

# Les rivages - Livret 2 : Les maisons

Un supplément pour **Guildes, la quête dans origines**

Cette première page est volontairement laissée vide pour permettre une lecture à l'écran similaire à l'ouvrage papier.

Lors de l'impression (recto ou recto/verso), ignorez-la.



# Les RYVALES

ARCH

livret 2  
les maisons



# Les Maisons

aussi en détail la Quête des Origines, la légende principale de chaque Maison concernant le Continent.

## L'Art Étrange

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

Les natifs de toutes les Maisons peuvent apprendre tous les Arts Étranges, exceptés les Felsins qui ne manient que le leur. Il faut un Maître Étrange pour l'en-

seigner. Quelquefois des réticences traditionnelles réduisent l'accès à un autre Art Étrange que celui de la Maison natale. Dans le cas où l'Aventurier désirerait posséder des tours d'un autre Art que celui de sa Maison, le MJ devra lui expliquer ces obstacles et décider avec lui selon la cohérence de son histoire personnelle.

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

## Le passé de l'Aventurier

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

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

## Ce que l'on m'a dit

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

## L'encyclopédie

Les Maisons sont décrites à partir de quatre paramètres :

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

## Contes et légendes

Ces légendes fondent la Maison au même titre que ses composantes politiques ou artistiques. Des contes moraux reflétant l'imaginaire de la Maison, alimenteront les longues soirées de veille dans les jungles du Continent. Enfin, pour chaque Maison est donné



## La maison

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

### Le travail

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

### La politique

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

### L'âge adulte

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

### La violence

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

### Le commerce

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

### Les Gehemdals

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

### Les Vem'dys

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

### Les Ashragors

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

### Les Kheyza

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

### Les Felsins

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

## La mort

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

## La caste

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

## Le rêve

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

## L'ENCYCLOPÉDIE

### Politique

La capitale s'appelle Fayrik, sur l'île de l'ouest. Les grands centres sont toujours placés sur des plateaux, et sont reliés par un important réseau routier. Twalika est le plus grand port à l'Ouest et Kumar est aux portes du désert au Nord.

La société ulmèque est une construction de castes échafaudées les unes sur les autres selon un ordre immémorial. Les castes sont des domaines d'activité professionnelle et des rangs de respectabilité dans la société. Il y a six castes : les rêveurs-débouts proches du Fils du soleil, les nobles, les guerriers, les marchands, les artisans, et les intouchables qui font les travaux dégradants. Ces castes sont établies par rapport au symbolisme solaire : tout en haut les Rêveurs sacrés sont « les éblouis », tandis qu'en bas de l'échelle les intouchables sont « les pâles ». Au sommet de l'édifice social, un cercle de Rêveurs sacrés, appartenant à la plus haute caste, interprète les paroles du Fils du soleil et régit les différents aspects de la Maison. La Maison a un fonctionnement très administratif et bureaucratique, organisé par les scribes qui appartiennent à la caste noble. Leurs actes (au sens juridique) sont devenus nécessaires pour les transactions, tant et si bien que leur moralité a fortement faibli. La caste marchande revendique une représentation élue pour limiter le pouvoir des nobles qui possèdent leur charge de scribe héréditairement. En ce qui concerne les arts guerriers, les Ulmèques n'ont guère de prétention, si ce n'est de protéger leur territoire contre d'éventuelles attaques. Leurs armées sont réduites mais habiles. Ils tiennent surtout à leurs réserves minérales et aux ressources issues du monde du rêve. Les

Ulmèques négligent les défenses techniques au profit de ce qu'ils peuvent ramener de Nocte en cas d'urgence. Les autres Maisons méprisent dangereusement ce potentiel de bataille.

### Activités

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

### Art

Les villes ulmèques sont composées de magnifiques ziggourats de pierre ornées de bas-reliefs étranges et inquiétants. Elles dominent les mesa où des multitudes de demeures en terre abritent les castes inférieures. Les castes guerrières vivent dans des palais fortifiés flanqués de balcons crénelés. Des jardins suspendus égayent les paysages urbains de leur verdure dégoulinante. Les Ulmèques ont de vastes demeures troglodytes, délicatement creusées et aménagées avec science. Ils adorent les bijoux, colliers, diadèmes et boucles d'oreille. Leurs vêtements sont à la fois frustes, simples et rudes dans leur texture, et voyants, parés à l'excès de rubans, dorures, plumes, coquillages, os, pierres précieuses etc. Ces décorations

manifestent la caste. Les Ulmèques couvrent leur corps de tatouages, peintures de peau, scarifications et perforations. La grande spécificité de l'art ulmèque est l'emploi d'un scarabée, le kriln. À la fois source de matériaux et symbole sacré, le kriln est exploité de nombreuses manières : fragments de carapace assemblés en armures, bijoux vivants, fibres phosphorescentes étonnantes de solidité etc. Sans compter les représentations qui ornent les armes, les blasons, les édifices...

