoce de cette magnifique matière première aux reflets verts.

Du point de vue étrange, il est vrai que selon certaines constatations parvenues jusqu'à nous, il émane de cette soie produite par les Gurelines un assez fort courant loomique, qui devrait s'inscrire dans le grand registre du phylum vert. Mais à ce jour, personne ne sait vraiment comment récupérer ce loom.



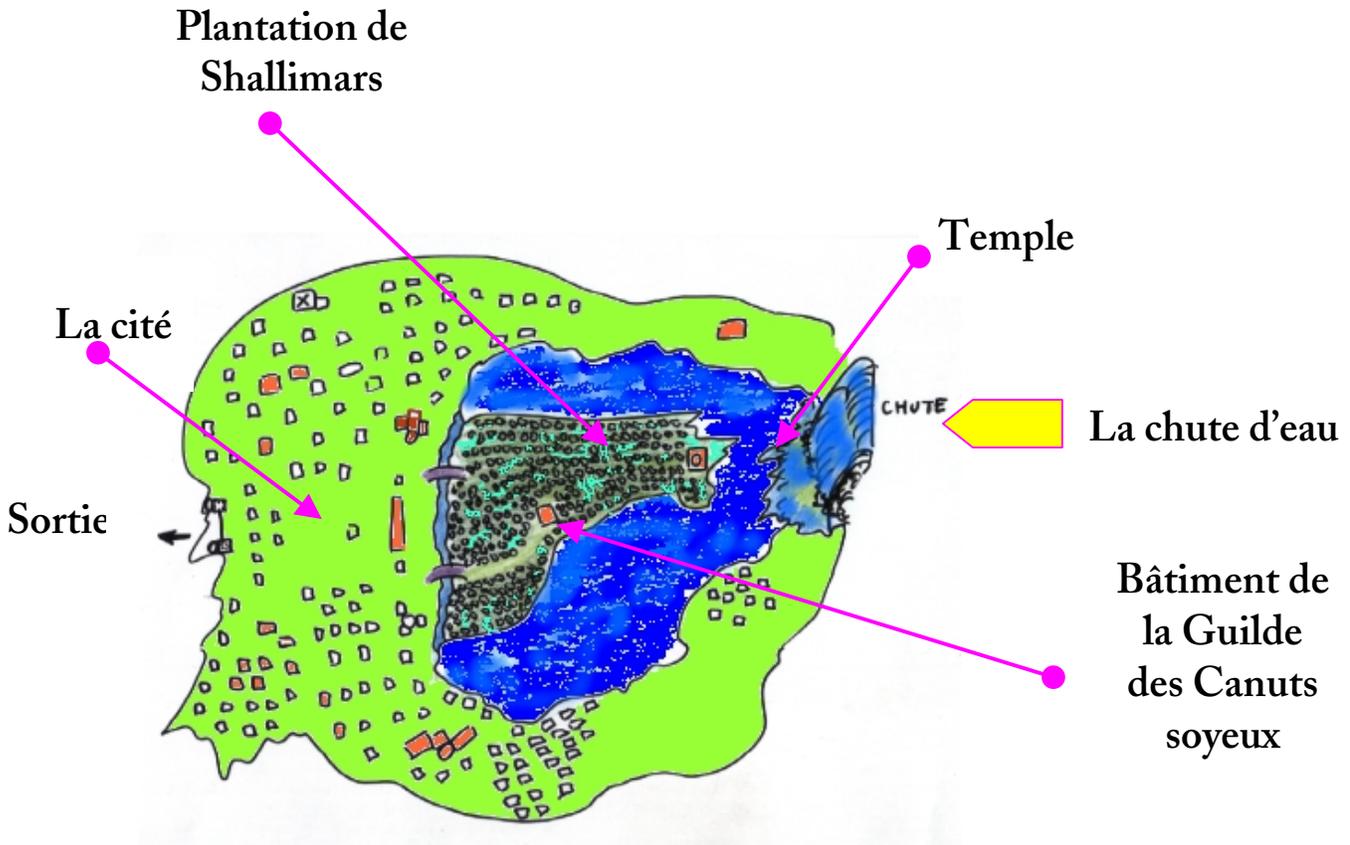
| 1 | 2 | 2 bis | 3 | 4 | 5 |
|-------------------|------------------|--------------------|-------------------|--|--|
| Shallimar courant | Shallimar fécond | Shallimar en fleur | Shallimar typique | Shallimar accueillant des vers (Gurelines) | Shallimar florifère (loom vert exacerbé) |



Fragments : Le Continent



Relevé topographique incertain



Le Gureline

Planche extraite du journal de route de la Guilde des Cinq Vents



Plan. N° I a :
Gureline à l'état larvaire vit
dans un cocon de soie
(quart de sa taille réelle)

Plan. N° I b :
Gureline adulte
(quart de sa taille
réelle)



Fragments : Le Continent



Phylum des Arpenteurs d'Azutla

Le Phylum Onirique des Arpenteurs d'Azutla est axé sur l'influence onirique. Azutla est une ville de Nocte qui ressemble beaucoup à une ville de Cosme. Elle a ses habitants, toutes créatures de Nocte, et surtout ses archives, bibliothèques et autres endroits particuliers. Il paraîtrait que tout y est répertorié. Personne n'est encore connue pour avoir complété ce phylum. Il n'est toutefois pas exclu que quelqu'un ait réussi.

| Sortilège final: Grand Bibliothécaire d'Azutla | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | <i>Lieu mythique</i> Le Laboratoire d'étude <i>Pure folie</i> | <i>Lieu mythique</i> L'Intendance <i>Pure folie</i> | | <i>Sortilège de phrase</i> Le Maître des rêves <i>Pure folie</i> |
| | | <i>Haut lieu</i> Le Globe Delavizu <i>Extrême</i> | | <i>Sortilège de phrase</i> La Salle d'étude <i>Extrême</i> |
| <i>Lieu perdu</i> La Dupliqueuse d'Hixcaupy <i>Très difficile</i> | <i>Lieu perdu</i> Le Bureau des Copistes <i>Très difficile</i> | <i>Lieu perdu</i> L'Observatoire de la colline <i>Très difficile</i> | <i>Lieu perdu</i> La rue des Vazidirs <i>Très difficile</i> | <i>Sortilège de phrase</i> La volière d'Azutla <i>Très difficile</i> |
| <i>Les rues d'Azutla</i> Le Masque d'impassibilité <i>Normale</i> | <i>Les rues d'Azutla</i> Le Membre actif <i>Normale</i> | | | <i>Sortilège de phrase</i> Le parchemin de l'ordre <i>Normale</i> |
| <i>Personnages</i> Xiltc le plagiat <i>Difficile</i> | <i>Personnages</i> Clatalc le filou <i>Difficile</i> | | | <i>Sortilège de phrase</i> La troupe de Troulac le Conteur <i>Difficile</i> |
| <i>Les périphéries d'Azutla</i> Les Reflets d'anciens rêves <i>Facile</i> | <i>Les périphéries d'Azutla</i> Les dossiers d'Azutla <i>Facile</i> | <i>Les périphéries d'Azutla</i> Les Indics d'Azutla <i>Facile</i> | | <i>Sortilège de phrase</i> La Roulotte d'influence <i>Facile</i> |



