

Sons of Karn (1^{ère} Partie)

Un jeu original de Pascal Rivière

Jeu de rôle d'héroïc fantasy brutal et décadent dans les Mondes Déclinants

Les monstres d'autrefois les plus popularisés naissaient principalement du mélange des espèces, de l'homme et de la bête conjugués, ils relevaient de l'accouplement du fantastique animal et de l'humain. Ils subvertissaient l'ordre naturel, le partage du monde entre les espèces créées et tenues à l'intérieur de leurs frontières respectives.

Georges Balandier – Le grand Système

Le Livre ouvert

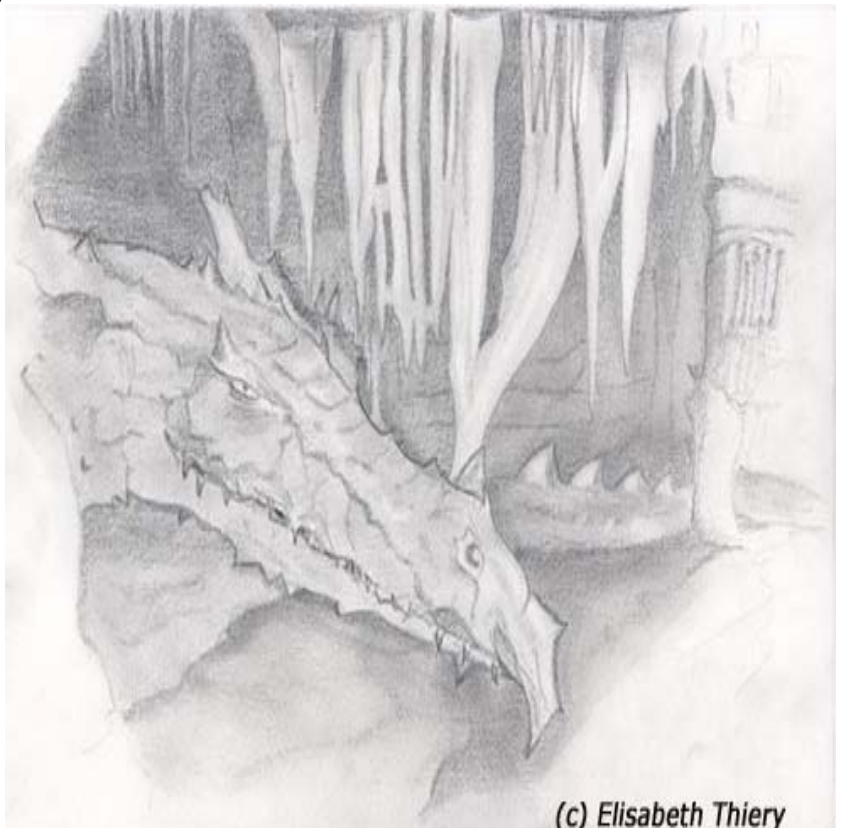
Un bref manuel des joueurs pour *Sons of Karn*

L'univers de *Sons of Karn* n'est pas traversé par les thématiques du conflit du bien opposé au mal, au chaos ou à une quelconque force étrangère suggérant à ses héros l'attitude et la valeur du sauveur et du sacrifié. Il n'y a, à vrai dire, sur Karn, aucune force qui incarne le bien, la justice ou la compassion, et celle qui se prétendrait telle représenterait sous les couverts de la vertu une menace autrement plus sérieuse qu'une entité démoniaque affirmée. Nul n'a de goût pour l'éthique ou pour la générosité pour la simple raison que ces valeurs ne trouvent aucun adepte sur Karn – ses peuples les ignorent, ses dirigeants et ses érudits les méprisent...

L'organisation culturelle de Karn repose cependant sur un thème d'opposition, celui du conflit entre la domination et l'ego, d'une part, et un chaos qui a été conçu et encouragé par les excès des ambitions et de la cruauté – sans qu'il lui revienne le rôle arrangeant de les condamner, puisqu'il se désaltère à son tour à la source des forces et des énergies de la convoitise.

La violence est une force qui terrifie, révolte et séduit à la fois. On estime improbable un univers dont les liens ne se délitent pas sous ses effets. Un tel monde, un monde déclinant, connaîtrait une succession de chutes et de transformations radicales et imposerait à ses héros destructeurs l'impératif de renouveler dans l'exultation leur énergie furieuse et de repousser les formes de son agonie.

L'histoire récente de cette terre du futur ou d'un passé oublié est brutale. L'Empire Aradhéen s'étendait sur le continent entier – nommé Aktos par ses habitants. Les barbares aradhéens adoraient les dieux et leur vouaient des cultes. La chute de l'empire, rongé par les dissensions, précéda de plusieurs millénaires l'avènement des rois-sorciers, dragons archimages qui ont le pouvoir de prendre forme humaine. Les dieux furent pratiquement détruits par le pouvoir et par l'assaut des rois-sorciers.



(c) Elisabeth Thiery



Considérablement affaiblis, ils furent réduits à l'état d'esprits, des entités désincarnées qui englobent le monde. Les esprits-dieux ne sont plus réellement adorés, sinon par les peuplades traditionnelles éloignées des cités-dragons et par des nomades parcourant les lieux les plus désolés.

Le « Déforcement du Cosme » est la conséquence directe de l'affaiblissement des dieux. Les rois-sorciers s'approprièrent le pouvoir divin, mais la transition permit aux forces démoniaques de profiter des quelques instants de faiblesse où le contrôle passa des dieux aux rois-sorciers pour s'échapper en meutes hurlantes des enfers et jaillir sur Aktos. Les rois-sorciers furent sévèrement mis en difficulté, moins par la puissance effective de l'assaillant que par leur inexpérience du pouvoir et par leur désunion. Ils parvinrent toutefois à repousser les Hordes Hurlantes en enfer, amoindrissant les dégâts qui furent commis sur Karn quand les périmètres du royaume étaient plus gravement touchés – ce qui allait offrir au Chaos, troisième force en jeu, l'occasion d'établir son emprise sur les terres de l'Au-delà.

Sur Karn, les rois-sorciers massacrèrent ensuite la noblesse héritière de l'Ancien Empire ainsi que leurs serviteurs. Des villes entières furent brûlées, des dizaines de milliers d'êtres humains moururent. Les survivants des fidèles de la noblesse impériale devinrent les esclaves des rois-sorciers – souvent pour mourir pour le plaisir de leur maître pervers ou lors d'expériences magiques ou démoniaques.

Dans leur arrogance, les rois-sorciers ont négligé qu'à la différence des dieux ils n'étaient pas indestructibles. Les conflits qui opposent les archimages draconiques peuvent amener à l'assassinat de l'un d'eux et conséquemment à une aggravation du Déforcement.

De même, le passé d'Aktos ne cesse de resurgir. Des faits restés seuls dans la mémoire des dragons ou figés dans la pierre rejaillissent sur le présent et sur l'avenir de Karn. Dragons et humains ne furent pas de tous temps les seuls habitants d'Aktos, et les conflits alimentent les rancœurs qui déchirent depuis les origines les puissances ancestrales des *Mondes Déclinants*.

D'autre part, les démons et les êtres chaotiques sont les deux forces adverses les plus visibles d'Aktos. Différenciées, elles sont en réalité peu dissemblables. Les Hordes Hurlantes et les serviteurs de Kardros peuvent être intelligents et constituer de brillants comploteurs, mais, étrangement, leurs fins

dernières semblent purement irrationnelles car elles visent toutes deux une annihilation pure et totale qui ne varie pas dans ses effets mais dans son *essence* : les démons visent la destruction et Kardros l'entropie. L'agent chaotique se présente lui-même comme un chaos de transformations erratiques. Le démon a pour sa part les apparences bestiales et effrayantes de la prédation et de la mort. Aussi leurs motifs échappent-ils complètement aux humains. Seuls les dragons perçoivent derrière ces tourbillons de démence et d'horreur des motifs métaphysiques qui restent totalement étrangers aux schémas humains, des énergies brutales qui résonnent des tensions et des desseins de la force cosmique qui crée les soleils puis les réduit à l'état de nuages, de cendres et de poussières. Mais peut-être la folie se confond-elle avec l'arrogance en situant ses formes et son origine dans le désir que les dragons éprouvent à la perspective de maîtriser ces forces naturelles et de repousser l'inévitable ?

* * *

CHRONOLOGIE

Plusieurs dizaines de milliards d'années avant Aradh XXVI. Les dragons venus des étoiles, arrivent sur Terre et s'établissent au nord de la planète. Leur voyage les a épuisés ; ils s'enfoncent dans les profondeurs de la terre, à l'abri de la croûte terrestre, et s'endorment.

1 milliard d'années avant Aradh XXVI : Un violent séisme réveille les dragons. Une comète d'une taille gigantesque s'est écrasée et a fissuré la croûte terrestre. Le magma jaillit et un nuage empoisonné envahit l'atmosphère. Les dragons, immunisés au feu et aux poisons, découvrent les restes d'une civilisation avancée détruite dont il ne reste aucun survivant. Les dragons parviennent toutefois à prélever les schémas vitaux de nombreuses sortes d'êtres et étudient ces codes génétiques.

Grâce aux matériaux organiques survivants qui sont prélevés au fond de l'océan, ils créent une entité qui va être la mère de toute vie. Le mythe lui donnera le nom de Unoth-Chta. Bien que frustrés par rapport aux dragons créateurs, la Mère-araignée et ses rejetons disposent d'une résistance qui est hors du commun, même pour les dragons, qui les ont conçus à cet effet pour disposer d'esclaves indestructibles. Ils construisent la Première cité.



730 millions d'années avant Aradh XXVI : les Uurlongs-Tha, une race d'entités élémentaires, arrive des confins de l'espace attirée par les puissantes variations climatiques d'un globe en révolution et par le déferlement magique et créatif produit par les dragons. Ils débarquent sur Aktos – continent unique préservé par la comète – et ils s'installent au sud du continent, édifient de grands cités et créent une civilisation.

500 millions d'années avant Aradh XXVI : au fil des éons, les dragons poursuivent leurs créations génétiques et leur exploitation de formes de vies primitives. Ils renouvellent artificiellement l'apparition des premiers vertébrés.

300 millions d'années avant Aradh XXVI : les Karlions franchissent les barrières des enfers et de la réalité matérielle et surgissent dans le sud de Aktos. Ils entreprennent de réduire les Uurlongs-Tha à merci. Pris par surprise, ceux-ci sont rapidement vaincus et enfermés dans des demi-plans dont les seuils sont protégés dans des cryptes souterraines au-dessus desquels les démons construisent leurs cités.

250 millions d'années : un cataclysme modifie l'apparence de Aktos et des îles surgissent de l'océan à l'Ouest du continent unique. Une deuxième vague de démons franchit les barrières dimensionnelles, et la race infernale de Urgoth s'établit sur les îles de l'archipel de Rhune. Les Karlions et les dragons entrent en contact et un conflit éclate entre les deux civilisations pour la suprématie planétaire. Les deux races finissent par conclure une trêve.

200 millions d'années avant Aradh XXVI : un autre grand cataclysme secoue Aktos et engloutit les terres de Rhune, emprisonnant les Urgoths dans les profondeurs océanes. De puissants sortilèges protègent les cités et leurs occupants sombrent dans la torpeur, puis dans le sommeil.

175 millions d'années avant Aradh XXVI : début des civilisations des Peuples bêtes, créations intelligentes des dragons, en Varkhenie, une région au centre de Aktos.

150 millions d'années avant Aradh XXVI : Unoth-Chta et ses rejetons se retournent contre leurs maîtres. Les dragons sortent victorieusement d'une guerre pour la survie ; la destruction de la quasi-totalité des enfants de Unoth-Chta sonne le glas de leur expansion et cette race donne l'apparence de décliner.

125 millions d'années avant Aradh XXVI : la branche reptilienne des Peuples bêtes règne sur la Varkhenie et s'étend sur le centre du continent. Elle se partage en plusieurs grandes familles qui entrent en guerre. De nombreux hommes serpents meurent, d'autres sombrent dans l'hibernation et d'autres se réfugient dans les profondeurs de Aktos, formant des civilisations souterraines.

90 millions d'années avant Aradh XXVI : le Peuple-serpent menace les dragons. Un cataclysme provoqué par les dragons engloutit la Varkhenie dans ce qui deviendra la Mer des Larmes Emeraude.

60 millions d'années avant Aradh XXVI : un nouveau conflit éclate entre les démons et les dragons. La puissance magique dépensée provoque une nouvelle succession de cataclysmes qui défigurent le continent. Les dragons, pour accroître leur puissance, enfantent.

50 millions d'années avant Aradh XXVI : les mammifères deviennent la forme de vie la plus répandues sur Aktos.

45 millions d'années avant Aradh XXVI : une météorite – dont l'origine est probablement draconique – s'écrase sur le sud de Aktos et secoue le continent, délivrant les Uurlongs-Tha de leurs geôles. Les Karlions abandonnent leurs corps matériels et se réfugient au plus profond des enfers. Les Uurlongs-Tha se désincorporent, se transformant en entités spirituelles qui s'intègrent à la trame mystique du monde. Mais les répercussions du cataclysme détruisent presque intégralement la Première cité draconique ; de premières rivalités naissent au sein des dragons entre les deux générations. De premiers fils s'élèvent contre leurs pères. Une part de la seconde génération établit la Seconde cité.

3 millions d'années avant Aradh XXVI : début d'une nouvelle civilisation de Peuples bêtes dominée par des mammifères à fourrure.

1,7 millions d'années avant Aradh XXVI : les dragons anéantissent les proto-humains au moyen d'une glaciation qui envahit Aktos.

1 million d'années avant Aradh XXVI : malgré les glaces, une civilisation humaine se développe au centre du continent. Dans le Nord, sur les terres draconiques, le climat se refroidit. La magie échappe de nouveau aux dragons et éveille les vieilles tensions.



750000 ans avant Aradh XXVI : la glaciation accrue anéantit les civilisations humaines. Les dragons de la Première cité se replient au cœur de la terre et entrent en hibernation.

500000 ans avant Aradh XXVI : Achlath, un second continent jaillit de l'Océan. Les survivants de la civilisation humaine de Aktos y émigrent et règnent pendant 100000 ans.

25000 ans avant Aradh XXVI : de nouveaux hommes bêtes reptiliens apparaissent sur Achlath et fondent le Second Empire. Leur civilisation est brillante et leur apprentissage de l'art magique menace la Seconde cité.

20000 ans : les dragons de la Seconde cité suivent à contre-cœur la voie de leur pères et provoquent un séisme qui engloutit Achlath.

12000 ans avant Aradh XXVI : l'Age Marnéen caractérise la fondation de civilisations humaines sur Aktos.

11550 ans avant Aradh XXVI : la Seconde cité provoque un autre grand cataclysme, celui-ci involontaire. Le déchaînement consume la plus grande part des ressources magiques et amoindrit considérablement le pouvoir des dragons. L'entité Kardros, l'une des puissances enfantées par Unoth-Chta, proche d'un foyer d'éruption mystique, se transmue et devient l'élément chaos. Il sombre dans l'Ether, plan magique créé par la scission des énergies. La force de cette métamorphose le fait sombrer dans la démence et exacerbe sa haine et sa fureur contre ses créateurs draconiques. Le cataclysme détruit la civilisation marnéenne. De ses cendres naissent différents royaumes et des cités-états. Les tribus humaines entrent en guerre les unes contre les autres.

10000 ans avant Aradh XXVI : chute de Sardonath, la plus brillante cité humaine, rasée par des barbares. Ses ruines légendaires se situeraient dans le désert du Flambeau de Kar-Shran.

5000 ans avant Aradh XXVI : apogée des civilisations humaines de Sudérie et de Kardath.

4500 ans avant Aradh XXVI : contre toute attente, les civilisations s'unissent autour de Aradh-Mat, conquérant Sudérien. Les érudits redécouvrent dans les ruines anciennes les schémas de l'art magique. Les armées de Aradh-Mat couvrent le continent de Karn.

De premières escarmouches visent la Seconde cité. Les humains sont repoussés sans difficultés et cessent tout assaut contre les dragons, non sans envier l'opulence et la grandeur des fils de leurs créateurs.

3500 ans avant Aradh XXVI : les humains découvrent l'existence de Unoth-Chta et de ses rejetons et élèvent un culte à leur honneur. La déesse araignée s'allie avec eux dans l'espoir de vaincre la Seconde cité. Les cultes accroissent de manière inattendue, même pour les dragons, le pouvoir mystique des enfants de la Mère-araignée. Une guerre meurtrière éclate ; les dragons sont décimés. Huit survivants parviennent à sceller les portes de la Seconde cité.