### Spiritualité

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





## CONTES ET LÉGENDES

### La Quête des Origines : La Bibliothèque onirique

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

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

### Les feux-du-ciel

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

### Le voyageur de Nocte

On raconte qu'un soir, Quetzol partit pour Nocte sans jamais revenir. Quetzol était l'un des Rêveurs sacrés qui entourent le Fils du soleil. Un soir il dit au Fils qu'il avait découvert la Vallée des Sept Tours. Cet endroit qu'il avait longuement cherché dans Nocte avait la particularité de se peupler périodiquement d'une quantité de badauds aux costumes variés, qui

semblaient appartenir à sept peuples différents. Parmi eux, il avait reconnu des costumes familiers, proches des Maisons des Rivages. Quetzol prévint le Fils du soleil qu'il allait partir interroger ces gens à l'aide d'un sortilège d'arpentage très puissant. Il ne revint jamais. On dit qu'il reviendra porteur du secret du cataclysme de Cosme.

### Les légendes des gemmes

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

## L'ART ONYRIQUE

Il permet d'accéder au monde du rêve pour y visiter les rêves des êtres, en ramener des créatures et des objets, influencer les esprits et transformer le monde réel. Le titre des tours correspond au lieu ou à la créature de Nocte qu'il utilise.

Il comporte cinq voies :

**Arpenteur** : il visite les rêves d'autrui et visualise ses souvenirs tels qu'ils apparaissent dans ses rêves. Il en ramène les gemmes nécessaires aux autres voies.

**Appeleur** : il va chercher des objets ou créatures dans le monde des rêves, et les propulse dans le monde solaire sous forme d'illusions.

**Modeleur** : il est capable d'influencer une personne en manipulant ses rêves.

**Passeur** : il parvient à transformer matériellement les êtres et les choses du monde solaire.

**Algemmist** : il fabrique des objets en y incorporant une gemme ou en en tirant un dérivé (une liqueur, un bijou etc.).

## Liste des tours

### Au pic des vénérables -4

Arpentage  
1 action  
Durée : instantané  
Portée : 50 m

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

### Du marais tumultueux -4

Arpentage  
1 action  
Durée : instantané  
Portée : 50 m

Le magicien décèle si la cible a des intentions belliqueuses à son endroit.

### Le bâton du terranova -4

Appel  
4 PA  
Durée : 3 PA  
Portée : 10 m

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

### La libelumière -4

Appel  
2 PA  
Durée : 5 minutes  
Portée : 1 m

Le magicien fait venir une libellule lumineuse qui vole près de lui et projette une lumière égale à celle d'une torche.

### Du pôle de conseillances -4

Modelage  
3 PA  
Durée : 15 minutes  
Portée : 10 m

Le magicien inspire confiance à la cible à condition de la regarder dans les yeux durant 3 PA. Elle suit le conseil qu'il lui donne, sans toutefois obéir aveuglément.

### Des fleurs d'agresse -4

Modelage  
3 PA  
Durée : 1 action  
Portée : 10 m

Le magicien pousse la cible à faire un geste agressif (et un seul) : elle frappe ou attaque avec une arme.

### Des vapeurs instillées -4

Passage  
1 PA  
Durée : 1 minute  
Portée : 1 m

Le magicien lance un gaz bleuté sur une serrure qui devient plus facile à crocheter : +3 au jet de Serrureries.

### Des épines glacées -4

Passage  
2 PA  
Durée : 2 minutes  
Portée : 1 m

Le magicien abaisse la température d'un objet d'une taille n'excédant pas un mètre. L'objet se couvre de givre.

### De l'orbe de Qualitatis -4

Arpentage  
3 PA  
Durée : 5 PA  
Portée : 10 m

Le magicien peut employer une compétence de la cible à niveau supérieur au sien.

### Du champ de lames ébréchées -4

Modelage  
3 PA  
Durée : 10 PA  
Portée : 10 m

Le magicien convainc son adversaire que son arme est détériorée au point qu'il ne peut plus se battre avec.