Fragments : Le Continent



| FACILE | | | |
|--|--|--|--|
| <p>Reflets d'anciens rêves</p> <p>Type : Rituel Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1h Durée : (AE + phylum) * 1h Aire d'effet : 1 personne Portée : illimitée Difficulté : Facile Loom : 3 Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos Le MAE se rend prêt de la ville d'Azutla où l'attendent des personnages de Nocte ayant déjà rencontré la cible du sort. Ces derniers n'expliqueront que la façon dont "rêve" la cible sans en dire plus. Après ce sortilège et dans la limite de temps disponible, le MAE dispose d'un bonus de +2 sur toutes les actions oniriques ayant sa victime pour cible.</p> | <p>Les dossiers d'Azutla</p> <p>Type : Rituel Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1min Durée : permanente Aire d'effet : le lanceur Portée : toucher Difficulté : Facile Loom : 5 Composantes : Pierre ulmeq, yeux clos, immobilité La ville d'Azutla est connue pour sa Grande Bibliothèque dans laquelle se trouvent d'inombrables rayons de classeurs entretenus par le petit personnel. Dans l'un d'eux se trouve un dossier au nom du MAE où celui-ci pourra trouver le souvenir qu'il a oublié (magiquement ou non). L'accès à cette bibliothèque mythique n'est pas encore garantie au MAE qui ne peut "qu'emprunter" son dossier et vite le visionner.</p> | <p>Les Indics d'Azutla</p> <p>Type : Rituel Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1min Durée : permanente Aire d'effet : le lanceur Portée : toucher Difficulté : Facile Loom : 4 Composantes : Pierre ulmeq, yeux clos, immobilité</p> <p>Devant la Grande Bibliothèque d'Azutla, des petits êtres encapuchonnés dans de petites capes de laine marrons ne laissant paraître que leurs yeux, proposent leur service au MAE. Celui-ci peut leur dessiner un portrait robot de sa victime (Talenteux + Art pictural / Normale). Le portrait robot en main, les Indics entrent en courant dans la Bibliothèques et ressortent quelques secondes plus tard avec un parchemin sur lequel est écrit un nom (est-ce le bon? Cela dépend du résultat du jet d'art pictural).</p> | <p>La Roulotte d'influence</p> <p>Type : Rituel Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1h Durée : une journée Aire d'effet : 1 personne endormie Portée : (AE * phylum) * 100 mètres Difficulté : Facile Loom : 7 Composantes : Pierre ulmeq, yeux clos, immobilité Aux portes de la ville d'Azutla le MAE peut trouver une petite roulotte dont la porte est ouverte. A l'intérieur se trouve une vieille petite diseuse de bonne aventure regardant avec un sourire sans dent le MAE. Celle-ci passent ses mains ridées devant la boule de cristal se trouvant entre elle et le MAE, où apparait alors le rêve de la cible. Le MAE voit par lui même beaucoup plus de renseignements sur sa victime. Il dispose d'une colonne de bonus pour toute action onirique sur sa cible lorsqu'elle dort (et seulement là). Ce bonus peut être cumulé à celui des reflets d'anciens rêves.</p> |



Fragments : Le Continent



| NORMALE | | |
|---|---|---|
| <p>Les Lutins du Déjavu</p> <p>Type : Rituel Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 30min Durée : (AE * phylum)*2h Aire d'effet : 1 personne endormie Portée : (AE * phylum) * 100 mètres Difficulté : Normale Loom : 6 Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Le MAE croise un groupe de lutins dans une rue d'Azutla. Ceux-ci accepteront de jouer une scène au choix du MAE en échange d'une petite gemme. Cette scène est envoyée au rêve de la victime. Le MAE pourra alors refaire la même scène sur Sol sous les yeux de sa victime qui sera étonnée de la redondance de l'acte. Au MAE d'en profiter.</p> | <p>Le Membre actif</p> <p>Type : Rapide Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1PA Durée : (AE * phylum) * 5min Aire d'effet : le lanceur Portée : le lanceur Difficulté : Normale Loom : 5 Composantes : Pierre ulmeq, yeux clos, immobilité</p> <p>Le MAE doit avoir tout d'abord lancer 3 fois le sortilège "Les Dossiers d'Azutla". Il est alors considéré comme un membre actif de la Grande Bibliothèque. Il peut désormais garder un peu plus longtemps le livre, juste assez pour transformer ce qu'il vit actuellement sur Sol en rêve défini et passé. Il se "fortifie" ainsi avenir immédiat et se protège plus de toute interférence onirique. Après avoir lancé le sortilège le MAE bénéficie de deux colonnes de bonus pour résister immédiatement à un sortilège (manifestation loomique) touchant à l'intégrité de ses rêves.</p> | <p>Le parchemin de l'ordre</p> <p>Type : Rituel Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1min Durée : un ordre/1 journée Aire d'effet : une personne endormie Portée : (AE * phylum) * 100 mètres Difficulté : Normale Loom : 8 Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Sur une petite place d'Azutla le MAE trouve un pupitre sur lequel se trouvent un parchemin, un encrier et une plume. A coté du pupitre, une urne marquée "boîte à idées". Le MAE écrit une petite action très brève et qui doit être référencée par un mot. Lors de la journée suivante, le MAE pourra donner un ordre à sa victime qui s'exécutera sur le champs, grâce au mot qu'il a écrit. Cette action ne dure vraiment pas longtemps (½PA) et ressemble plus à un réflexe qu'autre chose. Quelqu'un d'autre que le MAE prononçant ce mot fera aussi agir la victime. La victime n'obéira pas si cet ordre peut directement causer sa mort.</p> |