An zéro : Aradh XXVI achève l'union des civilisations humaines de Aktos et crée l'Empire Aradhéen.

1200 après Aradh XXVI : l'Empire se scinde. Les dissensions éclatent entre les familles nobles et les clergés. Sans que la déesse araignée ne s'en doute, les rivalités altèrent aussi bien l'union politique que la puissance magique des dieux.

1223 après Aradh XXVI : les portes de la Seconde cité s'ouvrent. Un puissant rituel déchaîne les forces mystiques et anéantit les dieux, réduits à l'état d'esprits errants : c'est le Déforcement du Cosme. Les Hordes Hurlantes jaillissent sur Aktos et les dragons, sur Karn, et Kardros, dans les terres de l'Au-delà, repoussent les meutes infernales – notamment grâce à la trahison de la démonsse Larn et de ses frères. Sur Karn, les dragons apparaissent aux humains sous une semblable forme. Leur puissance fascine et de nombreuses nations et cités rejoignent leurs rangs, éblouies par leurs promesses. Guerres et massacres déciment les fidèles impériaux, et établissent le règne de ceux que l'on va désormais nommer les rois-sorciers.

LES ROIS-SORCIERS DE KARN

Karn, royaume qui s'étend sur les terres du centre de l'Empire, est actuellement tenu par les rois-sorciers. Les sept archimages – et leur Frère Oublié – se partagent le pouvoir et résident, ordinairement, dans des palais au cœur des villes. Seul Bjorn et le Frère Oublié se cachent des humains. Sauf exception, chacun dispose de forces plus ou moins importantes et de très nombreux sujets. Voici les seigneurs de Karn...



Arkhenod, dragon de la justice et du pouvoir, supplée à la distance prise par ses frères et dirige le royaume de Karn. C'est un dragon à l'humeur changeante : de longues crises d'apathie et de sommeil prolongé peuvent conduire à des déchaînements qui emportent dans la mort les serviteurs de son palais qui lui déplaisent. Aussi vaut-il mieux être dans les grâces du **Puissant** pour survivre à ses crises de fureur. Les motifs imputés à ces crises de cyclothymie sont divers ; nul ne connaît la vérité. Certains suggèrent les assauts mentaux répétés que Kardros lance pour dominer le Puissant, d'autres les traumatismes qui ont conduit les Seconds à assassiner leurs pères et leurs mères, et d'autres encore un poison ou un maléfice de Brorde...

Le Puissant règne naturellement dans la capitale de Karn, **Forn la fastueuse**, cité splendide aux arches d'argent, aux colonnes sculptées, aux fontaines de marbre et aux ponts de cristal.

On prétend Arkhenod doué d'un don de prescience ; d'autres affirment qu'il détient un artefact magique ou un oracle. Ses frères s'étonnent ou s'enragent fréquemment de prévisions lui valant un succès stratégique insolent et une surprenante capacité à anticiper les machinations et à les tuer dans l'œuf. Certains estiment que le dragon du pouvoir est simplement génial, ordinairement visionnaire et peut-être invincible.

Arkhenod est relativiste et pragmatique, et ainsi l'est sa politique. Il estime que la diversité des points de vues et des systèmes de valeurs invalide la prédominance d'une croyance sur l'autre. Il n'est, selon lui, ni bien et ni mal et chacun voit midi à sa porte. Il se moque des vertueux et des moralistes et se méfie des prophètes et des visionnaires. Aussi l'optique de sa direction – et les brutalités occasionnelles de sa domination – prônent-elle avant tout l'ordre et l'immobilité. Il pose un regard méfiant sur ses frères et sur les excès de leurs ambitions tout en veillant à ne pas réduire immodérément leurs marges de manœuvre pour ne pas soulever les rancœurs et éviter les alliances fatales.

Les dragons se sont déchargés sur Arkhenod de la responsabilité de diriger les populations de Karn. Pour ce qui est des relations des dragons entre eux, les choses sont plus difficiles. Une accusation grave portée contre un roi-sorcier par l'un de ses frères nécessite en théorie le jugement des dragons réunis, mais les haines ou l'insouciance empêchent une telle assemblée. Osiros trouve satisfaisant de déclarer qu'Arkhenod est un tyran inique, sans toutefois goûter aux travers et aux difficultés du pouvoir. D'autres, tels Brorde, Feyr ou Bjorn feignent de se moquer de lui et craignent en réalité son courroux ou inversement, selon les jours. Arkhenod trouve un allié en la personne de Tylos.

Arshan, pour sa part, reste narquois et difficile à cerner.

Arshan est le dragon de la poésie, de la beauté, de la pureté et de la fatalité. Dragon ambigu, il encourage les destins particuliers, de façon parfois positive en aidant un humain à s'accomplir dans un acte héroïque ou tragique en précipitant les drames et en jouissant de leurs conséquences fatales. Pour lui, l'existence humaine est une œuvre d'art dont il convient de précipiter l'esthétique valeureuse ou tragique. Ses agents interviennent souvent de façon mystérieuse et insidieuse. Raffinés, ces fins psychologues et ces esthètes jaugent les capacités de leurs cibles, vouent une passion toute artistique pour les êtres d'exception et éprouvent du mépris pour l'ordinaire. Leur influence est tantôt malveillante, insufflant de mauvaises intentions ou précipitant les inclinaisons fatales, tantôt bienveillante, favorisant les projets risqués révélant une personnalité ambitieuse. A ce dessein, Arshan est une sorte de mécène qui peut accorder son soutien aux humains qui le requièrent. Il accorde une attention toute particulière à ceux qui sont animés par des passions telles que l'amour contrarié ou la vengeance et propose parfois une aide inattendue à ceux qui auront été remarqués dans l'ombre par ses agents.

Quand les passions se déchaînent dans le sang, il est fréquent de voir surgir pour spectateur, au moment où elles s'achèvent tragiquement, un étrange jeune homme habillé de noir aux cheveux sombres, aux yeux rougis et au sourire énigmatique. Alors, même le plus lucide des protagonistes ayant percé à jour les machinations d'Arshan ne peut plus faire marche arrière : il est entravé par la fatalité et n'ignore plus le destin qui l'emporte vers l'issue fatale. Arshan n'a jamais suspendu son bras et trouve le plus fin des plaisirs au spectacle de l'éveil du sentiment de cette révélation dernière qui terrasse un acteur brusquement conscient de son propre drame.

On prétend qu'Arshan chercherait secrètement un joueur aussi fin que lui. Des esprits plus avisés affirment qu'il s'agirait plus certainement d'une femme. Mais prononcer le nom d'Arshan attire le malheur : aussi ont-ils la sagesse de taire leurs suppositions.

Dans la cité d'**Yrfiss**, dont les nombreuses et confortables auberges accueillent de leur largesse, bardes et artistes, Arshan séjourne dans les hauteurs au cœur d'un palais dont on prétend que les murs de marbre sont tendus de draps sombres. Une musique envoûtante y règne. Nul garde n'en protège les portes et aucun humain n'y vit. Celui qui cherche son destin est libre d'y entrer, mais la rencontre avec le dragon n'est pas assurée. Celui-ci prend toujours une forme humaine, bien que changeante.



Nul quêteur de destinée ne l'a vu sous les mêmes traits. L'**Ecrin des désirs** est situé au-delà d'un pont d'argent couvert d'un givre magique – qui rappelle combien l'équilibre est précaire, l'avancée fragile et la chute fatale. Les temples des mages d'Arshan défendent cette entrée. Ceux-ci ont pour mission de jauger les quêteurs : on n'accepte tout de même pas n'importe quel benêt au sein du temple de la destinée ; falots, matamores, mythomanes et mégalos dénués de teneur sont refoulés dans le mépris.

Bjorn, dragon de la déviance et de la lune, est l'instigateur du pacte passé avec Larn et ses sœurs pour repousser les Hordes Hurlantes. Il entretient encore une relation privilégiée avec la Fraternité.

Son repaire secret serait logé au cœur de l'**Archipel des Larmes Emeraude**, une constellation d'îles qui fonde le centre de la mer intérieure et la base de la nation pirate sur laquelle règne ce roi-sorcier. Le discours que Bjorn présente à ses frères et aux hommes prône la liberté. Le dragon exerce en réalité une répression extrême sur ses agents. L'organisation du crime s'étend au-delà des Larmes Emeraude jusque dans les cités qui sont envahies, de façon croissante, par les réseaux clandestins des trafiquants, des contrebandiers et des raquetteurs. Ceux-ci accroissent sa fortune car tout fruit d'un bénéfice illégal revient en dernière ligne au roi-sorcier pour une part de 5 %, constituant ainsi une fortune prodigieuse et composent d'autre part, grâce au chantage et à la corruption, un réseau d'influences redoutable.

Il existe plus d'une centaine d'îles de superficies diverses. Le climat de l'archipel subit des variations magiques ; en général, chaud et sec, il devient équatorial alors que le navigateur approche du centre des Larmes Emeraude. Les marins des ports de la mer intérieure cabotent non loin des rivages car les eaux sont mal fréquentées. Il faudrait être téméraire pour se rapprocher des îles de la nation pirate, encore appelée plus poétiquement le **Royaume de la Lune** – à moins que sous les dehors du commerçant intrépide on dissimule un contrebandier et un receleur. Mais fréquemment, un navire pirate émerge vers la périphérie et assaille un navire marchand : le cabotage est de ce fait presque inopérant pour se défendre de la piraterie. Les équipages sont en général, massacrés ou soumis à l'esclavagisme. Bjorn se défend de telles pratiques : les humains agissent au seul commandement de leur désir primitif de liberté et de violence. Il ne sévit pas tant qu'ils ne perturbent pas sa contemplation rêveuse, sur une île équatoriale, brumeuse, dont la jungle presque onirique recouvre les colonnes et les temples d'une civilisation antique. Bjorn se repose dans un ancien palais où sa méditation se révèle sous les aspects de la consommation de fumées de drogues. Il se

prélasse sur de gigantesques tapis dorés et s'enroule gracieusement sur ses coussins soyeux dans un intérieur fastueux qui présente quelque peu l'apparence d'un lupanar exotique.

Brorde, seigneur de la domination, vénère la conquête et la tyrannie. Son peuple est dans un paradoxe apparent bien traité. Il a intégré l'idée de son élection et de sa supériorité sur les sujets des autres royaumes et assure au roi-sorcier des fidèles fanatisés de premier choix. Haï par ses frères, objet constant de suspicions, Brorde est étroitement surveillé par Arkhenod. Il a détourné ses désirs de domination dans le commerce. Aussi, **Kalhimar** est-elle devenue la première cité marchande de Karn et croule-t-elle sous l'opulence. Les mendiants sont interdits, refoulés aux portes et les voleurs, surpris, sont torturés en place publique, et lentement exécutés. Les habitants manient avec onctuosité l'hypocrisie et la flagornerie. Mais nul n'ignore ce qu'ils pensent de leurs clients étrangers. Les auberges sont toutefois très accueillantes, luxueuses, hors de prix, et aucun plaisir n'y est interdit, et même les pires, tant qu'on paie. Dans le luxe inouï de son palais, le dragon de la convoitise attend son heure et étend ses réseaux. Pour lui, l'existence est un jeu, et il compte bien gagner.

Des rumeurs prétendent que Brorde conduit secrètement la direction d'une guilde de voleurs ayant vocation à détrousser certains voyageurs dans un but singulier : un étranger incapable de payer ses dettes est immédiatement arrêté, et son destin rejoint le goût de Brorde pour la chasse à l'homme. Pour l'instant, rien ne permet de confirmer cette hypothèse...

Kalhimar fut anciennement la capitale du Douhakeen, royaume d'adeptes de Kardoun. La région a conservé cette appellation et les habitants n'ont guère été perturbés par la transition politique. La Douhakeen est une région méridionale, située à plusieurs centaines de kilomètres du désert du Flambeau de Kar-shran. Le peuple d'Oredh (voir plus loin) est issu d'ancêtres esclaves de la Douhakeen ayant fui cette nation tyrannique.

Feyr, dragon du combat et de la perversité, est peint sous les traits d'un humain grand, mince, nu et sèchement musclé. Ses cheveux sont blancs et ses yeux gris brillent de malveillance. Le seigneur du sexe et de l'agonie adopte un mode de vie qui laisse dire à ses détracteurs qu'à tout instant son esprit peut chavirer dans la démence et offrir à Kardros l'occasion inespérée d'asseoir définitivement son pouvoir sur Karn. Ses palais sont des lieux de débauche où on célèbre la jouissance du combat et des orgies. Peu d'esprits humains tolèrent ses excès de débauche et les **Séides de Feyr** vouent un culte dément à la perversion.



D'autres prétendent que des drogues complexes permettent au dragon et à ses mages de garder la raison. Les guerriers qui survivent au **Palais de la Démence** – une extraordinaire construction de marbre blanc et de cristal opaque aux couleurs changeantes et chatoyantes – sont réputés les plus impitoyables du monde. On prétend que leur séjour monstrueux les a vidés d'humanité. Parfois, des serviteurs de Feyr commettent des atrocités : ils sont alors punis de mort par leur seigneur.

Feyr-Rhyn, sa capitale, est une construction basaltique monumentale érigée dans les cimes des **Monts Ashgals**. Son arène est réputée et nombre de guerriers rêvent d'y connaître gloire et richesse ou une mort honorable.

Les préceptes de Freyr valorisent la domination et l'esclavagisme. Il existe deux sortes d'esclaves : les esclaves ordinaires s'occupent des basses tâches. Ils se distinguent de l'aristocratie servile, celle des esclaves de plaisir. Elle est composée pour une part de femmes superbes formées à la soumission, à la danse, au plaisir et aux machinations courtoises – elles sont autorisées à entrer en lutte pour le gain des faveurs de leurs maîtres mâles, ce qui réjouit ces derniers et assure un divertissement de premier ordre – et pour l'autre d'hommes puissants, choisis pour des caractéristiques en général « musculaires » remarquables et formés pour leur part à la lutte et à la pratique de formes de combat qui les opposent dans des duels à mort. Remarquons que Feyr-Rhyn compose une société particulièrement ouverte à l'égalité entre les sexes – une femme dominante et une combattante d'exception peuvent disposer d'un harem de mâles – et tolérante aux pratiques sexuelles déviantes.

Au dessein d'alimenter le renouvellement de ses effectifs, Feyr a fondé la **Guilde des esclavagistes**, laquelle est fréquemment pourvue par Bjorn quand les deux dragons sont en paix. Nul marchand d'esclave n'ignore que le dragon de la perversité est obsédé par la quête d'une humaine au corps parfait qui attiserait éternellement ses désirs. Certaines mauvaises langues prétendent qu'il lui conviendrait mieux de se porter acquéreur d'un miroir sur pied.

Osiros, dragon du voyage, du vent et du changement, est rarement présent dans son palais de la Cité des Vents. Perchée dans les hauteurs des **Monts Garnesh, Calanthys** étale à flanc de montagne ses temples vides et ses tours penchées en grès blanc. La cité date de plusieurs milliers d'années et Osiros lui-même ignore peut-être qui l'habita. Ses marches de pierre furent lissées bien avant que les humains qui suivirent Osiros ne découvrent ce lieu, vide de tout occupant et poussiéreux. De nombreuses inscriptions laissent penser à la présence d'un peuple animal, mais on ignore tout de leur nature : des saccages

systematiques ont brisé les représentations gravées de ses habitants antiques – surnommés désormais les Anciens par leurs successeurs. Osiros est un dragon au physique délicat et aérien. Son humeur est instable, insouciant, joyeuse ou nostalgique. Il est probablement l'un des rois-sorciers les plus cléments avec les hommes, bien qu'ils ne l'intéressent que peu. Les humains dépoussièrent sa cité et entretiennent son palais, prévoyant son retour et assurant son repos. Certains pensent, à raison sans doute, qu'il peut arriver à Osiros de faire preuve de cruauté morale quand le plaisir lui en prend. Aussi ses mages et ses serviteurs craignent-ils parfois des décisions et des missions visiblement aisées ou dont l'importance pourrait être exagérée. Bien sûr, le dragon de l'air ne tolère pas plus que ses frères l'échec. En contrepartie, il faut reconnaître qu'un agent d'Osiros est généralement mieux traité que d'autres...