### Le cube lumineux -4

Algemmie  
Loom vert : 1  
Durée : 1 semaine

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

# MON PASSÉ

## A Naissance :

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

## B Milieu :

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

## C Événements familiaux :

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

## D Premières expériences professionnelles :

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

## E Apprentissage :

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

## E1 Détournement de son apprentissage :

- 2) Engagé dans une machination politique de grande ampleur...vers F1
- 3) Problèmes avec une bande de rebelles ulmèques...vers F1
- 4) Impliqué dans de petites activités illégales...vers F1
- 5) Tumultueuse aventure sentimentale finissant mal...vers F1
- 6) Longue période de débauche, chute dans la drogue

- ...vers F2
- 7) Victime d'une terrible maladie...vers F2
- 8) Découverte d'un membre oublié ou inconnu de sa famille...vers F2
- 9) Stupre et luxure suite à des frasques sentimentales...vers F2
- 10) Reçoit l'enseignement d'un très grand maître mais complètement fou...vers F2
- 11) Condamné par erreur par un juge solaire...vers F1
- 12) Association avec une bande de détresseurs...vers F1

## E2 Conséquences de disparition :

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

## E3 Enlevé :

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

## E4 Témoin d'un événement majeur :

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

## F Fin de l'apprentissage :

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

## F1 Délinquance :

- 2) Change d'identité et repart à zéro
- 3) Attire sur lui la rancune d'un groupe de malfrats puissants
- 4) Séjour de plusieurs semaines en geôle insongée

- 5-9) Après quelques brefs séjours en prison, retour à une vie plus calme
- 10) Acquiert une notoriété populaire
- 11) Noue des liens avec de riches personnes influentes
- 12) Rencontre un haut dignitaire d'une autre Maison...Vers G

## F2 Divers :

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

## F3 Retour au pays :

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

## F4 Événement extraordinaire :

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

## G Recrutement :

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

## H Formation :

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

## LA MAISON GHEMDAL

## C'EST QU'EST MON PÈRE M'ADJ

### L'honneur

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

### La bravoure

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

### La propriété

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

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

### La vengeance

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

### La forge

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

### Les dieux

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

### La boisson

Ah, la divine bouteille. En nos pays froids, seul l'alcool peut nous réchauf-

fer le cœur et nous rapprocher les uns des autres. De nombreuses querelles se sont résolues lors de mémorables banquets. C'est aussi un des meilleurs moyens de connaître tes vrais amis. C'est dans le vin que la sagesse se trouve.

### L'arme

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

### La mort

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

### Les Ulmèques

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

### Les Venn'dys

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

ventre à terre prétextant que son laboratoire l'attend.

### Les Ashragors

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

### Les Kheyza

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

### Les Felsins

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

## L'ENCYCLOPÉDIE

### Politique

La capitale s'appelle Korlonn, résidence de l'Empereur, à la frontière des régions Nord et Sud. À l'Ouest, la ville de Nyskwynt domine le canal que les Venn'dys ont construit pour les Ghehdals, et qui subit les attaques ashragores. Au Sud-Est, Holdolm est un grand centre de manufacture d'armes.

La Maison Ghehdal a fondé un Empire Métallique qui existe depuis mille ans. C'est une société guerrière, féodale, basée sur la vassalité et le fief. Des familles nobles dominent des paysans et des citoyens souvent propriétaires ou loueurs des terres. Cet empire est fragile car il est divisé par les intérêts des familles qui se disputent et s'agressent de génération en génération pour un lopin de terre,

symbole de leur autorité : les duchés et les baronnies. Les seigneurs gehemdals, ducs et barons, sont réunis dans une grande assemblée nommée l'Anneau. Au sommet de ce groupe se trouve l'Empereur, sur son trône fondu dans une combinaison unique de métaux sacrés.

Basée essentiellement sur un code chevaleresque très développé, cette société honore grandement les vertus du courage, de la loyauté, de la conquête et de la force. Les différends entre seigneurs sont réglés par les armes. Leurs prétentions conquérantes se sont déjà amplement exprimées. Actuellement ils sont à couteau tiré avec les Ashragors à l'Ouest.