Fragments : Le Continent



| DIFFICILE | | |
|---|--|--|
| <p>Xiltc le plagiat</p> <p>Type : Rituel Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1h Durée : (AE + phylum) * 1h Aire d'effet : une personne endormie Portée : (AE * phylum) * 500 mètres Difficulté : Difficile Loom : 7 Composantes : Pierre ulmeq, yeux clos, immobilité</p> <p>Le MAE peut croiser sur une des places de Nocte un acteur qui se borne à le suivre et imiter ses moindres gestes. Ainsi en jouant un rôle bien spécifique qui doit dégager une certaine sensation. Xiltc imite le MAE tout le long de l'interprétation de ce dernier. Xiltc de part sa parodie, insuffle, la sensation voulue par le MAE à la victime du MAE. Celle-ci se reveillera dans l'état d'esprit programmée par le MAE.</p> | <p>Clatalc le filou</p> <p>Type : Rituel Vitesse : 10-(AE + phylum) * 10min Durée : Phylum jours Aire d'effet : 1 personne Portée : (AE * phylum) * 500 mètres Difficulté : Difficile Loom : 12 Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Il existe à Azutla un acteur n'ayant pas réussi sa carrière et qui n'a pas été accepté par la fameuse troupe de Troulac le conteur, qui le trouvait plus amoureux des gemmes que de son métier. Depuis Clatalc travaille en freelance et loue ses talents d'acteur au plus offrant. Il utilise ses capacités pour embrouiller la victime du MAE lorsque celle-ci vient en Nocte, et ainsi l'empêcher d'agir (Si la victime est un PJ, le MJ peut augmenter la vitesse ou la difficulté des sorts, ou carrément en empêcher le lancement). Le MAE doit par contre venir rémunérer Clatalc pour acheter son silence. La rémunération est d'une gemme. Le MAE doit relancer ce sort pour venir payer Clatalc, sans quoi, la victime du sortilège sera immédiatement prévenu de la supercherie (si celle-ci accepte d'acheter l'info).</p> | <p>La troupe de Troulac le conteur</p> <p>Type : Rituel Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 5min Durée : (AE + phylum)*1h Aire d'effet : 1 personne endormie Portée : (AE + phylum) * 1km Difficulté : Difficile Loom : 10 Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Ce sortilège est une évolution du parchemin d'ordre. Il semblerait même que ce soit Troulac qui laisse le parchemin sur le pupitre de la boîte à idée (certainement pour des pièces de théâtre). Le MAE croise Troulac et sa troupe dans un des jardins d'Azutla et lui demande de raconter une histoire à propos de sa cible et selon une vague idée qu'il dicte au conteur. Le conteur accepte que le MAE joue son propre rôle (ou un autre s'il ne fait pas partie de la scène) avec sa troupe. Un spectacle d'improvisation a alors lieu dans les jardins de la ville avec le MAE comme premier rôle, Troulac jouant celui de la victime. A la fin de son récit, Troulac donne un mot clé au MAE. Ce mot dès qu'il est prononcé par le MAE (et seulement lui) à sa cible, fera agir cette dernière comme dans la pièce de théâtre.</p> |



Fragments : Le Continent



| TRES DIFFICILE | | |
|---|--|--|
| <p>La Dupliqueuse d'Hixcaupy</p> <p>Type : Rapide Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1PA Durée : permanent Aire d'effet : 1 livre Portée : illimitée Difficulté : Très difficile Loom : 17 Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Le MAE commence à avoir un certain statut dans Azutla. Il a maintenant accès à la dupliqueuse d'Hixcaupy. Cette machine très complexe se trouve dans la Grande Bibliothèque d'Azutla. Le MAE demande à l'ingénieur de la machine, Hixcaupy, de reproduire un livre qu'il vient juste de ramener de Sol. Le livre est alors mis dans la dupliqueuse qui après très peu de temps en ressort deux exemplaires, dont un est d'essence de Nocte. Le livre dupliqué peut alors rejoindre ceux de la Grande Bibliothèque. Une des particularités de cette machine en plus de traduire le livre dupliqué, dans une langue choisie par le MAE (sauf en transient). C'est physiquement très rapide, le MAE tiens dans ses mains le livre à dupliquer. Hixcaupy récupère ce livre dans Nocte puis le duplique. Il rend ensuite l'original au MAE dans Sol. Le MAE peut à tout moment au prix de 1pts de loom, faire apparaître la copie d'un de ses livres, sur Sol pour le consulter pendant (AE * phylum) heures, le livre devant ensuite retourner dans Nocte.</p> <p>Anecdoctiquement, les copistes refusent de parler à Hixcaupy qu'ils accusent de tuer le travail artisanal.</p> | <p>Le bureau des copistes</p> <p>Type : Rapide Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1PA Durée : un sujet de conversation Aire d'effet : 1 personne Portée : (AE + phylum) * 1km Difficulté : Très difficile Loom : 18 Composantes : Pierre ulmeq, geste</p> <p>Le MAE a accès à un édifice spécifique d'Azutla, le bureau des copistes. Dans cet endroit, comme son nom l'indique, des copistes reproduisent certains dossiers à la demande du MAE. Celui-ci se présente à l'accueil du bureau et demande un dossier sur sa victime. Chaque copiste se met alors au travail sur un parchemin avec célérité, et le donne ensuite à un Vazidir qui leur sert de coursier. Sur Sol, le MAE attend le Vazidir qui lui apparaît subrepticement et lui donne un parchemin. Le MAE n'a plus qu'à le lire pour connaître ce qui passe actuellement dans la tête de sa victime. Personne ne sait où les copistes cachent les bonbons qu'ils donnent au Vazidir. Ils les dissimulent très très vite lorsque l'on entre dans leur bureau.</p> | <p>L'observatoire de la colline</p> <p>Type : Rituel Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 10min Durée : (AE + phylum) * 1h Aire d'effet : 1 personne Portée : (AE + phylum) * 1km Difficulté : Très difficile Loom : 14 Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Aux abords d'Azutla, surplombe une petite colline sur laquelle on peut trouver un petit observatoire à son sommet. Le MAE qui y pénètre donne le nom et une brève description de sa victime au gérant de l'observatoire. Cette personne est un nain aux cheveux blancs hirsutes et avec de grosses lunettes. Après la description il saute sur son fauteuil se trouvant sous le télescope et commence à tourner des manivelles dans tous les sens afin de braquer la lunette du télescope dans la bonne direction. Une fois terminé il fait signe au MAE de prendre place dans le fauteuil et de regarder dans la lunette. Le lanceur de sort pourra alors voir sa cible ainsi qu'une vision de l'endroit où elle se trouve. Une fois redscendu sur Cosme, le MAE pendant la durée du sortilège aura une idée exacte de la direction à prendre pour aller vers sa victime.</p> |