Dragon de la magie et du savoir, **Tylos** encourage également les découvertes technologiques et finance les inventions. Ses écoles de magie sont opulentes et son palais regorge de merveilles et d'étrangetés. Il encourage l'étude des phénomènes magiques aléatoires, s'intéresse à l'apparition des dons magiques et aux naissances monstrueuses. Ses mages sont des érudits et ses agents sont fréquemment en quête d'objets magiques et d'artefacts laissés par les anciens temps, à l'époque où les flux mystiques étaient plus puissants, avant le Déchaînement qui affaiblit la puissance des dragons. Il est ouvert à la connaissance et à la culture en générale. De nature élitiste, il est cependant l'un des rois-sorciers les plus bienveillants à l'égard de l'humanité. Il apprécie particulièrement les agents monstrueux et ses mages sont souvent dotés de dons magiques et de pouvoirs latents. La destruction des biens précieux et des ouvrages lui est insupportable ; elles sont susceptibles de le plonger dans une colère noire et d'animer pour toujours sa rancune. Matérialiste, il a la marotte de la collection. Sa culture et ses connaissances sont immenses. Sa capitale peut s'enorgueillir d'une université, de musées, de théâtres et d'un observatoire astronomique où il passe de nombreuses nuits sous sa forme humaine, celle d'un jeune homme blond, de taille moyenne, aux traits délicats et animés. Nul n'ignore son apparence car Tylos est le seul dragon à se mêler à la population. Il se fait une fierté de connaître les habitants de sa ville. Très élitiste, il n'accueille pas n'importe qui pour citoyen. Il est par contre prévoyant et généreux pour les voyageurs et les commerçants en particulier. Il adore le marbre, et **Anoris** est également appelée la Cité réfléchissante – appellation bienvenue à double titre... La capitale est fastueuse. En tous lieux, temples et palais laissent une impression de grandeur et Anoris est certainement la plus belle cité de Karn avec Yrfiss –

bien avant Khalimar, à la fureur de Brorde qui ne parvient pas à faire de sa capitale autre chose que l'écrin de mauvais goût d'une opulence jetée à la face du voyageur.

Tylos aurait eu d'excellentes relations avec Arshan avant qu'un événement mystérieux ne les brouille à jamais – bien que leurs proches n'ignorent pas combien leur compagnie respective manque à chacun.

Le dragon de la vacuité n'a pas de nom connu. Ses frères le taisent, l'ignorent ou l'ont oublié du fait d'un enchantement. Les traits des rois-sorciers prennent parfois l'expression de la tristesse, du remord ou de la colère quand on évoque leur **Frère Oublié**. Ainsi le surnomment-ils dans leurs murmures. Créature solitaire, il vivrait dans les ruines d'une cité désertique. Le dragon du mystère reste une énigme pour la compréhension des humains et de ses frères limités par les obsessions de la convoitise, des biens matériels ou du pouvoir. Paradoxalement Arkehnod n'est pas concerné par cette limitation et semble selon ses proches soucieux de son frère.



On prétend que la réussite d'une quête menant un humain à la recherche de son repaire convie soit à l'oblitération totale – la destruction de son corps, de son âme et, prétendent certains, du souvenir même de son existence – ou à l'apogée. On ignore de quelle sorte est cet état transcendé. De nombreux mystiques partent en quête de la **Cité des Cendres**. Certains affirment être appelés par le dragon de la vacuité lui-même. On ne connaît aucun serviteur ou agent au Frère Oublié.

Des légendes – d'autres – disent du dragon qu'il prend parfois la nature et la force d'une tempête de sable qui décourage les aventureux et les pillards

ou que sa forme elle-même est celle d'un dragon de sable aux contours toujours mouvants. Certains pensent qu'il s'agit d'une image : le souffle est le symbole de l'âme et le signe de l'ascension spirituelle. On ne sait rien d'autre de lui, sinon qu'il existe assurément...

LES FRANGES DEMIURGISTES

Les périphéries de Karn sont occupées par les nomades et les barbares des Franges Démiurgistes. Il en existe des ethnies diverses. Le peuple des Oredhans, qui vit dans les terres périphériques du Flambeau de Kar-shran, est toutefois représentatif des mœurs et des structures sociales démiurgistes.

Malgré le cataclysme mystique commandé par le Déforcement du Cosme, les démiurgistes veulent vivre en paix aux pieds du puissant empire des rois-sorciers. Ces derniers ne trouvent rien d'affriolant à la fréquentation de barbares pouilleux et Arkhenod maintiennent prudemment une relation de *statu quo* – quand d'autres de ses frères apprécieraient l'exploitation des peuples barbares à fin d'esclavagisme. Divers sujets de Bjorn s'attirent la colère des démiurgistes et de nombreux protecteurs de Kar-shran (voir plus loin) ont pour la première fois posé le pied dans les cités de Karn à la poursuite des pirates du royaume de la lune et à la recherche de femmes ravies par les esclavagistes de Bjorn.

♦ La genèse des esprits-dieux

Selon les légendes qui donnent des corps au souffle divin les dieux ont été enfantés par Unoth-Chta, déesse des forces naturelles, mère-monde. Elle est décrite sous l'apparence d'une gigantesque araignée aux traits humains et maternels. Ses aînés, deux jumeaux, Kar-shran – dieu de l'hystérie, de la fureur, de la violence et du massacre – et Kardoun – dieu de la domination et de l'asservissement – sont les deux frères déments du panthéon. Lany, anciennement épouse de Kardoun et déesse du foyer, mourut des mauvais traitements infligés par Kardoun. Mais soignée par sa sœur bienveillante Kani, elle revint à la vie en devenant la maîtresse des Vents et du voyage. Elle quitta ainsi son époux et erra longtemps dans le monde sauvage. Son voyage fut amer et elle vit la sauvagerie des êtres et des manières. Elle retrouva sa mère araignée et lui fit part des souffrances que les faibles éprouvent dans le monde. « En quoi cela serait-il mal que le faible ploie sous le fort ? », rétorqua Unoth-Chta. Lany, alors, chanta la souffrance et les malheurs des affligés et énerva tant sa mère – qui déteste la musique – qu'elle céda à la demande de sa fille et sécréta de ses glandes deux nouveaux fils.

Rism est le dieu de l'ordre, du bien et de la protection. Ce grand guerrier ceint d'un pagne et armé d'une lance d'argent et d'un bouclier triangulaire porte une balafre qui court sur son visage, fruit d'un coup de Kar-sharn. Sharde est le seigneur de la mort, du châtement et de la justice.

Lany laissa sa mère qui, hypocritement, alors qu'elle fut partie, se vengea de sa fille et généra Télima, déesse du meurtre, du mensonge, de la séduction et des courtisanes et Kardros, dieu du chaos. Kardros devint plus tard le seigneur de l'Ether : insidieux, il acquit ultérieurement le pouvoir de s'immiscer en tout et il devint le lien des éléments et des êtres du monde.

Les sociétés traditionnelles sédentaires et nomades des Franges Démiurgistes disposent de variations mythologiques plus longues et plus profondes ou sommaires et crédules – c'est selon le point de vue.

Les civilisés de Karn considèrent que les dieux sont des forces naturelles dénuées de corps, d'apparence et même d'histoire ou de personnalités. Les Hérétiques, une secte secrète, émet l'idée selon laquelle les dieux furent en réalité de plus puissants dragons encore que les rois-sorciers, qui sont leurs enfants, et que les rois-sorciers assassinèrent leurs parents. Ces allégations insultantes sont punies de mort et les Hérétiques sont pourchassés par le pouvoir des rois-sorciers.

◆ Un exemple communautaire démiurgiste : Oredh

Les oredhans – hommes et femmes de Oredh – composent une tribu barbare du Nord du désert du Flambeau de Kar-shran. Ils vénèrent les esprit-dieux.

Le Douhakeen était un royaume maléfique, adorateur de Kardoun, dieu de la tyrannie et de la cruauté. Les Oredhs formaient une tribu d'esclaves qui parvint à fuir, à passer les frontières et à s'enfoncer dans le désert – où leurs poursuivants s'abstinrent bien de les pourchasser, certains de leur mort imminente. C'est sans compter sur Kani, déesse de la compassion. Celle-ci vit leur désarroi et les prit en pitié : elle leur donna un don, celui de ne pas éprouver la chaleur du soleil. Aussi, depuis, leur peau d'un étrange blanc d'albâtre les préserve du climat désertique. Kani ne fut pas leur unique soutien, mais nous ne pouvons en dire plus pour l'instant sans entrer dans le champ des secrets et de leurs tabous...

Oredh s'installa donc dans le désert. Depuis, ses tribus vivent en clans répartis dans différents villages ou dans la grande et magnifique – mais toutefois discrète – cité de Dahngaronn.

Une société rurale côtoie donc une civilisation urbaine.

LES CASTES ORDINAIRES DE OREDH

Leur société est organisée en castes, ordinaires ou sacrées, qui sont articulées et régulées par un corps de coutumes religieuses.

Les castes ordinaires de Oredh sont celles des éleveurs, des chasseurs, des artisans, des bardes et celle, supérieure à toutes, même aux castes sacrées, des chefs. Enfin, et elle n'est pas la moins influente, la caste des épouses marque les décisions des tribus de son avis. Sa représentante est fréquemment la femme du chef lui-même ou sa fille, si sa mère est décédée et si elle en a l'âge. Les épouses organisent les fêtes de mariage et encouragent – voir dirigent – les rencontres amoureuses et les fiançailles.

Les éleveurs mettent à disposition de la communauté chèvres, brebis et moutons, zébus et surtout, source majeure de leur fortune, les lézards géants appelés philizards, créatures de monte désertiques, et les jedkhars, des créatures ailées bicéphales mi-oiseau mi-reptile, arrogantes et idiotes mais prisées par les notables pour leur grâce et pour la possibilité de voyager en volant.

Les chasseurs parcourent le désert pour en tirer un substitut de nourriture qui ne peut pas toujours être assuré par les éleveurs, notamment du fait des maladies couramment envoyées par Kardoun.





Les artisans les plus importants assurent le travail du tissu, des armes, du cuir et des poteries pour les ruraux. Les tailleurs de pierre, les bâtisseurs et les forgerons disposent auprès des habitants de Dahngaronn d'un plus grand crédit.

Les bardes, mémoire et puits de savoir, sont très respectés. Ils sont presque considérés à l'instar des chefs, des prêtres et des conjurateurs (voir plus loin). Bien que rares, ces artistes nomades sont particulièrement aimés et respectés à Oredh. Leur venue est toujours considérée comme un signe de bienveillance de la part des dieux – bien que l'on n'ignore pas que celui qui se tient derrière cette arrivée peut être Kardros, dieu trompeur et transformateur du chaos.

Le titre de chef est non héréditaire, bien que les fils succèdent souvent pour avoir été formés à cette espérance dès leur plus jeune âge. Ils sont désignés pour leur courage, leur détermination et leur esprit d'analyse et d'initiative.

LES CASTES SACREES

Protecteurs de Kar-shran : le terme de protecteur a ici un double sens. Le protecteur est à la fois un officiant au service – relatif – de Kar-shran et celui qui a charge de défendre des méfaits du dieu des ravages. Sa rage est détournée rituellement, avec respect et dévotion, par des cérémonies dirigées par les protecteurs. Si on ne peut calmer le dieu, le protecteur devra user de la force pour faire opposition aux forces que Kar-shran aura lancées contre la tribu. Le protecteur de Kar-Shran est donc un personnage double et ambigu, du moins du point de vue des civilisés qui ne comprennent pas comment on peut à la fois adorer un dieu et repousser ses excès.

Les rôdeuses de Lani : la caste des agents de la déesse des vents et du voyage ne compte dans ses rangs que des femmes spécialisées dans les patrouilles et les expéditions. Une légende narre la création de cette caste. Désespérée par la mort de son amant – un chasseur tué par un animal monstrueux – une jeune femme quitta la tribu et partit dans le désert pour y chercher la mort. Au seuil du trépas, elle reçut la révélation grâce à une apparition de la déesse qui lui donna le moyen de venger la mort de son amant et de protéger désormais son peuple : la double lame, qui allait devenir l'arme traditionnelle des rôdeuses, et leurs facultés particulières. La jeune femme revint, mais déconsidérée par les protecteurs, elle monta de son propre chef un groupe de combattantes et mena une résistance contre l'ennemi qu'elle écrasa au prix de sa propre mort en sauvant un jeune protecteur. Depuis, un culte est rendu à Lani et les rôdeuses ont une place à égalité auprès des protecteurs, bien que les deux corps soient

fréquemment liés par une rivalité – somme toute respectueuse.

Le culte de Kani : l'église de la mère de la compassion est reconnue comme le plus puissant des groupes religieux – à l'instar du culte celui de Virdan (voir plus bas). Ses prêtresses apportent les soins aux malades et aux blessés et bénissent élevages et récoltes. Ce culte n'est toutefois pas réservé aux femmes et de nombreux hommes officient également. Cependant, par tradition, il est dirigé par une grande prêtresse, femme de compassion et de grande patience. La déesse intervint lors de leur fuite et leur apporta aide et protection contre les Kardounis. Elle les guida vers ses terres, et, depuis, ce peuple lui voue un culte prédominant. En cas de conflit entre les chefs et les prêtres des tribus, la grande prêtresse décide en dernier recours. Son pouvoir a par contre décliné à Dahngaronn au profit de Rism, lequel en retour est peu représenté dans les tribus.

Les cultes de Kardros et de Sharde : Kardros est le transgresseur, le fou, un être sacré qui a la fonction sociale particulière et incontournable d'endosser les actes contraires de façon à préserver la communauté du désir de contrarier les coutumes. Transgressant les lois, il donne un exemple négatif. Il est le maître d'œuvre des fêtes et des plaisanteries, soit des temps qui, hors de l'ordinaire, permettent et organisent la libération des répressions et l'expression des plaisirs et du désir. Il a également fonction de conseil : il est le seul à pouvoir apporter une décision alternative quand l'ordre des coutumes est confronté à la nouveauté ou contrarié par un dilemme.

Sharde est le gardien des coutumes et des traditions. Il assure la fonction de la justice. Il travaille – dans ce qui semble un paradoxe pour les « civilisés » – en collaboration directe avec Kardros. Ils observent l'état d'esprit de la collectivité et tentent de prévoir les tensions afin de les décharger à temps, en employant certes des méthodes à la fois différentes et complémentaires. Kardros agit en général en premier en organisant une plaisanterie destinée à percer l'abcès – ce qui lui demande beaucoup de finesse. Sharde agit en général après, en cas d'échec de son confrère, par le sérieux, l'appel aux responsabilités, voir par les menaces et la sanction, en dernier recours, dans les cas les plus graves.

Par tradition, les grands prêtres de Kardros et de Sharde sont deux frères formés dès leur enfance. Depuis toujours, la bénédiction des deux dieux veut que naissent des jumeaux, prédestinés à ces charges.

Descendants d'esclaves, les Oredhans cultivent une haine inflexible pour **Kardoun**, dieu tutélaire des terres cruelles qu'ils fuirent, et refusent de lui accorder la moindre dévotion : ils encourent ainsi la malédiction de Kardoun qui envoie contre ce peuple ses agents – principalement des maladies, des afflictions ou ses guerriers sacrés.

Une dévotion respectueuse et discrète est accordée à **Télima** : le rituel d'un sacrifice animal échoit aux espionnes de Virdan, demi-dieu fils de Unoth-Chta.

On adore moins **Unoth-Chta** que **Virdan**, un fils oublié de la déesse araignée qui est le dieu-esprit du désert et du vide. Il est servi par trois ordres composés respectivement de guerrières, de voleuses et de prêtresses et qui forment ensemble une société ésotérique, presque secrète, de femmes. Ces dernières ont le crâne rasé. Leur front est tatoué d'un symbole magique – une rune – leur accordant un pouvoir. Elles manient deux cimenterres et portent une robe plissée en cuir clouté, lacée sur le devant et l'arrière.



(c) François Luc

Les grands prêtres de Virdan sont deux jumeaux – un homme et une femme – d'une beauté surnaturelle et étrangement semblables. Leur temple se situe dans une caverne souterraine logée en plein désert. L'entrée, secrète, est protégée par une illusion. Leurs servantes vivent dans le désert et n'apparaissent aux communautés que pour les informer des désirs ou des conseils de Virdan. Virdan est considéré comme un dieu à part entière malgré son ascendance monstrueuse – il a gardé de sa mère un appétit bestial.

C'est une puissance à la fois primordiale et cachée qui entretient un mystère tout religieux. Ses futures initiées reçoivent dans leur sommeil l'ordre de rejoindre l'ordre. Elles sont guidées par les images de leurs songes vers le repaire secret du culte et quittent leurs parents avec un minimum d'explications, souvent déjà emplies d'une attitude de déférence religieuse et d'une aura de mystère. Les servantes de Virdan interviennent toujours quand la communauté est en danger, apparaissant sans prévenir et avertissant souvent de l'imminence de la menace.