### Activités

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

### Art

Les villes gehemdales sont impressionnantes par la taille et la majesté des bâtiments. Entourées de murailles crénelées, ces villes sont souvent

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

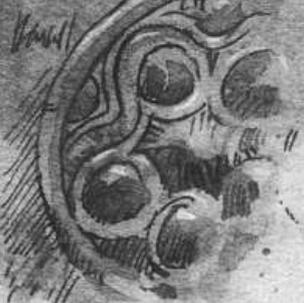
### Spiritualité

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

Tête de Bouc

Arrière-montant arabe  
Moucharrafia moucharrafia  
Esmen Fannin Yehouf

Détail de Bouclier



Boucle de ceinture  
Cercle de fer  
Houk



Epée  
Lance  
Harnais  
Harnais



Lance de Guerre

La grande Helanai Goria  
Fou...  
Harnais de guerre



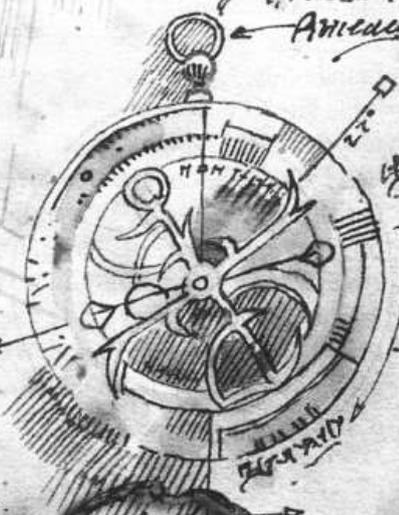
Corne à boire  
Harnais de guerre  
Harnais de guerre



Le Mouchon



Arrière-montant arabe  
Arrière-montant arabe



## CONTES ET LÉGENDES

### La Quête des Origines : Le royaume divin

Les Ghehdals sont la seule Maison à croire en des dieux : ils ont constitué une énorme mythologie qui implique l'existence d'un panthéon de dieux et leurs relations conflictuelles, familiales, conjugales etc. La mythologie gehemdale situe l'arrivée des dieux sur Cosme aux temps les plus anciens, avant le Cataclysme. Ce sont eux qui ont créé la Maison et enseigné les secrets de la forge, ou plutôt à ceux des Ghehdals qui se montraient assez forts et courageux pour devenir des héros, c'est-à-dire leurs favoris lors d'épreuves initiatiques.

Mais au cours du Cataclysme, les dieux des Ghehdals ont disparu : on les dit partis loin des natifs qui les ont déçus avec la chute du monde ancien, et réfugiés dans les hauteurs du Continent. Depuis, les Ghehdals attendent le jour où les dieux reviendront marcher à leurs côtés, et les héros rejoindront les vrais seigneurs de Cosme.

L'arrivée du Continent a signifié pour les Ghehdals la possibilité de retrouver le séjour des dieux dans ses paysages glorieux et inexplorés. Ils sont persuadés que dans les hauteurs des monts embrumés de cette terre mystérieuse se cache leur domaine, le Royaume divin.

Les Maîtres de guildes gehemdals ont à l'esprit de rejoindre les dieux dans leurs quêtes : le long de leur route, ces braves guettent les signes d'une présence divine dans le décor et les créatures. Les guildes gehemdales sont ainsi à l'origine de leur propre corpus de légendes continentales.

### Les chroniques métalliques

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



la Maison Ghehdal permet de réunifier et de consolider l'Empire alors qu'il était menacé par les querelles intestines. D'exploits guerriers en diplomatie habile, le seigneur unificateur pétri d'honneur a réussi à devenir Empereur. Cet effort est devenu chez les Ghehdals un exemple

pour tous les natifs, et les jeunes en particulier. Il est courant qu'ils ponctuent leur discours d'expressions rappelant Solmor.

### La vengeance des deux fiefs

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

### Le signe du griffon

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

## L'ART MÉTALLIQUE

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

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

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

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

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

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

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

## Liste des tours

### Par la double cuirasse n: -4

Silien  
1 action

Durée : instantané

Portée : -

L'objet repousse un tour métallique de Rallgar, qui n'a pas d'effet sur le magicien.

### Par l'oeil de faveur -4

Ertilm

1 action

Durée : instantané

Portée : -

Le magicien peut immédiatement refaire un jet de dés sur une compétence de Malandrin qui vient d'échouer. Une seule fois pour un même jet.

### Par la flamme fidèle -4

Rallgar

3 PA

Durée : 1 PA

Portée : -

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

### Par les dents des tranchées -4

Armor

2 PA

Durée : instantané

Portée : -

Le sol se soulève et écrase les membres inférieurs de la cible. 1D6 de dommages.