Fragments : Le Continent



| TRES DIFFICILE | |
|---|---|
| <p>La rue des Vazidirs</p> <p>Type : Rapide Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1PA Durée : (AE + phylum) phrases Aire d'effet : 1 personne Portée : illimité Difficulté : Très difficile Loom : 15 Composantes : Pierre ulmeq, immobile, yeux clos</p> <p>Les Vazidirs sont de petits humanoïdes dont la vitesse est extraordinaire. Leur faiblesse est d'être extrêmement gourmands. Lorsque le MAE se rend dans cette petite rue d'Azutla, et qu'il donne un bonbon (qu'il doit tenir dans la main lors du lancement du sortilège) à un des Vazidirs, ce dernier acceptera de porter un message à la cible du MAE. Ce dernier parle au Vazidir comme s'il s'adressait à la cible de son sort. Le Vazidir court à une vitesse phénoménale pour porter son message et vite revenir au MAE pour une nouvelle phrase. La cible du sortilège entendra alors une voix ricanante à ses oreilles comme un murmure. Inutile de dire qu'à la fin du sortilège le bonbon n'est plus dans la main du MAE.</p> | <p>La volière d'Azutla</p> <p>Type : Rituel Vitesse : 10-(AE + phylum) * 1PA Durée : (AE + phylum) * 1h Aire d'effet : 1 personne Portée : (AE + phylum) * 100m Difficulté : Très difficile Loom : 16 Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Le MAE se rend sur une petite butte au milieu de la ville où il peut trouver la volière d'Azutla. Un fauconnier attend à un comptoir où le MAE peut trouver un bloc de petits parchemin ainsi qu'un matériel d'écriture. Il écrit alors un ordre précis pouvant loger sur le petit parchemin (bande de 10 cm de large et 2cm de haut). Il remet alors le papier au fauconnier qui fixe alors le parchemin roulé à une bague de la patte d'un oiseau. Celui-ci est alors lâché dans les cieux de Nocte, portant l'ordre avec lui dans un endroit mystérieux. Toujours est il que la victime se sent alors poussée à exécuter l'ordre (qui ne doit pas provoquer la mort).</p> |



Fragments : Le Continent



| EXTREME | |
|--|---|
| <p>Le globe Delavizu</p> <p>Type : Rituel Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1h Durée : (AE + phylum) * 30min Aire d'effet : zone de visualisation de la gemme Portée : illimitée Difficulté : Extrême Loom : 20 Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Ce sortilège se passe en deux temps. Tout d'abord le MAE doit aller chercher une "gemme fouine" à l'Intendance (vitesse de lancement du sortilège). Ces gemmes particulières ne sont pas laissées à n'importe qui facilement, l'administration demande beaucoup de paperasserie. Il doit laisser aussi une gemme qui deviendra plus tard une gemme fouine. Ces gemmes ont en fait la particularité d'ouvrir un oeil sur Sol lorsqu'elles y sont placées, leur durée de vie y étant extrêmement limitée. Le MAE pose donc cette gemme quelque part dans Sol dans un lieu très précis qu'il veut espionner. Le MAE retourne à Nocte et a ensuite accès à une petite salle de la Grande Bibliothèque d'Azutla. Cette pièce est de forme sphérique et le MAE doit se placer au centre. Quatre miroirs sont placés sur les parois convexes de la salles. Sur chacun de ces miroirs le MAE peut avoir une visualisation de tout ce qui se passe autour de la gemme qu'il a placé dans Sol, en y entendant en plus ce qu'il s'y dit. A la fin du sortilège, la gemme fouine disparaît de Nocte. Un rapport écrit est demandé au MAE à la fin.</p> | <p>La Salle d'étude</p> <p>Type : Rituel Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 10h Durée : illimitée Aire d'effet : le lanceur Portée : toucher Difficulté : Extrême Loom : 22 Composantes : Pierre ulmeq, immobile, yeux clos</p> <p>Le MAE peut maintenant aller dans la salle d'étude (à ne pas confondre avec la salle de lecture ouverte à tout le monde, ou presque) de la Grande Bibliothèque où il peut lire pendant plusieurs heures un livre qu'il aura choisi (peut être un duplicaté), étant en plus assisté par des Doctes. Au final le MAE gagne (AE+phylum) niveaux dans la compétence traitée par le livre. Le MJ bride cette montée de compétence jusqu'au niveau de l'auteur du livre.</p> |



Fragments : Le Continent



| PURE FOLIE | | |
|---|---|--|
| <p>Le Laboratoire d'étude</p> <p>Type : Rapide Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1PA Durée : une mission/ (AE + phylum) jours Aire d'effet : le lanceur Portée : toucher Difficulté : Pure folie Loom : 20 Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Maintenant qu'il est intendant, le MAE peut faire appel à un Docte de la Grande Bibliothèque, spécialiste d'un domaine spécifié par le MAE lors du lancement du sort. Le Docte apparaît au MAE sur Sol, et peut alors répondre à la question de son invocateur. Le docte est plus que calé dans son domaine, il a toujours raison. Ainsi ce docte peut servir à plusieurs choses (qui ne peuvent modifier Sol!):</p> <ul style="list-style-type: none"> - docte dans une caravane, - diplomate pour établir un contact avec une tribue autochtone, - docte permettant d'étudier un phénomène, - un tuteur pour un étudiant plus ou moins prestigieux, - ... <p>Le docte doit par contre être payé avec une gemme lors de son appel, puis le MAE doit dépenser 1pt de loom par jour afin de permettre au Docte de rester sur Sol. Le MAE doit aussi faire un rapport écrit de cette intervention.</p> | <p>L'Intendance</p> <p>Type : Rituel Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1h Durée : permanent Aire d'effet : le lanceur Portée : (AE * phylum) * 1km Difficulté : Pure folie Loom : 25 Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos.</p> <p>Le MAE a parcouru pas mal de chemin depuis sa première visite à Azutla (en terme de jeu, il a lancé au moins une fois chacun des sortilèges phrases inférieures de ce phylum). Il a dorénavant un "bureau" à l'intendance et peut dorénavant ordonner à des membres du personnel quelles ont été les dernières occupations de la victime dans Nocte. Le MAE obtient un rapport ultra détaillé reflétant l'intégralité de l'état d'esprit de sa victime. Faisant partie des travailleurs de la Grande Bibliothèque, les prix en gemme de certains des sortilèges du phylum, n'est plus à payer (sauf pour Clatalc le Filou, qui je le rappelle aime les gemmes plus que tout. Il daigne par contre éviter de balancer le MAE de temps en temps, à la discrétion du MJ). Etant intendant, le sortilège du Globe Delavizu est 2 fois plus rapide à lancer (vitesse / 2).</p> <p>Par contre avec une telle place, plus de travail lui est demandé (le MJ doit occuper le MAE avec de la paperasserie).</p> | <p>Le Maître des rêves</p> <p>Type : Rituel Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1h Durée : permanente Aire d'effet : 1 personne endormie Portée : (AE * phylum) * 1 mois Difficulté : Pure folie Loom : 25 Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos.</p> <p>Le MAE, intendant, peut dorénavant s'occuper un peu lui même des personnes qu'il espionne. Pour ça, il a maintenant accès à certaines gemmes de Nocte qui ont la particularité, une fois mises en poudre et bues par quelqu'un, de pouvoir s'infiltrer aisément dans les rêves de celle-ci. Le MAE se concentre sur sa victime lorsqu'elle dort, puis peut alors apparaître dans le rêve de celle-ci. Il lui parle, tient une communication avec elle (la cible pouvant dicuter avec lui) et a surtout un effet presque hypnotique sur elle. Il peut alors conditionner sa victime d'une façon très précise. Il peut lui insuffler de faux souvenirs, lui faire croire tout et n'importe quoi (pas d'effacement de mémoire), lui programmer des actions grâce à des mots clés que lui seul peut lui dire, le questionner sur son passé, lui proposer un avenir (l'aiguiller en fait). D'une façon plus subtile, le MAE peut ainsi définir le rêve de sa victime de A à Z: choix du décor, des éléments, apparaître eu pas dans le rêve.... Les défenses de la cible sont au plus bas face au MAE qui devient un peu le maître de ses rêves.</p> |