Virdan dispose d'un second serviteur, un maître de combat ascétique qui maîtrise des formes de combat à mains nues mystérieuses. Il s'entraîne dans le désert ; méditant fréquemment et longuement, il est parfois couvert par le sable et forme une dune. Son existence n'est pas inconnue, à la différence de son affiliation à Virdan dont il est un agent primordial. Il vit sur un territoire où chacun peut le trouver si on le cherche et où aucune force maléfique dotée d'intelligence n'entre, du fait de son invincibilité. De ce fait, son territoire représente également un abri dans le désert pour les réfugiés oredhans. Le Maître Désertique pressent la présence d'individus à quelques kilomètres ; il ne sort toutefois du sable que pour rencontrer un élève qu'il jugera et enseignera éventuellement ou pour livrer secours.

Une autre personnalité sacrée tient une place conséquente dans la culture démiurgiste des Oredhs. Son nom est **Voit-au-loin**. D'après les croyances, il a toujours existé, et pour certains, il serait même antérieur à la Mère-araignée. Voici ce que disent de lui les Oredhans :

« Voit-au-loin jauge les actes et juge les hommes. Ceux qui ont failli sont consumés dans ses paumes noircies. Leurs cendres sont répandues sur la terre et ils renaissent, en certains enfants, pour pouvoir à nouveau tenter leur chance. On dit qu'on les reconnaît en des enfants qui pleurent tout le temps ; aussi rendent-ils leurs parents soucieux.

Il est certaines parts des hommes que Voit-au-loin ne peut consumer, car elles sont trop fortes, et trop dures. Alors, certains morceaux de mémoire, des souvenirs de colère ou d'amour, reviennent en l'esprit du nouveau vivant. Et des drames alors se préparent, parfois.

Et les hommes qui n'ont pas failli ? Ils rejoignent le paradis de nos ancêtres, dans le ciel, d'où ils observent leurs enfants car ils nous aiment. Parfois, ils descendent pour mieux nous voir et mieux nous entendre. Aussi avons-nous de petites corniches accrochées au long de nos toitures, pour qu'ils puissent s'y reposer, et des ouvertures dans nos toits, pour qu'ils puissent nous voir et nous entendre.



Bien sûr, pour certains hommes – mais il n'en a point chez nous, grâce à Sharde et à ses coutumes – pour certains autres hommes, donc, qui furent sanguinaires, Voit-au-loin les transforme en bûches, et ils alimentent son feu, pour l'éternité. »

DAHNGARONN

Tel est le nom de l'unique cité de Oredh. Elle se trouve sur un plateau escarpé et fendu de canyons ; des marches sculptées dans la roche et des ponts de cordes mènent le voyageur jusqu'à ses portes colossales et, par-delà, vers ses avenues et ses temples splendides. Des faucons apprivoisés surveillent son horizon ; ils sont les compagnons magiques des conjurateurs.

Dahngaronn vit sous la protection de Rism et de ses guerriers saints. Les dirigeants en sont les prêtres de Rism, les prêtresses de Unoth-Chta et les prêtres de Sharde. Ils admettent dans leurs conseils les rôdeuses de Lani et des êtres étranges : les conjurateurs.

Les conjurateurs sont issus de la cité ; une école existe spécialement pour les enfants qui ont le don de la sorcellerie. Ils ont une fonction de conseil et sont à la fois craints et respectés comme des êtres sacrés, mi-hommes mi-monstres. Ils forment une branche profane du culte de Unoth-Chta. Un tabou impose de ne pas les agresser sans encourir la malédiction de la Mère-araignée. Mais ils sont également sujets à un contrôle étroit. Les rares étrangers qui passent par Dahngaronn ne savent pas grand chose sur eux, et les habitants ne soulèvent jamais le sujet...

S'il n'existe naturellement pas un culte voué à Kardros – qui a abandonné sa divinité pour l'élémentarisme du chaos, soit pour une sphère profane et néfaste –, un ordre de guerriers-voleurs est toléré et parfois employé par qui paie cher. Ils sont appelés les fureteurs du chaos et se spécialisent dans le vol, l'espionnage et l'assassinat. Ils ont également la curieuse fonction d'organiser le crime selon un code d'honneur qui nuit aux excès. A l'instar des prêtres ruraux de Kardros, ces adeptes du chaos ont une fonction de régulation sociale et montrent que le chaos est aussi une transgression : des individus typés ont pour fonction de transgresser à la place des habitants et dans un champ d'expression qui ne saurait nuire au pouvoir en place, et qui donc sert ses desseins en déviant les troubles politiques. Qui plus est, ils servent de contre-modèle, désignent ce qu'il ne faut pas faire, et endossent ainsi une vocation pédagogique.

ARMES SACRÉES, RUNES ET SECRETS OUBLIES

Certains agents utilisent des armes particulières.

Les guerriers sacrés de Rism et les protecteurs de Kar-shran manient un impressionnant cimenterre à deux mains. Le symbole solaire est gravé sur celui des premiers, et les protecteurs de Kar-shran ajoutent sur la partie supérieure de la lame un anneau pour chaque ennemi tué.

Les rôdeuses de Lani apprécient la double lame, deux cimenterres courts et effilés maniés dans chaque main.

Les conjurateurs manient le fauchard.

La rune de Rism représente un soleil. Celle de Kardros figure trois vagues ondulantes superposées et celle de Sharde une pyramide. Le symbole runique de Kani est une graine et celui de Lani un aigle stylisé.

Les runes des adeptes de Kar-shran, de Lani et de Virdan qui sont tatouées dans un cartouche circulaire sur leur front sont enchantées lors du rituel sacré d'ordination de l'agent ou de la prêtresse. Les prêtres de Rism, les prêtresses de Kani et les serviteurs de Sharde et de Kardros sont dénués d'un tel dispositif esthétique – sans qu'ils le soient toutefois de pouvoirs mystiques.

Un secret est à la fondation de Dahngaronn. Certains des dragons-pères qui entrèrent en conflit avec les seigneurs de la Seconde Cité furent trompés, sacrifiés et assassinés par leurs enfants qui devinrent ainsi des sorciers invincibles. Et les rois-sorciers visèrent ensuite les dieux.

Mais un dragon de la faction de la Première cité qui décida de ne pas céder à la léthargie et de se confronter aux descendants échappa à la fin funeste de ses frères. Véritable seigneur de Dahngaronn, il est lié aux humains par un serment de protection réciproque. Les tribus fondatrices le découvrirent blessé dans le désert. Ils le soignèrent et le protégèrent des charognards et des prédateurs. Il fut déposé dans une grotte souterraine et la cité fut construite au-dessus.

Les conjurateurs sont ses enfants ; des femmes furent inséminées lors de la fondation de la cité pour assurer la survie des dragons. Mais les enfants n'acquiescent jamais le pouvoir de prendre la forme draconique – du moins, jusqu'à présent, aucun des enfants nés ne le put – et moururent au bout d'une existence de 100 ans en moyenne. Toutefois, depuis l'insémination, le pouvoir du dragon se transmet dans le sang de certains oredhans, au sein de Dahngaronn et parfois dans les tribus.



◆ L'Au-delà

L'Au-delà est le nom donné aux terres sillonnées par les barbares de la Dispersion et aux cités décadentes des cultistes de Kardros.

Le Déforcement du Cosme a également ravagé les terres étrangères à Karn. Sous les assauts des Hordes Hurlantes, leurs peuples ont sombré dans la folie. Ce brusque accès de démence collective a ouvert un seuil sur le plan de l'Ether. Les cavaliers du chaos ont surgi, repoussé et détruit les démons et ont saisi les âmes hurlantes des mortels pour les transformer en adorateurs de Kardros. Depuis, les terres de la Dispersion sont parcourues par les hordes barbares du chaos. Ces tribus errent à la recherche de nouveaux assauts, entre elles, et de massacres dépassant en horreur ce qui a été vu jusqu'à présent. Les massacres se succédant, les occasions d'agonie martiale déclinent et les **Hordes de la Dispersion** tournent le regard vers les Franges et, au-delà, vers les cités resplendissantes des rois-sorciers.

Les **cultistes de Kardros** – on désigne là un ordre religieux – tiennent les cités et assurent le désordre, la confusion, la luxure et la cruauté. Ces cités oscillent entre les charniers des champs de bataille collective qui jonchent ses rues, lieux d'exultation mortelle d'hommes parvenus aux derniers stades de la démence, et des orgies à ciel ouvert à la fois cauchemardesques et splendides. Dans les puits de la débauche, les esclaves laissés en pâture aux démons capturés offrent aux aristocrates le spectacle de l'assouvissement des désirs et des appétits les plus abjects.

L'Au-delà représente un « ailleurs » inquiétant pour les habitants de Karn et une menace constante pour les Franges.

Pour le reste de ce qui s'y trouve, on ignore encore tout ...

LES CASTES HEROÏQUES DE KARN

Chaque personnage issu d'une caste dispose d'une compétence spécialisée propre à cette classe, réservée à ses membres. Par exemple, la compétence Nécromancie n'appartient qu'à la caste des mages. La base de la compétence (le nombre de points de compétence minimal dont dispose le personnage si le joueur n'y ajoute pas des points de compétence à la création du personnage) est égale au score de la caractéristique Ame.

La compétence dispose d'une arborescence de pouvoirs dont la puissance s'accroît avec la difficulté du jet de compétence à réussir en lançant 1d100 sous la compétence majorée du malus propre au pouvoir visé. En effet, un jet sous la compétence est toujours lancé, mais selon le pouvoir employé, il y a un malus plus ou moins

grand. Celui-ci est indiqué. Par exemple, le pouvoir « Profanation (premier cercle) [-25 %] » signifie qu'un jet sous la compétence Nécromancie s'effectue avec un malus de 25 % pour activer le pouvoir Profanation (premier cercle).

◆ Les mages

Les **mages** sont les adeptes et les fidèles d'un roisorcier. Ils lui vouent un culte profane et servent avec fanatisme ses intérêts. Il existe toutefois des **hérésiarques**, mages naturels ayant appris à contrôler et à modeler leur don grâce à un maître lui-même caché. Les hérésiarques sont pourchassés et punis de mort.

Les mages sont perçus comme les représentants des rois-sorciers ; ils inspirent crainte et respect, car leur arrivée est souvent vécue comme le signe avant-coureur des effets dramatiques d'un pouvoir impitoyable. Ils ont autorité à s'immiscer dans les affaires politiques locales par autorité légale des rois-sorciers – et disposent de ce fait d'un mandat – ou sinon, à leur initiative personnelle, en imposant le respect sur les individus et sur leurs dirigeants par leur seule autorité statutaire.

Le fluide, un breuvage magique et puissant accordé par les dragons, permet aux mages d'accroître leur espérance de vie en terme de plusieurs centaines d'années. Composé par les larmes et les rêves des dragons, le fluide se révèle être aussi un poison mortel pour les mages ayant trahi leurs maîtres, sans même que le roisorcier n'ait à le savoir et à le décider. De même, ce breuvage impose une dépendance, obligeant tout mage à en consommer une fois par semaine – sans quoi douleurs et fièvres l'emportent au long d'un chemin douloureux vers la mort ou le sevrage. Une consommation excessive fait encourir des dommages mentaux – comme des bouffées mégalomanes et des accès de violences – ou corporels.

Les mages forment une classe sociale élitiste. Les sujets de Karn ne se contentent pas de ne plus croire aux dieux : leurs seigneurs les ont détruits. Ils exercent pleinement leur volonté de puissance sur le monde qu'ils dominent et les mages diffusent leur verbe. Le rôle social et le statut du mage se transmettent fréquemment dans la famille. Le père transmet au fils l'adoration des rois-sorciers et la volonté de préserver le statut honorifique familial. Il l'éduque dans le sentiment d'une élection qui transcende celui des devoirs serviles.

Les dragons et les mages sont attachés par un lien puissant et subtil qui est exacerbé par l'emprise magique et mentale que les dragons imposent sur des agents qui disposent en retour d'une domination exercée sur l'ordre social de Karn.



Les mages sont les êtres les plus puissants de l'ordre humain et ils entendent préserver dans le sérail familial une puissance héritée des premiers liens de fidélité qui firent d'eux, souvent dès l'aube du règne draconique, les seigneurs du monde humain.

Les agents des dragons sont pris à leur instar dans les liens de machinations politiques complexes qui opposent leurs seigneurs. Ils composent l'ordre social le plus important de Karn en lieu et place des nobles et des chevaliers arcaniques qui collaborent, et obéissent même, non sans ressentiment face à ces roturiers ambitieux et tortueux. Les mages rappellent à la noblesse qu'en s'alliant aux rois-sorciers elle a acheté sa survie tout en s'aliénant à un service qui ne tolère pas l'échec, et encore moins la sédition. De nombreux mages, cependant, sont issus depuis peu des familles nobles avides de retrouver leur force passée et les deux ordres se rapprochent de jours en jours, ce qui peut toutefois générer des drames familiaux et des dilemmes de fidélité cornéliens.

Les représentants des rois-sorciers se doivent d'être reconnus pour imposer le pouvoir, l'ordre et la volonté de leurs maîtres. Traditionnellement, les mages ont les cheveux longs et teints en noir. La consommation du fluide leur donne un teint pâle et livide. Leur tenue est composée d'une robe noire sans ceinture sur laquelle ils passent un manteau ouvert de soie rouge aux franges tissées de fils dorés qui dessinent des entrelacs et la rune du roi-sorcier qu'ils servent. Leur attitude est en générale aristocratique et sévère, voir glaciale et méprisante. Ils ne sont connus ni pour leur amabilité, ni pour leur générosité. Ils exècrent la vulgarité et la sensibilité et condamnent parfois cruellement quiconque, leur manquant de respect, atteint à travers eux à l'autorité des dragons. Ils cultivent l'infaillibilité et la puissance. Leur détermination se doit d'être inébranlable et la lâcheté n'est pas pardonnée par les exigences de leurs seigneurs. En échange d'un statut les élevant au-dessus du genre humain, les fils spirituels des rois-sorciers ne peuvent céder à l'échec. Ils ne combattent qu'en dernier recours et portent traditionnellement un sabre dont la lame est élançée et courbe.

NECROMANCIE [AME] :

Rite nécromantique : le personnage entre en communication avec l'esprit d'un mort, qu'il soit errant ou non, et peut dialoguer avec lui, voir le contraindre à répondre au moyen d'un jet sous Ame modifié par un bonus de trois. Il n'est pas en mesure toutefois de savoir si l'esprit ment. Il ne pourra le faire qu'une fois.

Si l'esprit n'est pas errant, le mage devra opérer le rituel à distance de vue du corps, de son urne funéraire ou du lieu où il fut enterré ou déposé.

Vision d'outre-tombe : le personnage peut voir un fantôme sur le lieu qu'il occupe.

Faire parler leur cadavre : le corps d'un individu mort récemment ([Ame du sorcier] jours) s'exprimera de lui-même en lieu et place de l'esprit dont il garde la mémoire, et ce, pour une durée de 1d4+2 rounds.

Profanation (premier cercle) [-25 %] : ce rituel permet de relever un mort pour une durée qui s'étend jusqu'au prochain lever de soleil, où le cadavre s'écroulera pour de bon.

Absorption vitale [-30 %] : au toucher, le sorcier subtilise 1d10 points de vie à son adversaire.

Nécrose [-40 %] : une partie visée du corps de l'adversaire tombe en putréfaction en 1d6 rounds. La victime perd 1d8 points par round et agit avec un malus de -50 %. Quand le membre « tombe », elle subit encore par round 1d10 de dommages à moins d'être soignée.

Profanation (deuxième cercle) [-50 %] : au moyen d'un rituel conduit durant 2d10 minutes, il peut lever les morts : 1d3+1 cadavres animés se mettent à son service jusqu'au prochain lever de soleil.

Putréfaction [-65 %] : la victime de ce sortilège puissant tombe en putréfaction en 1d6+2 rounds. Ses souffrances insoutenables s'achèvent dans une mort certaine.

Tomber en poussières [-80 %] : la victime tombe instantanément en poussière. Le rituel dure 1d3 rounds.

Possession [-80 %] : le nécromant occupe le corps d'une cible par l'esprit d'un mort maléfique. Il peut également exorciser quelqu'un de ce démon de l'au-delà. Le rituel dure 1d3+1 heures et nécessite un cheveux ou un ongle de la victime si elle n'est pas présente.

Profanation (troisième cercle) [-100 %] : le nécromant peut relever au moyen d'un rituel conduit durant 2d10 minutes un nombre de 1d10+1 cadavres.

La maîtrise (compétence supérieure ou égale à 90 %) permet au moyen de l'élévation du seuil de difficulté égal à son double de supprimer le temps d'incantation ou de multiplier les effets visés par deux (ex : avec un malus de 2 X 40 %, le rituel de Nécrose fera perdre à la victime 1d8 points par round et imposera un malus de -100 %. Quand le membre « tombe », elle subit encore par round 2d10 de dommages à moins d'être soignée.



DOMINATION [AME] :

Discours captivant : le sorcier accroît sa capacité à convaincre son entourage. Il doit toutefois développer une argumentation, mais celle-ci sera jugée irréfutable s'il réussit un jet d'éloquence majoré d'un bonus de 25 %.

Sympathie : la cible visée éprouve de la sympathie pour le personnage et se joindra à sa cause, sauf si son existence ou ses intérêts fondamentaux sont mis en péril.

Charme (premier cercle) [- 25 %] : la cible visée est charmée. De l'amour ou de l'amitié apparaissent pour une durée s'étendant jusqu'au lendemain matin. Il sera possible au sorcier de faire une nouvelle tentative si la cible n'a pas subi un désagrément. Si elle a le sentiment d'avoir été roulée, un malus de 20 % sera affecté au jet. Si sa vie ou celle de quelqu'un a été mise en péril, la tentative échouera.

Contrainte individuelle [- 35 %] : la cible est contrainte de produire un acte qu'elle ne désire pas faire.

Charme (deuxième cercle) [- 40 %] : la victime subit l'effet du charme à vie.

Contrainte de masse (premier cercle) [- 50 %] : le groupe présent (composé de deux à six personnes) est contraint de produire une action contre sa volonté. Si le groupe excède six personnes, six individus le composant pourront toutefois être affectés.

Charme (troisième cercle) [- 60 %] : la victime aimera à ce point le sorcier qu'elle sera susceptible de mettre sa vie en jeu pour lui, voir d'exercer sur elle une atteinte physique grave.

Contrainte de masse (troisième cercle) [- 80 %] : le sorcier est susceptible de tenir en son pouvoir une foule ou une armée. Si celle-ci lui est hostile, il subira un malus de 25 %.

Enfin, les mages, serviteurs des dragons, ont une affinité avec les **éléments de l'air et du feu**. Ils peuvent avoir accès à **trois sorts élémentaires** appartenant à l'un et à l'autre de ces deux éléments. Traitez leur usage comme pour les élémentaristes : l'utilisation de chaque sortilège est considérée comme l'usage d'une compétence. Mais à la différence de l'élémentariste, l'achat du sortilège demande des points de compétence indiqués entre parenthèses (voir sortilèges élémentaires).

♦ Les épée-démons

Les **épée-démons** ont passé un pacte avec les rois-sorciers contre les démons. Elles fusionnent avec un homme, condamné à mort, le damnent et lui donnent des pouvoirs surnaturels tout en conditionnant sa survie à un antidote généré par la lame – ce qui explique les cicatrices innombrables qui couturent le corps des agents de l'**Ordre des Séides**.

Le rituel démoniaque conduisant à la mort du condamné et à sa réanimation infernale est particulièrement éprouvant. Pour commencer, un casque chauffé à rouge gravé de symboles ésotériques est fixé au crâne du condamné par des ergots métalliques. Chaque casque – un heaume en réalité puisqu'il couvre intégralement la tête du séide – est unique et présente les traits d'un visage démoniaque particulier sculpté par le forgeron du roi-sorcier qui conduit le rituel.

Ensuite, le condamné est jeté dans une cuve de sang fermée par une grille métallique au dessein d'être noyé. Montant des profondeurs de la fosse, une femme apparaît et s'unit au condamné, saisi par les convulsions mêlées de l'asphyxie et de la relation charnelle. Une fois la cuve vidée, le condamné est retrouvé inanimé mais vivant, aux côtés d'une épée à deux mains. Un visage démoniaque d'un côté de la garde reproduit les traits du masque du porteur de l'épée démon et celui d'une femme magnifique – l'esprit-démon de l'épée qui s'est unie à lui – se trouve de l'autre côté de la garde, un sourire charmeur aux lèvres...

L'Ordre des Séides compose la cohorte des agents de guerre individuels les plus terribles des rois-sorciers. Les chevaliers arcaniques – voir plus loin – les craignent et les mages n'ignorent pas que les rois-sorciers considèrent parfois les séides comme les égaux des mages.

La fidélité des séides est inébranlable – on estime que la part démoniaque du séide le conditionne au respect du pacte magique qui lie les épée-démons aux rois-sorciers. Certains pensent toutefois que les agents les plus anciens pourraient retrouver avec le temps une part de leur libre arbitre et le désir de chercher le moyen de se défaire de cette emprise...

L'épée-démon a un esprit et une personnalité. Elle s'exprime dans l'esprit même du séide. Elle a la possibilité de s'exprimer au moyen du visage féminin de la garde, qui s'anime alors. Cette magie coûte beaucoup d'énergie au porteur qui peut manquer de s'évanouir sous la faiblesse – 1d20 sous Physique – 5 ajouté à un malus équivalent au nombre de tentatives supplémentaires à la première.



Ainsi, à la deuxième fois, le malus est de 6, et de 7 à la troisième intervention du visage démoniaque. Cette méthode peut permettre à une épée de mettre hors service son porteur.

L'antidote produit par la lame peut avoir des effets magiques hallucinogènes. Alors, le porteur – inanimé dans la réalité – voit apparaître la femme de l'épée en chair et en os. Les épée-démons trouvent à ce moyen satisfaction à leurs désirs charnels. L'esprit du porteur, même inanimé, peut tenter de résister à l'étreinte en opposant son Ame à celle du démon de la lame. En cas de réussite, il est immédiatement éveillé. Il peut se retrouver contraint, bien sûr, par la colère de l'esprit-démon féminin de son arme qui peut être pris d'éloquence ou qui peut ajouter aux effets de l'administration de l'antidote des douleurs atroces. Les démons n'ont aucune pitié...

1) POUVOIRS DE L'ÉPÉE-DEMON :

L'esprit-démon de l'arme possède une âme égale à 15 + 1d10. Elle contraint le porteur à être torse nu et à exhiber ses cicatrices. Il confère toutefois au porteur une protection démoniaque équivalente à une armure complète en plaques (1d10+4) qui le protège des variations de température et une technique de combat exceptionnelle au choix.

Cette épée à deux mains occasionne 1d8 dommages supplémentaires.

Elle accroît le score de Physique du porteur de 3 points.

2) FUREUR DEMONIAQUE [AME] :

Appel [- 25 %] : L'arme détient le pouvoir de se transporter à volonté dans les mains du porteur à son appel, en tout point où elle se situe, à une distance maximale de 10 kilomètres. Elle ne se déplacera pas à plus de 30 mètres, préférant se téléporter directement dans la main du combattant.

Lame tranchante [- 40 %] : invoquant le pouvoir démoniaque de son arme, le combattant effectue 2d6 points de dommages supplémentaires. Le jet de compétence effectué est compris dans le jet d'attaque, sans que le malus compté pour l'activation du pouvoir n'influe sur le résultat effectif du jet d'attaque en lui-même – ce qui signifie que le joueur ne lance qu'un seul jet de dé pour deux compétences.

Tour d'airain [- 60 %] : au prix de l'abandon des attaques, le combattant crée un rempart de coups de parades - qui l'assurent d'un bonus à la parade équivalent à la moitié des points de compétence de l'arme avec laquelle il pare. Le jet de compétence effectué est compris dans le jet d'attaque, sans que le malus compté pour l'activation du pouvoir

n'influe sur le résultat effectif du jet d'attaque en lui-même.

Double lame [- 75 %] : permet de passer une technique d'escrime magique qui permet de frapper deux fois sans malus pour une action. Le jet de compétence effectué est compris dans le jet d'attaque, sans que le malus compté pour l'activation du pouvoir n'influe sur le résultat effectif du jet d'attaque en lui-même.

Affliction des lames argentées [-85 %] : produit un jet d'éclats métalliques tournoyants qui s'abattent sur la victime en même temps que le coup, émanent de la lame. Le coup doit nécessairement toucher. Les éclats argentés occasionnent 3d6 points de dommages supplémentaires. Le jet de compétence effectué est compris dans le jet d'attaque, sans que le malus compté pour l'activation du pouvoir n'influe sur le résultat effectif du jet d'attaque en lui-même.

◆ La Fraternité de Larn

Larn, grande sœur des épée-démons, est la maîtresse de la **Fraternité de Larn**, la guilde des assassins. Ses agents sont eux-mêmes des victimes assassinées par la Fraternité, puis ressuscitées par Larn ; elles furent visitées avant leur mort par l'incarnation de Larn. Terrifiées par la prédiction de leur mort – décrite au fur et à mesure des interventions de Larn en ses circonstances, détails et temps –, la victime cède au chantage de Larn et accepte de rejoindre les rangs de la Fraternité. Larn ne choisit évidemment que des éléments émérites qui ne constituent pas que des exécuteurs, mais également des dirigeants, des espions, des marchands ou tout individu susceptible de favoriser les intérêts obscurs de Larn. Cette dernière prétend n'être en rien impliquée dans les machinations des rois-sorciers ; on la soupçonne de suivre des desseins propres. Mais toute personne qui pourrait en apprendre trop disparaît assassinée et seuls les éléments les plus anciens de la fraternité savent plus ou moins clairement quels sont les objectifs occultes de Larn.

Un lien de solidarité associe les assassins qui composent en chaque cité les membres d'une fraternité, société secrète urbaine. Ils se vendent au plus offrant, mais sont fréquemment en relation étroite avec les dragons qui font appel à leurs services de façon privilégiée – notamment quand le dragon se cache de la curiosité de ses frères ou des règlements d'Arkhenod. Ce dernier emploie en retour la fraternité pour user d'une justice expéditive qui pourrait être décriée par ses frères. De nombreux assassins connaissent les secrets inviolables des rois-sorciers et pourraient en user le jour venu, à la demande de leur maîtresse démoniaque.

1. FRATRIE DES OMBRES [AME]:

Discrétion : les compétences « discrétion » et « furtivité » passent à + 15 % durant une scène de jeu.

Combat aveugle : dans les ténèbres, ou aveuglé, l'assassin n'est pas sujet au malus de combat de - 50 % en combat et dans ses compétences physiques. Un seul jet en Fratrie suffit pour la durée du combat.

Marche silencieuse [- 15 %] : le personnage se déplace sans bruit. Les compétences discrétion et furtivité sont élevées à + 30 % durant une scène de jeu.

Voile de la nuit [- 30 %] : une zone magique de ténèbres s'étend sur un rayon de 3 mètres autour de lui et masque sa silhouette – imposant un malus de 50 % pour le toucher, à moins de voir dans les ténèbres ou de maîtriser le combat aveugle.

Aveuglement [- 45 %] : l'adversaire est aveuglé par un flash lumineux durant 1d6+4 rounds. Chaque frère des ombres a sa manière propre de le produire : il peut jaillir de la paume de sa main, prend la forme d'un éclair, etc.

Voile des ombres [- 50 %] : le personnage peut se dissimuler dans une ombre en s'incorporant au monde des ombres. Il perd sa consistance physique, devenant un être à deux dimensions et il voit et entend normalement. Il doit réussir un nouveau jet pour sortir de l'ombre. Il est possible d'emporter des objets dans l'ombre et de les y abandonner. On ne le peut d'un être vivant, mais un cadavre n'est plus un être vivant...

Voyageur d'ombres [- 60 %] : il peut se déplacer en passant d'ombres en ombres ; en cas de discontinuité des ombres, d'une ombre à une autre, il prend lui-même l'apparence et la consistance d'une ombre. Sa vitesse de déplacement dans les ombres est extrêmement rapide – autour de 100 kilomètres heures. Il est possible d'y détecter la présence et l'apparence d'un autre frère.

Cécité [- 70 %] : variation supérieure de « Aveuglement » qui rend définitivement aveugle une victime.

Appeler un obscur [- 80 %] : les créatures d'ombre sont des êtres qui vivent dans le plan des

ténèbres. Elles ont l'apparence et la consistance d'une ombre humaine et peuvent servir d'espion pour leur maître jusqu'à la prochaine aube.

Retenir l'obscurité [- 90 %] : ce rituel d'invocation qui dure 1d3 heure(s) permet de lier définitivement un obscur à la propre ombre du personnage.

Fusion dans l'obscurité [- 90 %] : comme dans « Voile des ombres », il s'incorpore à une ombre. Toutefois, il est capable de produire un effet physique sur la réalité matérielle – comme de frapper ou de subtiliser un objet – en restant dans l'ombre. Dans ce cas, le bras et l'arme sortent de l'ombre et frappent ou agissent avant de s'y replier.



2) COMBAT ACROBATIQUE :

Cette compétence magique de combat accorde au personnage la capacité d'entrer en lévitation et de se mouvoir en l'air jusqu'à une hauteur de 10 mètres pour se battre – en quelque sorte, soulevé par une exaltation magique. Toutefois, il doit se trouver à moins de 5 mètres d'une surface solide à laquelle il demeure magiquement retenu par un lien magique d'essence élémentaire terrestre.

Compétence : combat acrobatique [âme]

◆ Les dissipateurs

Les dissipateurs : « Ils marchent aux frontières des mondes des morts, des vivants et des démons. » Pour être reconnus par la population, ceux qui ont choisi l'itinérance dans les régions encore frappées par les désordres conséquents à la Guerre des Sorciers portent le crâne rasé et le visage peint en blanc.

Les morts-vivants pullulent sur Karn, et ils n'ont en rien l'intelligence d'un animal mugissant. Ils révèrent la vie et sa beauté et la jalouent auprès des vivants. Certains morts-vivants ont une place admise parmi les mortels : ils composent les légions nécromantiques des rois-sorciers ou servent dans divers groupes obscurs et loyaux à la cause de leurs maîtres sorciers. Les autres vivent clandestinement, sans autorisation – désireux d'échapper au service des rois-sorciers ou avides de cette chair humaine qui, dévorée, fait naître en eux des pouvoirs magiques puis leur permet de les entretenir. Ils sont pourchassés par l'Ordre de la Dissipation, des moines guerriers dotés de la science ancestrale du *Menstrom* – art mêlant l'exorcisme et la divination.



Tous les moines de l'ordre sont conviés – exception des plus âgés ou des mutilés qui deviennent enseignants dans les monastères – à l'errance, à la quête de soi dans le voyage et dans la découverte de l'être humain et dans la confrontation parfois quasi-fanatiques au mal.

Les novices entrent dans le monastère à l'âge de 8 huit ans. Immédiatement, ils tombent sous la coupe d'un mentor, un moine d'un rang immédiatement supérieur, qui va leur faire encourir des sévices physiques et des souffrances psychologiques minutieusement et graduellement infligés pour détruire l'esprit et l'individualité, afin de reformer à neuf le mental du dissipateur, et pour assurer son renforcement physique et son immunité à la souffrance – avantages qui ne sont garantis que jusqu'à un certain âge, mais l'activité des dissipateurs permet rarement, d'observer les séquelles physiques ultérieures de ces entraînements sur des sujets âgés. Les sujets dont les nerfs craquent sont relégués à la domesticité et aux cuisines, promis à une existence misérable et insultante, et ceux qui s'effondrent dans la folie sont rejetés du monastère – ou parfois jetés du haut des murailles des institutions les plus implacables. Ces règles sont plus ou moins dures d'un établissement à l'autre et commandent également, de manière indirecte, le comportement du futur dissipateur vis-à-vis des gens de l'extérieur, selon que le monastère aura influé sur la cruauté naturelle et l'arrogance du moine ou sur son humilité, son abnégation et son sens du sacrifice. Les noms de certains monastères sont plus ou moins appréciés par les gens du peuple.

Les différents grades sont « novice » pour les enfants, « moine » pour les adolescents, « initié » pour les adultes, « maître » pour les pères formateurs et « grand prêtre » pour le dirigeant du monastère - qui préside au conseil de l'ordre et représente son monastère et son école. Des rituels de passage sanctionnent l'ascension à un rang hiérarchique supérieur. Ils sont l'objet de cérémonies et de combats opposant les concurrents de même rang. La tradition veut que le vainqueur gagne le droit sur le vaincu de disposer « de sa chair et de son sang » - soit de son corps - jusqu'au prochain lever du soleil. Cette pratique encourage la solidarité auprès des novices, car ce gain permettrait à certaines rancoeurs de trouver un achèvement tragique pour celui qui tombant sous le coup de cette tradition se la voit infligée par un ennemi. Mais il est fréquent, malgré la solidarité et l'entraide, qu'un vainqueur exerce malgré tout ce pouvoir et compense des années de souffrance en se défoulant parfois jusqu'à la mort de sa victime.