Fragments : Le Continent



SORTILEGE FINAL

Grand bibliothécaire d'Atzula

Type : Rituel

Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1 semaine

Durée : permanente, unique

Aire d'effet : le lanceur

Portée : toucher

Difficulté : Pure folie

Loom : 75

Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos

Le MAE est conduit dans la salle d'étude qui lui est spécialement réservée, il est seul, à la différence des autres "jours". Seuls les Grands Bibliothécaires sont avec lui. Ils lui posent alors un tas de questions faisant appel à sa logique, sa motivation, ses facultés à lire vite, organiser des dossiers,... Toute cette épreuve est éprouvante. Si le MAE réussit à passer le test des Grands Bibliothécaires, il devient l'un des leurs. Sinon, le loom est dépensé mais a le droit de repasser un examen plus tard. Une fois devenu un Grand Bibliothécaire, le MAE est alors un personnage important de Nocte, la Bibliothèque d'Azutla étant un lieu Mythique du monde des rêves. Le MAE penche à devenir une créature de Nocte. Ses facultés intellectuelles s'en retrouvent améliorées (+1 en savant et +1 en rusé). Sur Nocte et Sol, il a la faculté de lire un livre en diagonale gagnant ainsi un temps faramineux pour la lecture. De plus, lorsqu'un Solien fait apparaître à Nocte des intentions (belliqueuse ou pas) à l'encontre du MAE celui-ci est immédiatement mis au courant et peut ainsi mener sa petite enquête sur la personne. Arrive un moment où le MAE connaît bien une de ses victimes. Celle-ci subit alors un malus d'une colonne pour son JR lorsque le MAE influe sur ses rêves. Le MAE doit tenir quelques permanences à la Bibliothèques, pour tenir des réunions, faire passer un examen à un autre MAE, être appelé en cas de problème dans Nocte...



Fragments : Le Continent



❧ L'Himau ❧

De l'impassibilité de la collecte du loom par Karleck, enchanteur kheyza.

Amis, notre loom est bien rare et bien difficile à trouver. Il est vrai que le temps sacré n'est visible que pour les initiés. Les profanes sont incapables de lire les arabesques des nuages, d'entendre les murmures des plantes, de sentir les effluves de l'océane, tous ces signes qui ne trompent pas et qui présagent de la venue brève, mais si belle du temps sacré.

Quand ce moment vient, il faut avoir un œil averti et bien des connaissances pour repérer le petit himau. Cet oiseau-mouche devient pratiquement immobile quand il se délecte du nectar d'une fleur. Et pourtant, comme son cœur bat fort, comme ses ailes bougent vite, si vite que l'œil ne peut plus les suivre.

Pour le maître en art étrange, il est temps de s'armer de patience et de partir récolter la matière magique pour exercer son art. Pour cela rien de très compliqué, il suffit d'une orchidée sauvage, de localiser notre petit ami l'himau, puis telles les plus sages des plantes, laisser le vent être le seul vecteur de tout mouvement. Si vous le méritez et si votre volonté est suffisante, l'himau finira par venir se nourrir à l'orchidée sauvage que vous tenez. Et là, merveille des merveilles, l'oiseau semblera se figer. Il faudra alors le fixer intensément, alors qu'autours de vous, le monde peu à peu semblera devenir flou.

Et soudain, il y a l'instant magique où vous voyez enfin le battement des ailes de l'oiseau-mouche. Récompense ultime (et mystère du Continent...), vous pouvez maintenant tenter de récolter du loom.

Plus vous votre vision des battements sera précise, plus la récolte sera bonne.

Un des maîtres que j'ai eu l'honneur de rencontrer m'a révéler que l'homme patient pouvait recevoir un bien encore plus précieux. L'opération dans son ensemble doit être similaire, mais dans son autre main, il doit s'être procuré un nid d'une taille convenable pour l'himau. Après s'être nourri, l'oiseau mis en confiance viendra nicher. Son repos, telle son existence, est court. A son réveil, l'himau régurgitera une minuscule boule de duvet mélangé à du pollen. Ce présent contient systématiquement du loom raffiné (souvent le sortilège stase de l'enseignement des marcheurs pourpres).



Fragments : Le Continent



Techniques de jeu : il faut une saison de temps sacré (un jet de météo peut aider), il faut repérer l'himau (un jet de biologie pour connaître ses habitudes, un jet de scruter pour le localiser), il faut une orchidée sauvage (un peu d'herboristerie...) et beaucoup de patience (on va dire un jet de résistance, mais je suis preneur de toute idée pour simuler la volonté). Quand l'himau est là, un jet observateur permet de connaître la charge de loom brut qu'il est possible de récolter :

- échec critique et spécial : 1 point
- échec normal : 2 points
- réussite normale : 4 points
- réussite spéciale : 6 points
- réussite critique : 10 points (c'est Noël !)

A vous, MJ, de choisir les différentes difficultés pour réaliser cet exploit. Pour le nid, je vous laisse juge de la patience qu'il faut pour que l'oiseau décide de se poser....



Fragments : Le Continent



Le Bombyx des Morts

Une petite source de loom... par Kjarl, gentil nécromant.