Les dissipateurs ont une esthétique physique particulière. On applique chez les jeunes novices, dès que l'entraînement a développé des

fractions musculaires d'un corps marquant l'éveil du corps adulte du guerrier, des marques de brûlures rituelles. Les muscles abdominaux sont traditionnellement marqués au fer rouge d'un poinçon frappé au sceau de l'école. Les épaules, les cuisses et le dos seront ultérieurement marqués par brûlures de la même façon. De même, à l'arrivée du novice, on lui rase le crâne à l'exception de deux touffes sur le côté. Les cheveux qui auront poussé seront bientôt tressés, puis joints en une seule natte au niveau de la nuque et enfin enroulés autour du cou. Le passage au rang de jeune initié sanctionne l'entrée dans l'âge adulte et verra l'adjonction d'une légère lame tranchante au bout de la natte - qui fait désormais deux mètres de long - et l'enseignement d'une technique de combat leur permettant d'utiliser cette nouvelle arme - appelée « fouet des sept étoiles. »

Ils pratiquent tout type de combat, bien que les écoles soient souvent spécialisées dans un genre particulier de pratique. Par tradition, les écoles plus populaires pratiquent le combat à main nue et les armes contondantes. Les monastères aristocratiques ne méjugent pas l'usage des armures lourdes et privilégient les armes lourdes.

Le Menstrom est le centre de la pratique du moine dissipateur. Il est enseigné dès la puberté, à partir de 12 ans. On estime que l'éveil des fonctions sexuelles a quelque chose à voir avec la naissance du potentiel magique. La restructuration psychologique et mentale du jeune moine jusqu'alors conduite par les privations et les douleurs - agissant à la façon d'un système de stimulation pavlovien - trouve une utilité particulière. L'esprit du dissipateur est favorablement ouvert à des forces mentales susceptibles de terroriser et de rendre fou, ainsi qu'aux douleurs cérébrales extrêmes qui ne pourront être repoussées que par un maniement plus expérimenté de ce pouvoir.

1) DIVINATION [AME]

Mystiques religieux, ces moines se réfugient dans la méditation et dans l'ascétisme. Aussi, leur grande sensibilité aux lois de la réalité et à l'ordre des forces cosmiques de la vie, de la mort et du destin leur permet-elle de lire la réalité, ses événements passés, et ses alternatives futures.

Métempsychose : capacité de lire sur un objet des événements liés à celui-ci ou à sa position dans l'espace où a eu lieu cet événement, par le passé – dans une durée qui n'excède pas un nombre de semaines équivalent à [Ame - 1d20], sachant qu'un échec vaut pour un résultat de 1.

Intuition divinatoire [- 15 %] : capacité de ressentir la nécessité de produire une action favorable à la continuation des événements.



Perception divinatoire [- 25 %] : capacité de voir en un lieu les événements qui y ont eu cours par le passé – dans une durée qui n'excède pas un nombre de semaines équivalent à [Ame - 1d20], sachant qu'un échec vaut pour un résultat de 1. Elle nécessite d'être présent en ce lieu.

Sens du danger [- 45 %] : capacité intuitive et spontanée de prédiction d'un événement grave ou d'une menace liés à l'affaire en cours du personnage. Ce pouvoir n'est pas provoqué par le dissipateur. C'est en quelque sorte un signal d'avertissement. Le jet de compétence est fait par le maître de jeu. En cas de réussite, le maître avertit le personnage de la survenance du danger, sous forme de visions qui permettront d'identifier plus ou moins la nature et l'origine de cette menace.

2) LIENS D'OUTRE-TOMBE [AME] :

Les esprits de certains morts errent parmi les vivants. Ce sont les errants. Les autres, à leur mort, rejoignent l'unité cosmique. Il est toutefois possible pour un dissipateur de contacter un errant. De même, les démons sont des esprits corrompus et rejetés sur terre. Ainsi le dissipateur est-il capable de détecter le mal, sous une forme matérielle – démoniaque – ou sous celle de la souillure, cette influence spirituelle et maléfique qui jaillit d'outre-tombe et égraine ses miasmes qui corrompent les esprits des vivants et leurs corps. A cet effet, le dissipateur devra réussir un jet sous Ame avec 1d20 et pourra percevoir le mal jusqu'à un nombre de mètres égal à son Ame multipliée par deux.

Vision d'outre-tombe [+ 15 %] : le personnage peut voir un fantôme sur le lieu qu'il occupe. L'esprit doit être à portée de vue.

Communication avec les morts [-] : le personnage peut poser une question à l'esprit errant. Ce dernier n'est pas contraint à répondre

Communication étendue [- 15 %] : le personnage peut dialoguer avec le fantôme.

Rite nécromantique [- 25 %] : le personnage entre en communication avec l'esprit d'un mort, qu'il soit errant ou non – dans ce dernier cas il est rappelé du royaume de la mort - et peut dialoguer avec lui, voir le contraindre à répondre au moyen d'un jet sous Ame modifié par un bonus de trois. Il n'est pas en mesure toutefois de savoir si l'esprit ment. Si l'esprit n'est pas errant, le dissipateur devra opérer le rituel à distance de vue du corps, de son urne funéraire ou du lieu où il fut enterré ou déposé.

Purification [- 35 %] : certains esprits revenants sont maléifiques. Ils ont voué leur service au mal et sont devenus des esprits démoniaques. En échange

de leur loyauté, ils ont le pouvoir de se matérialiser. La bénédiction du moine peut blesser un esprit démon matériel, sa prière l'affecte d'une blessure physique. Un jet sous Ame doit être ajouté au pourcentage de réussite. La purification cause 1d6 points de dommages par tranche de 3 points de marge de réussite obtenus grâce au jet sous Ame. Ce rituel détruit l'enveloppe de chair du démon, mais pas l'esprit.

Exorcisme [- 50 %] : l'exorcisme est un rituel complexe et délicat. Il vise à détruire un esprit démon. Il est certes possible d'atteindre à l'enveloppe physique d'un esprit démon, toutefois l'esprit n'est pas détruit, et il se réincarnera sous une autre forme, en produisant un corps démoniaque sous 1d6+2 jours après la destruction de sa précédente enveloppe physique ou en possédant une victime dont il volera le corps sous 1d4 jours.

Le rituel dure 2d6+4 rounds. Ce jet est lancé à la discrétion du maître de jeu pour que les joueurs ne sachent pas précisément combien de temps ils vont devoir tenir face au démon - qui doit bien sûr être présent tout au long du rituel. Le dissipateur n'est pas contraint à rester inactif et peut continuer à se battre tout en usant de son pouvoir. Il sera certainement la première victime du démon. Si l'exorciste est blessé durant le rituel, il doit réussir un jet sous Ame pour garder sa concentration. Sans quoi, tout le rituel est à refaire...

3) COMBAT ACROBATIQUE [AME] :

Les dissipateurs disposent d'une compétence magique de combat. Ils ont la capacité d'entrer en lévitation et de se mouvoir en l'air jusqu'à une hauteur de 10 mètres pour se battre. Un jet de compétence est lancé pour actionner le pouvoir. Il est possible de le tenter tout en combattant. Une fois le pouvoir enclenché, les jets normaux sont les jets de combat. Il est efficace jusqu'à la fin du combat. C'est la puissance même du combat qui transcende le guerrier et qui le soulève dans les airs. Le personnage ne peut pas ordinairement voler.

4) FOUET DES SEPT ETOILES [PHYSIQUE] :

La lame propulsée occasionne des dommages égaux à 1d8 + 4 + [bonus de force / 2]. Un maître dans l'art du Fouet des sept étoiles – soit un personnage ayant 90 % dans cette compétence – acquiert la capacité d'utiliser cette compétence en attaque supplémentaire sans subir les malus ordinaires appliqués (-25 % / - 40 %). Cette « attaque bonus » s'applique en complément à la première attaque du cycle des actions de combat.

Il est impossible d'utiliser cette technique pour parer.



5) L'entraînement lui confère la capacité spéciale « Résistance à la douleur » - gérée par un jet sous Physique – lui permettant de ne pas être sujet aux effets de la torture. De même, toute personne tentant de l'intimider ou de le commander est sujet à un malus de 70 %.

◆ Les élémentaristes

Les quatre maîtres des éléments s'incarnent dans des ordres magiques et monastiques dont mentalité et spiritualité, imprégnées par la symbolique de l'élément, sont en opposition, voir entrent en conflit.

Les mystiques élémentaristes font communion avec l'élément élevé au rang de principe vital explicatif du monde. L'élément pris en considération n'est jamais considéré comme unique, dans une sorte de totalitarisme religieux, mais il est représenté comme un rouage principal dans les mécanismes célestes et terrestres, voir central.

Les mystiques appartiennent à trois corps assez larges. Les moines vivent et s'entraînent dans un monastère. Les ermites pratiquent l'ascétisme seul, à la recherche de la perfection de leur voie, à leur choix ou non – ils ont pu être sanctionnés par son renvoi d'un monastère. Les moines vagabonds ou dits errants voyagent sur la route et cherchent l'illumination au loin de leurs pérégrinations.

L'élément terre est proche de la stabilité, des campagnes et des paysans. C'est un ordre simple et compatissant. Il pense et croit que la vie est un cycle soumis au recommencement perpétuel, malgré la disparition de l'être cher ou de soi-même. Proche du peuple, il sélectionne par tradition des individus vigoureux et volontaires dont nombre meurent de la main des gardes d'un noble pour la défense d'un paysan. Ils apprécient cependant la paix et ne combattent qu'en dernière issue, quand il n'y a plus d'autre solution. Le sacrifice ne leur fait pas peur. Ils croient en une transmigration de l'âme de l'élémentariste qui a su aimer la terre en son sein, dans les roches ou dans les arbres. Ils portent les cheveux longs – y voyant la symbolique des racines – et une longue robe de couleur sable, verte ou brune.

L'élément feu privilégie la destruction, l'industrie, la passion et le renouvellement. Il poursuit avec obsession le perfectionnement de son style de combat élémentaire et l'associe à la pratique des arts martiaux. Par tradition, ses pratiquants arborent des tatouages impressionnants et ont le crâne rasé, exception faite d'une natte. Ils sont fiers, susceptibles et aiment les duels. Ils privilégient le maniement du sabre et le combat à main nue.

L'élément eau est l'élément mystique par excellence. Il est en quête de la clarté et de la paix. Il se méfie du tumulte des émotions, mais l'extrême répression qui en découle conduit parfois à des explosions de colère qui déchaînent les tempêtes. Ce sont fréquemment des solitaires et il est de coutume que leurs années d'enseignement dans un monastère s'achèvent par une longue retraite spirituelle loin des cités et de l'activité humaine. C'est un élément proche de la nature et des marins. Ses adeptes ont le crâne rasé et portent des vêtements d'un blanc éclatant.

L'élément air privilégie la légèreté, l'insouciance et les arts. Ses poètes, ses peintres, ses comédiens ou ses calligraphes sont reconnus et appréciés dans les auberges comme dans les cours où ils témoignent de la maîtrise de leur art. Ils sont en très bons termes avec Arshan.

Le Chaos représente un cinquième élément ; il est le lien qui attache toute particule et toute pensée, gênant l'ordre, la perfection ou la sclérose, et qui compose aussi matériellement un demi-plan, l'Ether, le lieu d'existence des Seigneurs de l'Entropie, entités puissantes tour à tour monstrueuses et oniriques. Les adeptes du Chaos sont rares et pourchassés ; leurs conceptions échappent totalement aux schémas intellectuels d'autrui. Leur comportement semble incompréhensible. Ce sont souvent d'anciens schizophrènes, le voyage dans le monde de la folie les a fait attendre les berges de l'Ether. Depuis, ils vénèrent les Seigneurs de l'Entropie et répandent leur parole et leurs actes sur le monde vivant. Leurs desseins sont complexes et mystérieux.

1) POUVOIRS ELEMENTAIRES :

Les élémentaristes de la terre disposent d'une armure naturelle de 1d4 due à des exercices d'endurcissement corporel. Les élémentaristes du feu causent 1d4 de dommages supplémentaires au combat main nue. Les adeptes de l'eau reçoivent un point supplémentaire dans leur caractéristique Ame. Les élémentaristes de l'air ont 30 % de bonus dans l'activité artistique sélectionnée.

2) ELEMENTARISME : PREMIER CERCLE [AME]

Création élémentaire [+ 15 %] : l'élément invoqué apparaît dans la paume du magicien et s'en déverse pendant 1d4 rounds.

Invocation élémentaire [-] : naissance à distance de cet élément. La distance maximale est de [Ame] mètres.

Attaque élémentaire [- 15 %] : cette attaque magique occasionne des dommages de 1d8. La distance maximale est de [Ame] mètres.



C'est une sorte de choc produit par l'élément sélectionné par l'ascète et par la façon dont ce dernier lui donne forme : un souffle violent ou une vague d'eau produisant des dommages contondants, un éclat de roche, une combustion...

Déflagration [- 30 %] : variation supérieure de l'attaque élémentaire, elle produit des dommages variables selon un jet sous Ame, soit 2d6 en cas d'échec, et 2d6 + 1d4 / marge de réussite de trois sous Ame, en cas de réussite. La distance maximale est de [Ame] mètres. Ce pouvoir s'applique dans une aire d'effet pouvant comprendre deux personnes ; la seconde encaissera les dommages divisés par deux.

3) ELEMENTARISME, DEUXIEME CERCLE :

Il s'agit d'une adaptation de sorts shukenja de L5R aux règles de *Sons of Karn*.

Les sortilèges élémentaires sont trop longs pour être ici mentionnés. Ils se trouvent à la fin du Livre Ouvert.

Les élémentaristes investissent des points de compétence dans les sortilèges sélectionnés ; l'usage de ces derniers est similaire au jet d'une compétence ordinaire.

4) COMBAT ACROBATIQUE :

Cette compétence magique de combat accorde la capacité d'entrer en lévitation et de se mouvoir en l'air jusqu'à une hauteur de 10 mètres pour se battre – soulevés par une exaltation magique. Toutefois, ils doivent se trouver à moins de 5 mètres d'une surface solide à laquelle ils sont magiquement retenus par un lien magique d'essence élémentaire terrestre.

Compétence : combat acrobatique [âme]

◆ Les danseurs étoilés

Les **danseurs étoilés** : ces guerriers se spécialisent dans une arme. L'apprentissage de son maniement est pour eux l'objet d'une recherche mystique, le cheminement d'une quête martiale vers la perfection du maniement.

Des maîtres retirés ont élaboré des écoles autour d'eux et visent la recherche de l'union de l'homme et de l'instrument au travers de deux chemins opposés et plus ou moins respectueux l'un de l'autre. Pour les premiers, une relation spirituelle est vectorisée par la technique martiale et par la perfection de son intégration, de l'incorporation du maniement de l'arme et du polissage de l'esprit dans l'ascèse, dans l'étude et dans la contemplation. Pour d'autres, la fantaisie et l'errance, la légèreté et le voyage commandent

l'union de l'esprit virevoltant, vivace et détaché d'un rêveur dégagé des contingences matérielles – pour ce qu'elles déplaisent – et du tournoiement de l'arme symboliquement éveillée à la vie par la maîtrise martiale du porteur. Ces danseurs sont insouciantes et fantasques, parfois moqueurs, trop désorganisés et narcissiques pour opposer une quelconque menace contre un pouvoir quel qu'il soit, et contre les rois-sorciers en particulier qui gardent toutefois à l'œil ces « vagabonds ».

Qu'ils appartiennent aux rangs des bretteurs paillards, goguenards et amateurs de jolies filles ou à ceux des écoles de duellistes raffinés et silencieux, les danseurs étoilés partagent la fonction et le statut de héros populaires. Leur quête du conflit est rigoureusement encadrée par des coutumes qui assurent à tout jeune freluquet agressif d'être remis en place par un aîné et à tout meurtrier de finir ses jours. Etrangement, les danseurs étoilés ne forment pourtant pas un clan ou, encore moins, une famille. Ils adoptent pourtant systématiquement une position favorable envers le peuple de Karn, et ceci reste un mystère. Les mages de Tylos issus du département intéressé par les « études sociales » pensent que les origines sociales des danseurs déterminent leur affinité pour le peuple puisqu'ils sont presque majoritairement issus du peuple lui-même, et que les portes de la chevalerie arcanique leur sont fermées. L'imaginaire du justicier permet de se distinguer de l'image du chevalier supérieur et arrogant ; elle constitue une vertu qui permet au danseur étoilé de rehausser symboliquement son rang. De plus, avec le temps, l'imaginaire justicier et populaire s'est articulé si intimement avec les systèmes d'images originelles du perfectionniste martial qu'ils sont devenus indissociables et vont de soi. C'est l'éducation même qui intime au jeune enfant que le danseur étoilé ne peut refuser d'apporter son aide aux pauvres gens, et les légendes abondent de héros populaires tantôt drôles et rusés, tantôt ténébreux et romantiques...

Les danseurs étoilés se reconnaissent au port d'une tresse de cheveux nattée portée sur le côté gauche de la tête. Elle porte à son extrémité inférieure un anneau en or portant gravé le nom du duelliste, ainsi que, sur sa longueur, de haut en bas, dans l'ordre chronologique des événements, les anneaux d'argent et les anneaux d'or personnels représentant respectivement les adversaires « ordinaires » vaincus et les danseurs étoilés battus en combat. Un danseur étoilé vaincu par l'un de ses pairs se voit effectivement trancher la tresse, à ras de crâne, et perdre son anneau au profit de son vainqueur. L'échec du danseur vaincu est ainsi patent. Il lui faudra attendre que sa tresse ait atteint la longueur réglementaire de 30 centimètres pour se refaire forger un anneau dans une Maison de l'étoile.



Ruzko d'Arrove est le fondateur de la **Maison de l'étoile**. Danseur étoilé bâtard d'un chevalier arcanique de Feyr, il conçut à sa retraite une institution permettant de réguler les duels et de contrôler la validité des exploits prétendus par les danseurs. Une victoire doit être certifiée auprès d'une maison. L'anneau d'or est validé par un poinçon si des témoins se portent garants du combat et de la victoire. Chaque maison dispose d'ailleurs de témoins assermentés. Le don de l'anneau d'argent est différemment réglementé. Un anneau d'argent est donné pour chaque tête d'adversaire décapitée rapportée à la maison. Les têtes sont jetées dans le brasier même qui servira à forger l'anneau d'argent. Aussi dit-on qu'une part de l'esprit de l'adversaire tué se retrouve sur la tête du bretteur.

La Maison de l'étoile a acquis d'autres fonctions avec le temps et la nécessité de garantir sa survie. Elle sert à la fois d'accueil aux danseurs qui peuvent s'y installer comme à l'auberge pour des prix modiques et d'intermédiaire pour des employeurs fortunés désirant acheter les services d'un mercenaire d'élite. Elle tire du contrat ainsi formé une taxe, et cette taxe a fait la fortune de l'institution D'Arrove. Désormais, chaque grande cité compte sa Maison de l'étoile et de nombreux établissements sont si riches qu'ils accueillent gratuitement les danseurs. D'Arrove veille rigoureusement à la probité de sa maison et se garde de constituer une guilde marchande qui perdrait de vue la pureté de l'idéal martial. Enfin, de manière toute aussi inattendue, le travail de forge nécessaire à la création des anneaux a tissé des liens entre la Maison d'Arrove et les forgerons et armuriers réfractaires aux lois coercitives de leurs guildes d'origine. De nombreux artisans lassés par les taxes et conventions de leur hiérarchie ont coupé tout lien avec les guildes et ont été embauchés par D'Arrove. Aussi la Maison dispose-t-elle désormais de forges et d'armureries de grande qualité. Certains nobles et quelques chevaliers arcaniques commencent à fréquenter les Maisons et constituent une nouvelle clientèle qui accroît encore la fortune de la Maison et lui constitue une toute nouvelle notoriété. Aussi, imperceptiblement, le statut social du danseur étoilé, vagabond solitaire et artiste martial, est-il en train d'évoluer et de s'institutionnaliser.

AVANTAGES DU DANSEUR ETOILE :

Ambidextrie : ne se voit plus imposer le malus de 25 % à la main directrice et de 40 % à la main non directrice.

Intimidation : une succession de mouvements maniés avec maestria peut impressionner un adversaire. Le succès d'un jet d'attaque et d'un jet d'intimidation permettra de repousser sans combat

les amateurs (jet d'attaque égal ou inférieur à 50 %) et d'imposer à tout autre combattant, même à un expert, un malus de 15 % durant 1d3 rounds de combat.

Combat acrobatique : à partir de 80 %, l'exaltation du combat fait s'élever dans les airs le martialiste étoilé jusqu'à une hauteur de $Ame \times 2$ mètres.

Spécialisation : à partir de 90 % de maîtrise, le martialiste adopte un style de combat surprenant qui désoriente l'adversaire et lui impose un malus de 15 % en défense.

Dommages aggravés : à partir de 70 % de maîtrise, le combattant inflige 1d3 points de dommages supplémentaires. A partir de 80 %, 1d4 ; à partir de 85 %, 1d6 ; à partir de 90 %, 1d8 ; à partir de 100 %, 2d6 ; à partir de 120 %, 2d8 ; à partir de 140 %, 3d6 ; à partir de 160 %, 3d8 et enfin, à partir de 180 %, 4d6.

◆ Les chevaliers arcaniques

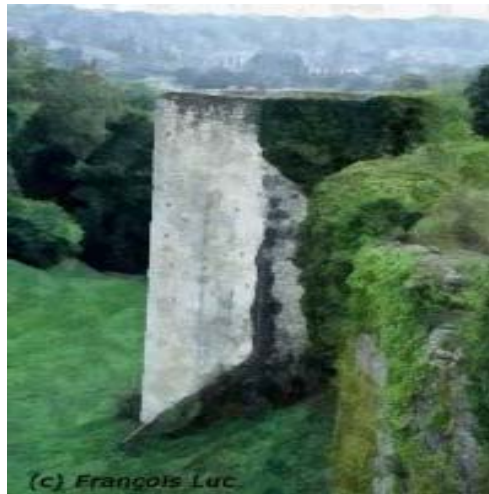
Bras armé des rois-sorciers, ils forment la caste noble de Karn, serviteurs profanes – distingués des mages qui sont perçus comme sacrés – qui possèdent fiefs et paysans. Ce sont surtout des alchimistes qui ont développé un art magique mineur entièrement voué au combat et à la mort. Les secrets du martialisme leur ont été conférés par les rois-sorciers lors des guerres qui succédèrent au Déforcement et entraînent la chute de l'empire. Les premières familles nobles qui trahirent l'empereur au bénéfice des dragons reçurent l'apprentissage des incroyables pouvoirs de combat qu'ils déchaînèrent sur les champs de bataille, marquant les esprits du pouvoir incommensurable des dragons et des effets de leur colère. On a rapidement vanté les chevaliers arcaniques en oubliant leur trahison.

La tradition martialiste s'est poursuivie après la guerre. Les jeunes nobles reçoivent des dragons l'énergie magique de ce pouvoir et les techniques secrètes qui permettent d'exercer ce don – inutile sans cela. En échange, le jeune noble doit servir deux ans à la cour même du roi-sorcier avant de retrouver ou de recevoir son fief, de le diriger et de représenter le pouvoir et l'autorité de son souverain royal, et d'être éventuellement rappelé à son service à la cour pour « guerroyer » ou pour le conseiller. Les chevaliers arcaniques sont également appelés les **Forge-Seigneurs**. Leur art est lié au travail du métal, à la forge et aux savoirs artisanaux de l'armurerie. Aussi sont-ils ainsi formés lors de leur enseignement. De même, la guilde des forgerons a cru en puissance et il n'est pas de cour qui vaille sans la présence d'un maître artisans pour épauler ou diriger les procédures alchimiques les plus complexes.

Lors des rituels de forge, le martialiste incante et lie à ce moyen les énergies de la sorcellerie au feu de la forge et au métal de la pièce qui est conçue pour être imprégnée de l'effet magique commandé. Mais le martialisme ne se limite pas à l'alchimie de la forge. Les chevaliers sont également dotés de pouvoirs nécromantiques ou d'enchantements de guerre...

Les rangs nobles sont dans l'ordre d'importance féodal les chevaliers, les barons, les comtes et les ducs. Le système vassalique est similaire de celui du Moyen Âge occidental. Les nobles tiennent cour, sont liés par des liens d'autorité ou des accords d'entente et d'alliance, et disposent de terres et de paysans sur lesquels ils ont pouvoir de vie et de mort. Ils apprécient la chasse et la guerre. Les nobles de Karn sont par contre totalement fermés aux thèmes de l'amour courtois et aux délicatesses de l'art. Les femmes n'ont ni pouvoir ni influence – exception faite si la femme en question est en réalité la guerrière dirigeante du clan, car rappelons que sur Karn une femme a autant le droit de tuer qu'un homme et qu'aucun obstacle ne s'oppose à son ascension – exception faite des ordres monastiques masculins.

Les nobles se font fréquemment la guerre, ce que les dragons les plus progressistes voient d'un mauvais œil sans pouvoir l'empêcher au risque de blesser un bras armé crispé sur les notions et sur les valeurs de la conquête et de l'honneur. Autant les laisser s'amuser entre eux si cela leur chante, et les dragons qui se parlent en rien souvent entre eux s'ils ne se flattent pas de la possession d'un combattant particulièrement remarquable. Un édit d'Arkhenod contraint les dragons à ne pas participer et à ne pas favoriser un camp. Il arrive toutefois que ce règlement soit contrarié, par exemple par l'arrivée impromptue sur le champ de bataille d'un guerrier invincible qui disparaîtra dès le conflit fini, et il est régulièrement source de tensions importantes entre Arkhenod et ses frères Feyr et Brorde, assez accordés aux défoulements violents.



(c) François Luc

COMPÉTENCE : MARTIALISME [AME] :

Enchantement (premier cercle) [+ 15%] : capacité de conférer à une arme disposant d'une lame métallique des pouvoirs magiques. « L'enchantement », qui dure 1d3 heures, grave des runes sur la lame métallique de l'arme. L'arme enchantée confère à celui qui la manie un bonus de

15 % à la compétence de combat ayant trait à l'usage de cette arme.

Sens du combat [-] : capacité à maîtriser minimalement n'importe quel mode de combat. Ce pouvoir confère un bonus de 15 % à toute compétence de combat ou à une compétence autre utilisée en situation de combat et servant ce combat qui est égale ou inférieure à 45 %.

Enchantement (deuxième cercle) [-10 %] : L'arme enchantée confère à celui qui la manie un bonus de + 20 %

Enchantement (troisième cercle) [-20 %] : confère à une armure disposant d'une partie métallique une capacité magique qui accroît son seuil de protection de 1d6 points – lancé lors de la cérémonie de l'enchantement. Celle-ci dure 1d3+1 heure, dans une armurerie, pendant la forge de la pièce métallique. Un visage apparaît sur la pièce lors de l'enchantement. Si le personnage n'a pas le talent de « Forge et armurerie », il peut conduire le rituel assisté d'un forgeron qui travaillera sous ses indications.

Enchantement (quatrième cercle) [- 30 %] : confère une conscience et une identité à son arme. Celle-ci est susceptible de s'incarner dans une forme matérielle, un compagnon du porteur. Dans

ce cas, l'arme disparaît et cède la place à un être de chair et de sang dont certains traits sont féériques et liés à une propriété de l'arme. En situation de combat ou si on s'en prend à lui, l'être reprend sa forme primitive. Il ne peut être blessé.

Semeur de mort [- 40 %] : les esprits de combattants anciens apparaissent et combattent sous forme d'ombres à ses côtés. Durée de l'invocation : 1d3 rounds. Il est possible de combattre tout en incantant au prix d'un malus de 20 %. Le nombre de Semeurs est de 1d3. Ils ont 20 points de vie et 65 %

dans les compétences de combat. Les dégâts occasionnés sur leur forme fantomatique sont divisés par deux, exception faite si ces dommages sont occasionnés par une arme enchantée – un simple enchantement du premier cercle suffit.

Enchantement (cinquième cercle) [- 50 %] : confère à l'armure une protection supplémentaire de 4 points, et cela, à l'occasion d'un combat une fois par jour. La protection magique doit produire un effet visuel, déterminé par l'enchanteur. Il peut s'agir d'une aura sombre, d'un gémissement ou le visage incrusté sur l'armure lors du troisième cercle d'enchantement peut s'animer, etc.



Enchantement (sixième cercle) [- 60 %] : accroît définitivement les dommages de l'arme de 1d6. Le rituel dure 1d3 heures.

Souffle de guerre [- 30 % / - 70 %] : ce rituel galvanise les attaquants lors d'un assaut, soit un groupe qui va de quelques combattants – comme celui des personnages en situation de combat - à une armée. Un souffle se répand sur les assaillants et soulève leur détermination, voir leur fureur, pour les plus engagés. Ce sortilège a deux formes, l'une rapide, un round d'incantation pour un gain de 10 % octroyé aux jets d'attaque et de parade, ou d'esquive, et une forme plus longue – un rituel de 1d3 heure -, qui confère un effet semblable ajusté d'une protection magique de 3 points à retrancher aux blessures occasionnées, et ce, pour le temps de la bataille.

◆ Les pures devineresses

Les **pures devineresses** composent un contre-pouvoir aux rois-sorciers qu'il leur est impossible, jusqu'à présent, d'anéantir du fait de plusieurs facteurs. D'abord, elles sont fortement implantées dans les cités et dans les campagnes et elles se firent remarquer après le Déforçement du Cosme en apportant leur aide aux populations frappées par les Hordes Hurlantes. Aussi sont-elles populaires, appréciées et respectées par le peuple. Elles ont su cultiver l'amour du peuple et ont souvent gagné des fonctions de conseil, voir de direction, auprès de la noblesse rurale et des guildes marchandes urbaines.

A l'instar des dissipateurs, elles maîtrisent l'art de la divination – qu'elles nomment simplement art. Il leur permet au demeurant d'envisager les menaces que les rois-sorciers pourraient faire peser sur leur ordre, de contrer l'assaut des dragons arcaniques et par conséquent de sévèrement décrédibiliser le cercle dirigeant. Les pures devineresses ne manifestent pour l'instant aucune velléité contre les rois-sorciers ; toutefois, leur discours suggère auprès des humains le désir de s'émanciper d'une domination rigide et parfois cruellement tyrannique. Les pures devineresses tentent actuellement d'intégrer les cours des rois-sorciers et d'y acquérir le rang de conseillères : leurs tentatives achoppent toutefois contre leur défiance.

Les devineresses vivent dans les villes ou dans les campagnes au sein d'une communauté de type monastique. Elles s'adonnent à l'ascèse et méprisent les émotions passionnelles, jugeant ces dernières aliénantes, voir avilissantes. Elles sont dirigées par le Cercle des Matriarches, soit l'assemblée des mères, dirigeantes des monastères de la sororité.

A la campagne, elles cultivent les terres, et dans les cités, leur don de préceptrices est très apprécié des riches marchands et des nobles. Les devineresses s'essaient à composer un réseau de relations avantageux pour les intérêts de la sororité. Elles usent de persuasion et d'éloquence et s'acharnent à gagner les cœurs – une spécialité magique pour elles...

1) LES POUVOIRS DE DIVINATION [AME]

Ils sont semblables à ceux du dissipateur.

2) GUERISON [AME] :

La devineresse a le pouvoir de soigner un être d'une blessure, d'une maladie ou d'un empoisonnement. Elle lui rend un nombre de points de vie équivalent à la réussite de 1d20 sous Ame. En cas d'échec, la devineresse occasionne toutefois 1 point de guérison. Il n'est possible d'utiliser ce pouvoir - sur une même personne, sur elle-même ou sur une tierce-personne - qu'un nombre de fois équivalent à Ame/6 par jour arrondi à l'inférieur.

3) DOMINATION [AME] :

La devineresse a le pouvoir d'affecter les sentiments et les intentions d'une personne – ou d'un groupe – contre la volonté de cette dernière de façon similaire parfois à la discipline magique, mais en des effets dont la force est réduite.

Sympathie [- 10 %] : la cible visée éprouve de la sympathie pour le personnage.

Charme [- 25 %] : la cible visée est charmée. De l'amour ou de l'amitié apparaissent pour une durée indéterminée : jusqu'au lendemain matin ou à vie, selon les relations engagées.

Contrainte individuelle [- 45 %] (jet d'opposition entre âme avec bonus de 3 pour l'utilisateur) : la cible est contrainte de produire un acte qu'elle ne désire pas faire. Chaque jour, la cible dispose d'un nouveau jet d'opposition, à son réveil.

Contrainte de masse [- 60 %] : (jet d'opposition en âme avec un malus de 3 pour l'utilisateur) : le groupe présent (de 2 à 6 personnes au choix) est contraint de produire une action contre sa volonté. L'effet perdure un nombre d'heures égal au score en Ame de l'enchanteresse.



LES HEROS BARBARES DES FRANGES DEMIURGISTES :

◆ Les conjurateurs

Les **conjurateurs** sont des magiciens innés. Leur héritage draconique leur garantit un accès immédiat et naturel à l'emploi des sortilèges. Ils forment de graves concurrents aux rois-sorciers qui ignorent encore leur existence et celle de leur géniteur, pour le plus grand bien de Dahngaronn... Ils manient le fauchard, et leur entraînement à cette arme leur confère un bonus de 15 % pour son usage. Traitez le tirage d'un personnage ensorceleur à la façon d'un mage. Ils ne disposent cependant pas des avantages – et inconvénients – du fluide.