Parfois, les morts d'un charnier, d'un cimetière qui ont subi le sortilège "sucer le loom d'un mort" voit pulluler en leur sein de merveilleux petits asticots blancs. Jusque là rien d'extraordinaire. La chose étonnante est que ces charmantes créatures ont été modifiées. Ce phénomène est sans doute dû à une exposition rapide et puissante de loom, ou alors peut-être reste-t-il du loom vagabond dans ces charognes en décomposition, qui sait ?

Si rien n'est fait, ces vers se transforment en belle mouche qui n'ont rien de particulier. Par contre, si une de ces bestioles est soigneusement placée sous la peau d'une créature possédant une étincelle de loom, elle va lentement se développer. Au bout d'une semaine de gestation, un superbe papillon noir va éclore de son écriin de chair.

Là, deux possibilités : soit vous regardez cette merveille de la nature s'envoler gracieusement, soit vous l'attrapez délicatement et vous la gobez. Il faut en effet avaler le papillon vivant (un verre d'eau peut aider). Cette absorption permet de récolter en général du loom noir et dans quelques cas très rares du loom violet. Il doit y avoir une explication logique à l'apparition du loom du temps sacré, mais je ne la connais pas.

Petit détail, durant la semaine de croissance, le porteur (l'incubateur devrais-je dire) est souvent très malade, parfois le membre se nécrose après cette tentative, mais c'est rare...

Techniques : récolte de 1D6+1 points de loom si absorption du papillon (sur 2D6 : 2 à 11 loom noir, 12 loom violet). Durant la gestation, le porteur fait un jet de confrontation 2 x Res contre 16. Réussite : le porteur est un peu malade (malus d'une difficulté sur ses actions). Echec normal : le porteur est très malade (malus de deux difficultés sur ses actions). Echec spécial et critique : le porteur est très malade durant la gestation et ensuite la blessure due à "l'éclosion" se nécrose. Diverses solutions sont envisageables : amputations, soins magiques "supérieurs", etc...



Fragments : Le Continent



❧ L'Altharu ❧

'Voyez-les ces fous de démons blafards venus des rivages dévastés du Nord en hordes assoiffées de sang, d'or et de loom. Leur cupidité les aveugle et elle sera leur perte. Patience ô mon peuple, bientôt tu te lèveras et le bruit que feront tes chaînes en se brisant sortira de sa torpeur la conscience du Continent et dans chaque écrin, dans chaque campagne, dans chaque ville et dans chaque cœur s'éveillera la flamme de la liberté. Mais en attendant ce jour grandiose apprenons leurs usages, fondons-nous en eux comme ils essayent de se fondre en nous, nous les sans-écrins, les bannis, les pauvres Yenan'Daria. Quel fut le crime qui amena notre bannissement, ô mes frères? Un crime affreux en vérité: posséder quelque chose que les Guildiens voulaient.

Nous étions des chasseurs, notre écrin était une vaste forêt de chênes titans à la sombre ramure, nos villages étaient peu nombreux, notre vie simple mais heureuse. Vint une mission d'exploration et nous accueillîmes les hommes du Nord avec enthousiasme, fous que nous étions. Puis vint une seconde mission, composée de sha-mens et de leurs Elan'Daria et celle-ci vit ce que la première avait négligé: l'Altharu. Ce petit animal de la taille d'un lapin, aux grands yeux doux, nous le chassions comme tant d'autres ou, lorsque la fantaisie nous en prenait nous l'adoptions comme animal de compagnie. Il faisait un excellent dîner et un bon compagnon, joueur et fidèle.

Mais ce petit animal allait signer notre perte, par sa capacité à produire du loom. Les sha-men des hommes pâles virent cela et en capturèrent un grand nombre, puis aidés d'un fort groupe de démons vêtus d'acier ils nous asservirent, contraignant les plus rebelles à l'exil. De chasseur, notre peuple devint rabatteur pour ces hommes, ces guildiens. Ils construisirent des villes sur nos villages, détruisirent nos temples pour les remplacer par des autels dédiés à leurs dieux impurs, ils tuèrent grand nombre d'entre nous et décimèrent les paisibles altharus. Mais ce que les homme du Nord ne savent pas, c'est que l'altharu contient plusieurs sortes de loom et que selon la nature de sa mort, le loom récolté est différent.

Nos propres Sha-men ont percé il y a bien des lunes le secret de l'altharu mais dans leur ignorance, les démons du Nord ne tuent que par cruauté et par intérêt, terrorisant les animaux, et ne récoltent ainsi que du loom noir dans le cœur de l'animal, chose qui semble leur convenir. S'ils savaient que l'émotion principale de l'altharu conditionne la couleur du loom qu'on peut trouver dans ses restes... En effet, tué en état de béatitude ou de rêverie, le cerveau de l'altharu regorge de loom vert, tué par la faim ou par la maladie, en état de faiblesse, son foie de loom violet, tué par surprise, inconscient de ce qui lui arrive, ses os de loom jaune, tué en colère ou pris de folie, ses testicules de loom rouge.



Fragments : Le Continent



On dit même que lorsque l'altharu est tué durant le temps sacré ou sacrifié aux anciens dieux, le loom est d'une étrange couleur bleue mais ce ne sont que spéculations.....

Nanti de ces connaissances, récoltant le loom, nos Sha-men préparent petit à petit la révolte finale qui verra les Yenan'Darias briser le pesant joug de la servitude. Puisse la Grande Mère nous bénir'

Youlan' Alin' Daria, Sha-man en exil de la tribu des Yenan'Daria.

Port Chêne 211 AC

Notes de jeu: Daria est le nom de la déesse mère des tribus Draks et Wish de l'écrin de la Futaie. L'altharu est un petit animal de la taille d'un lapin, très attendrissant, fidèle et joueur malheureusement pour lui 'catalyseur' de loom. A sa mort, son organisme 'récupère' le loom épars dans la contrée et le condense à un endroit précis de son anatomie. S'il n'est pas récolté rapidement en ingérant la partie en question crue, le loom se dissipe sans laisser de traces...



Fragments : Le Continent



Les fourmis de feu

Note extraite du journal de Bowlan Querwan, chevalier solitaire, novice en arts étranges. Compagnon de la guilde des Arpenteurs de Cosme.

Dans la forêt pas loin de Snake, on a trouvé une bizarre petite montagne habitée par des fourmis. J'y a jeté un coup d'œil pas ce que y avait une drôle de machin qui volait au-dessus de la fourmilière (Kharleck il a dit que c'est comme ça que ça s'appelle). En fête, la fourmilière, ça ressemblait à un petit volcan. Et que les fourmis, elles cherchaient du bois pour le ramener dedans. Les fourmis ont auraient dit des fourmis rouges, mais un peu plus grosse. Et des fois, du trou du volcan, y avait de la boue rouge et très chaude qui sortait (comme de la lave y paraît, mais moi j'en ai jamais vu).

Tout ça c'était loomique. Les autres y zont dit que c'est du loom rouge, alors comme je suis étudiant (j'ai des lunettes !) et que c'est le loom rouge qui m'intéresse, je m'a intéressé à la lave.

Les fourmis quand elles te piquent, t'as l'impression que ça brule, c'est rigolo ! T'as la peau un peu brulé. C'est pour ça que je les appelle fourmi de feu, mais sinon c'est des fourmis rouges. Et pis elles brule pas quand elle mette le bois dans la lave. Alors que des mouches, oui.

Angron, le démoniste rigolo, il a essayé de récupérer la lave qui flotte toute seule dans un gobelet de métal. Il a voulu prendre le mien, mais moi j'a pas voulu.

Et tout de manière, ça a pas marché, tout ce que ça a fait c'est que y a eu plein de petites gouttes partout, on aurait dit que c'était passé à travers le gobelet. Et sa manche à Argon elle a prit feu, mais y s'est pas fait mal

Alors je m'a concentré pour comprendre comment qu'on fait pour extraire le loom. D'habitude, c'est pas moi qui comprend, mais là oui. Je deviens un bon étudiant. La méthode, c'est tout bête, il suffit de prendre la lave dans sa main. Les zautres y zont dit que c'était pas ça. J'ai dit que si j'étais sûr. Alors, Angron, il a dit qui le ferait. Il fallait attendre que la lave elle soit en bas dans la petite montagne. Il a mis la main dedans et il a fait une drôle de tête. Faut dire que ça sentait le cochon roti. Et pis il nous a regardé de façon bizarre. Il avait les zieux tout grand ouvert, et il s'est jeté sur Lune d'Ambre, il a voulu la faire tomber. Ça a pas plu à Jaime, mais c'était sur. Jaime il a sorti sa rapière, mais il était tout embété, il voulait pas tué Angron. C'est pour ça que je l'a assomé de toute mes forces avec mon épée à deux mains. Il a dormi toute la nuit. Le matin, il nous a fait rire passe que il a dit qu'on était des démons, et Lune d'Ambre, il l'a pas attaqué, il essayait de passé entre les jambes du plus grand des démons. Il a dit aussi qu'il avait mal à la tête. J'a peut être tapé un peu fort.

Mais la lave, elle flottait toujours de temps en temps dans l'air. Alors j'a décidé de la prendre. Quand les zautres, y zont vu, ils m'ont crié dessus. Faut dire que ça faisait pas mal, mais que ma main elle brulait.



Fragments : Le Continent



Mes doigts y sont devenus tout noir, et on voyait comme les os. Pis, le bout de la lave a refroidi, et ma peau, elle est revenu. J'avais un cailloux dans la main. Kharleck après il me l'a prit, mais il me l'a rendu. Il a réfléchi un peu dessus et il a dit que c'était normal que Angron y soit devenu fou passe que y avait un fragment du phylum psychologique d'Egil Skallagrimmson. C'est dommage, moi je voudrais plutôt celui de Linus le sanglant.

Mais Angron, y m'a dit que ça pourrait quand même me servir pour continuer à être étudiant.

Après les fourmis, elles zont laissés leur maison et elles sont parti ailleurs.

Texte original, notes sans correction.

Technique :

La récolte de lave dépend de la taille de la fourmilière.

Une petite fourmilière permet de récolter 1d6 de loom.

Dans le cas présent, le fait d'échouer au test de récolte a provoqué 2 effets :

- une brûlure sérieuse à la main (1d6 sans armure : on ne récolte pas le loom avec des gants !)
- une manifestation du phylum (dans ce cas une hallucination rendant le joueur paranoïaque et phobique)

Les fourmis récoltent les résidus de loom pour former un nouveau fragment. Elles entretiennent ensuite ce fragment. Dès qu'une récolte a lieu, les fourmis recherchent un nouvel endroit pour fonder une nouvelle fourmilière et ainsi de suite.

Des légendes parlent de fourmilière de plusieurs mètres de hauts.



Fragments : Le Dôme de la constellation



Raphaël Brunel

Duel

J'ai dû faire ma première partie de JDR vers 1987. Je ne suis pas un joueur acharné, mais je prends toujours autant de plaisir à faire une partie. Avec Guildes j'ai trouvé un jeu équilibré, où l'on peut se sortir suffisamment des règles pour entrer dans l'univers et dans le personnage.

Ma contribution à ce net-book se résume à deux nouvelles, une d'introduction et une de "conclusion". Depuis environ deux ou trois ans, j'écris des nouvelles. Je n'en produis pas beaucoup car le plaisir de l'écriture se change vite en labeur.

La nouvelle d'introduction est une nouvelle que j'ai adaptée de la Renaissance Italienne à Cosme. Le point commun à toutes mes nouvelles est la multitude d'interrogations que se posent les personnages et qui quelque fois dérangent dans le fantastique.

R_brunel@yahoo.fr

Stéphane 'Chninkel' Henninger

Cosmérence • L'himau •

Le Bombyx des morts • Les fourmis de feu
Début du JdR en 81 avec D&D. Depuis un peu de tout, dernièrement en tant que MJ : Guildes, Agone, Polaris, et une création propre (un cyberchtulhu, on va dire...).

J'ai toujours eu envie de faire quelque chose dans le jeu de rôles. Mais la réalité des choses m'a ramené sur terre et j'ai préféré gagné de l'argent plutôt que d'en perdre !!!

Le net book m'a paru une très bonne idée, car elle permet d'ajouter une pierre à un édifice déjà considérable : Guildes ! (avouons que cela prend moins de temps qu'un "vrai" supplément... ;-p)
Je remercie Stéphane d'avoir mené ce projet à terme (pour une fois quelque chose de commencé qui se termine !).

Je remercie tous les joueurs et meneurs qui m'ont supporté depuis tant de temps !

Et enfin un peu d'amour dans ce monde de brute : bisous à Marie.

Stephane.henninger@free.fr



Benoît Ferrière

Les Ulmeqs

Voilà mon petit auto-portrait:

23 ans

Belge (de Liège)

JdR depuis 1991

Pigiste Multisim à temps très partiel

MJ très théâtral (à ce qu'il paraît)...