◆ Les prêtres barbares

Pour leur part, les **prêtres barbares** sont d'abord des animistes : ils partagent la croyance que tout être et tout objet dispose d'une sacralité, d'une âme primitive, parcelle de la spiritualité et de la magie dispensées par la Mère-araignée dans les filets de la création et de la dégénérescence.

En tout lieu, il existe des forces magiques, des esprits naturels, domestiques ou urbains. Les religions animistes ont relayé ces croyances. Un arbre a un esprit, aussi bien qu'une charrue, qu'un champ de blé ou qu'une maison. Plus particulièrement, des éléments naturels simples comme un souffle de vent, une vague, une étincelle ou une motte de terre sont animés d'une spiritualité et d'une aide potentielle pour celui qui sait reconnaître leur existence silencieuse et rendre service. Un tapis peut apprécier d'être dépoussiéré. Un récurage peut être plaisant. Une caresse parfois suffit. Il faut savoir plaire pour obtenir un service. Le prix n'est d'ailleurs pas forcément proportionnel au service demandé. Tout dépend du charisme du demandeur ou malheureusement de son inefficacité. N'oubliez pas non plus que l'esprit d'un balai n'a pas non plus l'intelligence de celui d'un volume de philosophie. Mais sans doute sera-t-il moins distrait, notamment pour remarquer le passage salissant du meurtrier.

Parce que les esprits sont liés à la société des hommes, les prêtres animistes, à la différence des ascètes, ne sont pas reclus. Ils vivent parmi les habitants et célèbrent les cultes des esprits et des ancêtres qui veillent sur leurs descendants, dans l'Au-delà, bénéficiant de la félicité d'une vie au-delà fertile. Ils servent également de conseillers aux chefs.

ANIMISME [AME] :

Pour percevoir les esprits animistes, le prêtre doit réussir un jet de 1d20 sous son Ame. Il lui est également possible d'agir sur eux :

Communication sommaire [+25%] : l'esprit répond à une seule question.

Communication étendue [-] : un dialogue peut être élaboré avec l'esprit.

Communication de groupe : un dialogue peut être lancé avec différents esprits présents sur la scène.

Altération matérielle [-15%] : l'esprit est capable d'animer son enveloppe corporelle et d'agir de sa propre volonté pour produire une action favorable au prêtre, si elle est dans ses capacités naturelles ou mécaniques. Un chien peut mordre sans motif apparent, une charrette peut rouler seule, une fleur peut subitement éclore, une porte s'ouvrir sans personne pour la pousser, etc. Il est difficile de contraindre l'esprit à agir malgré lui, toutefois plusieurs tentatives réussies peuvent le forcer à agir contre son gré.

Possession transitoire [-25%] : un esprit animiste occupe le corps de la cible au moyen d'une cérémonie qui dure 1d4+2 minutes. La possession dure quant à elle jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil.

Malédiction [-50 %] : si le prêtre condamne à la possession, il est également capable d'exorciser une victime possédée. La cérémonie dure 1d4 heures. Il est possible d'identifier la possession et la nature de l'esprit possédant au moyen d'un jet d'opposition entre l'âme du moine et celle de l'esprit.

◆ Les enfants-dieux

Les **enfants-dieux** adorés en particulier par les prêtres leur confèrent un pouvoir, marque personnelle de la puissance du dieu sur terre. Ces pouvoirs sont déclinants. Avant le Déforçement, ils furent grandioses et effrayants. Les orages des dieux brisaient le sol, la terre s'ouvrait sous les impies, les océans se soulevaient et s'écroulaient sur les adversaires du culte. Les malédictions décimaient les peuples profanes. Les rois fidèles gagnaient puissance et longévité ; leur trahison était couronnée d'une chute fatale, atroce et exemplaire. Mais l'avènement des rois-sorciers a affaibli les dieux, les réduisant à des esprits fébriles et a considérablement amoindri les capacités cléricales. Elles ne sont toutefois pas entièrement réduites à néant.



ANATHEME [AME] :

Les adorateurs divins ont accès à quatre possibilités d'action accordées par l'intermédiaire du dieu et de leur foi :

Bénédictio[n] [-] : une fois par jour, un combattant peut être béni et disposer d'un bonus magique durant un combat sur toutes ses actions de 15 %.

Malédiction [-] : inversement, un adversaire subit un malus de 15 %.

Exaltation [- 20 %] : ce rituel compliqué prend 1d3 rounds. Les exhortations du prêtre confèrent à son champion l'exaltation du combat : il bénéficie d'un bonus au combat de 25 % et reste toujours conscient, même s'il est blessé de façon critique ou mortelle, et ce tout au long du combat.

Incarnation [- 40 %] : la personne visée par ce rituel qui dure 1d3+3 rounds est possédée par le dieu et incarne ses principes. Les compétences associées au domaine du dieu sont majorées d'un bonus de 40 %. Ainsi, une prêtresse de Kani bénéficiera-t-elle de cet avantage pour un premier soin ou une résistance au poison. Un adepte de Rism verra ses compétences de combat majorées d'un tel bonus, etc.

De plus :

une prêtresse de Kani a le pouvoir de guérir les blessures d'un individu une fois par jour.

Un prêtre de Sharde peut détecter le mensonge en réussissant un jet d'opposition en Ame contre sa cible.

Un prêtre de Kardros peut faire entrer en confusion une cible en réussissant un jet d'opposition en Ame, et ce trois fois par jour. Les actions et les pensées de la cible perdent toute cohérence jusqu'au lendemain matin, au lever du soleil.

◆ Les guerriers sacrés :

disposent d'une arme enchantée par leur dieu. Elle est indestructible et leur accorde un bonus au toucher de 15 %.

disposent du pouvoir, une fois par jour, d'appeler à la puissance divine. Les effets varient selon le dieu. Les rôdeuses gagnent le pouvoir de suivre une piste sans faillir. Leur chemin est magiquement dicté ; le pouvoir agit jusqu'à ce qu'elles aient rattrapé ceux ou celui qu'elles poursuivent. Le protecteur et les guerriers sacrés des autres divinités obtiennent à leur choix un pouvoir de « fureur sacrée » sur la prochaine attaque réussie qui touche son adversaire - les dommages sont doublés - ou de « coup au but » - il

touche son adversaire sans que la parade ou l'esquive du défenseur n'agissent.

Leurs points de vie sont accrus par la bénédiction du dieu : + 1d3+3.

◆ Les servantes de Viridan :

Le pouvoir de la rune confère une habileté au combat surnaturelle aux femmes de la caste des guerrières - dites « servantes de Viridan » - qui deviennent ainsi naturellement ambidextres.

Les prêtresses, appelées « messagères de Viridan », disposent d'un score en animisme ou en anathème - au choix - majoré d'un bonus de 25 %.

Un don de combat - soit l'usage d'une technique ordinaire avec des malus réduits de moitié - et 20 points de compétences supplémentaires sont impartis pour les voleuses, nommées « filles de Viridan ».

Enfin, guerriers sacrés et servantes de Viridan connaissent des rituels, longs à conduire, mais qui leurs permettent d'attirer à eux la protection des esprits-dieux. Nul jet de compétence n'est demandé pour le réussir - en cas de difficultés, on pourra demander un jet de 1d20 sous Ame. Ces rituels magiques préparatoires sont de trois genres, et un seul d'entre eux peut être appelé par jour :

Le rituel de combat est une prière qui invoque la bénédiction du dieu. Il peut invoquer soit l'habileté, soit la force, soit la rapidité. Dans le premier cas, il gagne la possibilité d'ajouter 1d4 à ses codes de dégâts. La seconde alternative octroie un bonus de 20 % à sa compétence de combat primordiale. La troisième lui permet d'avoir l'initiative. Cette procédure doit précéder le combat dans un délai minimum de deux heures. Le combat durant lequel il use de ces pouvoirs n'est pas forcément le premier qui survient - le guerrier peut conserver ces effets pour un affrontement ultérieur. La cérémonie ne peut être conduite et réussie si aucun combat n'est attendu de façon certaine par l'agent au jour même. Le rituel dure 1d3 X 10 minutes.

Le rituel de communion se conduit de la même façon : il accroît une compétence - notamment magique - de 30 % au minimum deux heures avant qu'elle trouve son utilité.

Le rituel d'apaisement permet de calmer la manifestation coléreuse d'un esprit-dieu ; mais il s'agit plus généralement d'un message envoyé par le dieu expliquant les causes de son courroux et le moyen à apporter pour obtenir son pardon.



DE LA MAGIE INNEE...

Les divers cataclysmes d'ordre magique qui ont martelé Aktos et les règles de sa réalité ont laissé leurs marques. Diverses anomalies frappent le continent : ouverture de portails magiques précipitant en d'autres lieux de Aktos - ou d'ailleurs... -, phénomènes climatiques étranges, naissances monstrueuses, dons magiques...

Les **monstres** apparaissent régulièrement sur Aktos, au gré des enfantements. Certains meurent dès la naissance, non viables ou prétendus tels par leurs assassins. Une part d'entre eux est dénuée d'intelligence, handicapée ou, pire, dénuée de capacité de contrôle et animée par des réactions bestiales qui vont la conduire à rejoindre le règne animal. Les autres monstres qui ont reçu la possibilité de se mêler aux hommes normaux et de s'y intégrer peuvent se retrouver à tous les échelons de la société et dans les diverses castes. Les joueurs peuvent décider de jouer des êtres dotés d'anomalies monstrueuses. Ces capacités s'achètent à la création du personnage par la dépense de points de compétence primaires (Mental X 20).

D'abord, les transformations peuvent ne pas être visibles, sauf quand le personnage active ses propriétés [coût : 20 %]

visage bestial : [coût : 15 %] : attribue le bénéfice d'un bonus de 25 % pour toute action visant à impressionner quelqu'un (compétence Intimidation).

ailes : [coût : 50 %]

crocs, cornes, griffes, ergots : [coût : 15 %]

taille exceptionnelle : points de dégâts accrus [coût : 10 % par points supplémentaires] Un point investi confère 10 cm de taille au-dessus de 1m 90.

rapidité exceptionnelle : initiative accrue [coût : 10 % par points supplémentaires]

constitution exceptionnelle : points de vie accrus [coût : 10 % par points supplémentaires]

modification faciale : [coût : 25 %]

branchies : [coût : 15 %]

écailles, plaques de chitine, cuir animal : armure naturelle : [coût : 10 % par point d'armure]

phéromones : fonctionne comme une compétence dont le coût équivaut à l'investissement en points de compétence du jet de pourcentage à réussir pour induire un sentiment particulier à la personne qui se trouve à une portée de 5 mètres du personnage. Attention : d'autres personnes présentes peuvent être affectées.

Queue barbelée, pseudopode à crochets : [coût : 30 %]

venin ou projection de dard : [coût : 25 %] Nécessite la création et l'augmentation des compétences spéciales « cracher » et « projeter » [Base : 30 %]. Pour les dommages des dards et règle spéciale, voir plus loin. Le venin peut produire un effet direct comme un acide, - 2d6 points de dommages - ou un effet particulier, à l'instar d'un somnifère - opposition d'un jet de Physique. Le personnage dispose de glandes à venin et d'un stylet organique dans sa bouche et dans ses trachées.

Les **dons magiques** constituent une autre catégorie d'effets magiques provoqués par les dérèglements mystiques engendrés par les manipulations draconiques. Certains enfants naissent dotés d'une capacité étrange, singulière, et souvent avantageuse. Comme pour la monstruosité, le peuple de Aktos, qui vit dans un monde magique, la tolère et ne s'en émeut guère, sauf si elle suscite les rancœurs ou la jalousie. Certaines tribus particulièrement archaïques des Franges révèrent le détenteur et voient le don comme un signe de bénédiction ; plus rarement encore, elle y voit un signe d'infamie ou la marque du mal ou du chaos.

En terme de jeu, un don est acheté avec les points de compétence primaires (Mental X 20) à la création du personnage. Il est impossible d'acheter un second don. Celui-ci est unique et présent et actif dès la naissance du personnage. Le coût d'un don est de 30 %. Il existe de très nombreux dons. En voici quelques exemples, mais vos joueurs peuvent vous en présenter d'autres. En général, ils n'accordent pas un pouvoir extrêmement important, mais plutôt une faculté amusante et avantageuse.

Imperméabilité : même en pleine pluie, le personnage n'est jamais mouillé. L'eau glisse sur lui comme sur un canard.

Respiration aquatique : le personnage peut respirer sous l'eau. L'effet est magique, il ne repose sur aucune logique naturelle et matérielle : le personnage ne possède pas, par exemple, de branchies comme un « monstre ».

Orientation : le personnage connaît d'instinct la direction du nord et ne perd jamais son chemin une fois qu'il l'a vu tracé sur une carte ou que quelqu'un le lui a décrit.

Nourriture végétale : le personnage peut ingérer n'importe quel type de plante et s'en nourrir sans troubles digestifs et sans éprouver de carences alimentaires.

Extrême beauté : le physique du personnage fait tourner la tête aux personnes.



Don artistique : le personnage est doué dans un domaine artistique. Ses œuvres sont géniales.

Amitié avec les animaux : le personnage est apprécié de tous les animaux. Il lui est même possible de calmer un fauve enragé au moyen d'un jet d'opposition en âme contre 12.

Immunité aux maladies : le personnage ne tombe jamais malade. Aucune infection et aucune épidémie ne peuvent l'affecter.

Immunités aux poisons : poisons, drogues ou somnifères restent sans effet sur le personnage.

Immunité à la fatigue : le personnage n'a guère besoin de plus de deux heures de sommeil par jour.

Chance insolente : le personnage est toujours heureux au jeu. Il ne lui arrive que rarement de perdre.

Crâne épais : il est extrêmement difficile de parvenir à assommer le personnage. Il faut s'y prendre de nombreuses fois – en terme de jeu, le personnage bénéficie de 10 points de bonus au jet d'opposition en physique.

Vision nocturne : le personnage voit particulièrement bien en pleine nuit – comme s'il se trouvait sur la fin du crépuscule.

Insensibilité au froid : exception faite d'une température mortelle, le personnage n'a pas froid.

Dans le cas d'une température mortelle, il est gêné par le froid, et peut s'engourdir et mourir d'inanition au bout de quelques heures uniquement.

Insensibilité à la chaleur : exception faite d'une température mortelle, le personnage n'est pas sujet aux dommages de la chaleur. Dans le cas d'une température mortelle, il est gêné par les effets de la chaleur et peut en mourir au bout de quelques heures uniquement.

Inspirations, méthode d'écriture, bricolage et plagiatshontés :

Jeux de rôle : *L5R* pour les sorts élémentaires, *L'Appel de Cthulhu* pour la chronologie, *les Terres Balafrées* pour les dieux, *Prophety* pour les dragons, *RuneQuest* pour les barbares et pour le principal et *Stormbringer* pour le chaos, les démons et les chouettes épées.
Auteurs : Michael Moorcock, John Norman (*Cycle de Gor*), H.P. Lovecraft, Clark Ashton Smith, Robert Howard, Frank Herbert – pour les pures devineresses.
BD : *La Quête de l'Oiseau du Temps*, *Slaine*
Cinéma : *Conan le barbare* de John Millius, *Il était une fois en Chine* de Tsui Hark.

* * *

SOMMAIRE

◆ 1^{ère} Partie

Le Livre ouvert :

Les rois-sorciers de Karn
Arkhenod
Arshan
Bjorn
Bronne
Feyr
Osiros
Tylos
Le Frère Oublié

Les franges Démiurgistes
La genèse des esprits-dieux
Un exemple communautaire démiurgiste : Oredh
Les castes ordinaires de Oredh
Les castes sacrées
Dahngaronn

Armes sacrées, runes et secrets oubliés
L'Au-delà

Les castes héroïques de Karn

les mages
les épées-démons
La Fraternité de Larn
Les dissipateurs
Les élémentaristes
Les danseurs étoilés
Les chevaliers arcaniques
Les pures devineresses

Les héros barbares des Franges Démiurgistes

Les conjurateurs
Les prêtres barbares
Les guerriers sacrés
Les servantes de Virdan

De la magie innée

Les monstres
Les dons magiques

◆ 2^{ème} Partie

(dans EastenWest n°12)

Les règles du jeu
Création du personnage
Système de combat
Conventions ordinaires
Sortilèges élémentaires

Le Livre secret :

Bestiaire et adversaires
Thèmes et intrigues
Les Horreurs à notre porte
L'intérêt des conflits
Disparus et oubliés ?
Topos chimériques et narrations
Feuille de personnage