Je remercie Multisim de ne pas avoir publié Les Ulmeqs, comme ça c'est le netbook qui en profite :)

Benferriere@yahoo.fr

Stéphane Jullian

Les écoles felsines • L'Altharu

Octobre 99, une idée me passe par la tête : décrire de façon succincte les différentes techniques de combat des guildiens selon la manière de calculer leur art guerrier. Juin 00, un netbook et une nouvelle thèse plus tard, je suis toujours là avec mes chevaliers du zodiaque felsins dont l'histoire a un peu enflé. J'avoue, j'ai joué le méchant compilateur – éditeur, râlant et pestant contre ces auteurs même pas foutus de respecter les dates (ah ces artistes j'te jure).

Je rigole les gars, je vous aime, tous, même toi le lutin qui nous a promis des textes pendant trois mois avant de partir pour le pôle nord bosser pour le Père Noël.

Surtout, cette expérience m'a donné envie d'éditer un e-zine sur Guildes, prolongement du livre que vous tenez dans les mains (ou sur votre écran, le cas échéant). Donc à bientôt pour de nouvelles aventures guildiennes, same bat-time, same bat-channel (tadadadada)

1985 : mes parents inconscients m'offrent la boîte des Accessoires du Maître de l'Oeil Noir

1992 : je suis condamné pour désacration de sépulture, empalement post-mortem et viol collectif de caniche nain

2000 : mon psychiatre dit que je vais beaucoup mieux maintenant mais que je dois arrêter de me faire appeler Sauron

Stephane.jullian@worldonline.fr

Fragments : Le Dôme de la constellation



Nom de code : Fef

Les sorts d'école

Après de nombreuses recherches nous n'avons toujours pas découvert sa véritable identité !
A commencé le JdR à 12 ans avec D&D, suivi par Shadowrun. Retournement avec Nephilim et Cthulu, puis de nombreux jeux arrivés sur la sellette. Il s'essaie alors pitoyablement au rôle de MJ à des jeux tels que Berlin XVIII ou Shadowrun.
Puis il découvre Guildes, c'est the révélation, il maîtrise pour le moment Guildes, Shadowrun3 et Birthright.
Membre de feu l'ABJdR et de la Guildes des Lycanthropes (dont il est vice-président), il joue à tout ce qui lui tombe sous la dent, ce qui fait environ 3/4 scénars par semaine ...
Actuellement objecteur de conscience, c'est un homme très atteint par la folie du JdR car cela fait maintenant 10 ans qu'il est dans la secte.
ATTENTION cet homme est dangereux et armé de nombreux dés, en majorité à 6 faces, dit D6.

Fef2@caramail.com

Patrick 'Trick' Mezard

Port Flottant

20 ans, SciFi addict,
Play(1992) : JRTM
Stop(2000) : Guildes, Polomiens forever.
Trick (This is the end, my friend)

Patrick.mezard@supelec.fr

Sebastien "Wezel" Savard

Les Saffrans

Co-fondateur en 90 du club "La Guilde des Maitres du Temps", redac' chef du fanzine "Fumble!", webmestre de leur site web et de celui des "Mysteres du Continent" pour Guildes
(<http://pages.infinit.net/wezel/>).

Depuis 1984, MJ à L'Oeil Noir, D&D, Warhammer, Space Master, La Guerre des Etoiles, L'Appel de Cthulhu, Guildes et Delta Green; joueur a tout plein de jeux dont Warhammer, Shadowrun, Reve de Dragon, Heavy Gear, L5R, AD&D, Rolemaster...

Sebastien.savard@videotron.ca

Gaëlle Korvac'h

Les Shallims

1980 Première fois que je joue à D&D (Photocopies de la rue d'Ulm)
2000 Quelques 50 jeux plus tard en tant que MJ et PJ et des centaines d'heures de bonheur

Merci à Multisim de nous avoir apporté Guildes et ses écrins
Merci à Stef, de m'avoir appris à maîtriser Guildes et d'avoir joué son Gehemdal avec tant de naturel.
Merci aussi de nous avoir concocté le Netbook avec sérieux et bonne humeur
Merci à Dom, des Contrées à Grenoble, qui est toujours souriant et qui nous fournit tout ce qui traite des jdr.
Merci à Gilles aussi

Ashragor38@aol.com



Fragments : Le Dôme de la constellation



Ludovic 'Super Pal' Peny

Le Phylum d'Azutla

L'idée de participer au NetBook m'a séduit de suite, j'ai même pas cherché à comprendre. Participer à la mise en route d'un e-zine a vraiment été le catalyseur à tout ceci. *Guildes* est réellement le premier jeu qui m'a vraiment donné du plaisir à masteriser et qui en plus a vraiment réussi à "convertir" des vieux joueurs allergiques à la nouveauté. Il serait vraiment judicieux de garder la même ambiance lors de l'avenir de ce jeu fantastique.

Spal :

école primaire : livre dont on est le héros
(c'que s'était bien...)

juin 94 (révision bac de Français) :

1er jet de dé en tant que PJ = Méga 3

courant 95 : passage de l'autre côté du miroir =

MJ à Oniros (rêve de dragon light)

été 96 (à Nice pdt les vacances) : monté en grade =

MJ à Rêve de dragon

juin 97 (fin de stage d'IUT) : moment de lucidité =

MJ à Guildes (aaaaaaaah)

octobre 97 : joyeux anniversaiaiaiaiaiaiaiaiaia... =

MJ à INS/MV 3

mai 98 : convention de jdr le l'Epita, lot surprise = MJ
à Earthdawn (burp!)

mai 2000 : convention de jdr de l'X

(lot, moins surprise) = MJ à Prophecy

juin 2000 : ?

Spal@multimania.com

Perceval Bret

L'outil informatique • Les jolis scans

Petit portrait : aujourd'hui 25 ans. j'ai commencé le jeu de rôle il y a 15 ans avec l'oeil noir en tant que joueur puis MJ. Ensuite j'ai à peu près tout essayé jusqu'à la découverte de Guildes. Depuis, je ne maîtrise plus que ce jeu. Je n'ai pas pour autant abandonné les autres jeux auxquels je participe en tant que joueur.

Ca fait aussi 15 ans que je fais de l'informatique et d'ici quelques semaines, j'obtiendrai mon diplôme d'ingénieur. J'essaie d'allier la technologie au JdR pour faciliter la préparation de parties. J'annonce officiellement pour Septembre au plus tard la sortie du moteur de recherche sur Guildes.

JE M'Y ENGAGE (il est déjà bien avancé...)

[Perceval Bret@insa-lyon.fr](mailto:Perceval.Bret@insa-lyon.fr)

Collectif des auteurs

Les auteurs des Fragments de Cosme possèdent leur liste de discussion :
cosme@club.voila.fr

Pour tout encouragement, félicitation, insulte ou envie de participer, envoyez nous un e-mail.