### Par le regard d'or -4

Yielix

2 PA

Durée : 2 PA

Portée : 20 m

Le magicien acquiert une présence majestueuse. Tous les membres de l'assistance dans le rayon d'action tournent leur regard vers le magicien (et négligent donc tout le reste...).

### Par la porte des géants -4

Silien

3 PA

Durée : 5 minutes

Portée : 1 m

Le magicien peut fermer hermétiquement une issue que l'on ne pourra ouvrir qu'en détruisant la porte ou le couvercle fermé.

### Par la voix du général -4

Ertilm

2 PA

Durée : instantané

Portée : -

Le magicien bénéficie d'un bonus de +3 à un jet visant à établir ou réaliser un plan stratégique.

### Par les feux répandus -4

Rallgar

1 PA

Durée : 2 PA

Portée : 2 m

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

### Par la main du bourreau -4

Armor

3 PA

Durée : instantané

Portée : 3 m

Le magicien provoque à distance une profonde estafilade sur le cou de la cible. 1d6 de dommages.

### Par le regard d'or -4

Yielix

3 PA

Durée : instantané

Portée : 5 m

Le magicien a soudain un regard séduisant qui lui permet de faire exécuter par la cible n'importe quel ordre tenant en un seul geste, mais pas contre la cible elle-même.

### Épée preste -4

Forge

Loom rouge : 1

Durée : 2 semaines

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

# MON PASSÉ

gehemdals

## A Naissance :

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

## B Milieu :

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

## C Événements familiaux :

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

## D Premières expériences professionnelles :

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

## E Apprentissage :

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

## E1 Détournement de son apprentissage :

- 2) Engagé dans une machination politique de grande ampleur... vers F1
- 3) Problèmes avec une bande de rebelles ashragors... vers F1
- 4) Impliqué dans de petites activités illégales... vers F1

- 5) Tumultueuse aventure sentimentale finissant mal... vers F1
- 6) Longue période de débauche, chute dans la boisson... vers F2
- 7) Victime d'une terrible maladie... vers F2
- 8) Découverte d'un membre oublié ou inconnu de sa famille... vers F2
- 9) Stupre et luxure suite à des frasques sentimentales... vers F2
- 10) Reçoit l'enseignement d'un très grand maître mais complètement fou... vers F2
- 11) Condamné par erreur par les juges impériaux... vers F1
- 12) Association avec une bande de bandits de grand chemin... vers F1

## E2 Conséquences de disparition :

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

## E3 Enlevé :

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

## E4 Témoin d'un événement majeur :

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

## F Fin de l'apprentissage :

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

## F1 Délinquance :

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

- 12) Rencontre un haut dignitaire d'une autre Maison... Vers G

## F2 Divers :

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

## F3 Retour au pays :

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

## F4 Événements extraordinaires :

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

## G Recrutement :

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

## H Formation :

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



## LA MAISON VENN'DYS



## CE QUE MON PROTECTEUR M'A DIT

### La science

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



### Le carnaval

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



### La protection

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

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



### L'étiquette

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



### Les Arts Étranges

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



### L'argent

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

avec le Continent que nous avons évité jusqu'à maintenant un conflit généralisé.



### Le débat

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



### La mode

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



### La Nation

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

### La mort

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

### Les Ulmèques

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

### Les Gehemdals

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

### Les Ashragors

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

### Les Kheyza

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

### Les Felsins

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

## L'ENCYCLOPÉDIE

### Politique

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

### Activités

La technologie venn'dyse se traduit par des activités très précises et performantes : les artisans mécaniciens sont très habiles, l'ingénierie atteint la perfection à travers l'Ordre du Compas, ayant conçu les flottes ayant

quitté en premier les Rivages pour le Continent : caravillons et croisils. Ils ont inventé les merveilleux aérostats et bon nombre d'instruments de navigation. Ils sont enfin les seuls à maîtriser la poudre et à fabriquer les armes à poudre comme la coulevrine. L'agriculture profite des crues qui submergent régulièrement les îles venn'dyse : les planteurs de riz ont nourri la Maison durant des millénaires. Les lettres sont devenues une activité très répandue, puisque de nombreux Venn'dys savent lire, et que la presse commence à se développer, offrant des possibilités d'emploi moins dégradantes au petit peuple.

### Art

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



## Spiritualité

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

## CONTES ET LÉGENDES

### La Quête des Origines : La malédiction de la Langueur

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

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

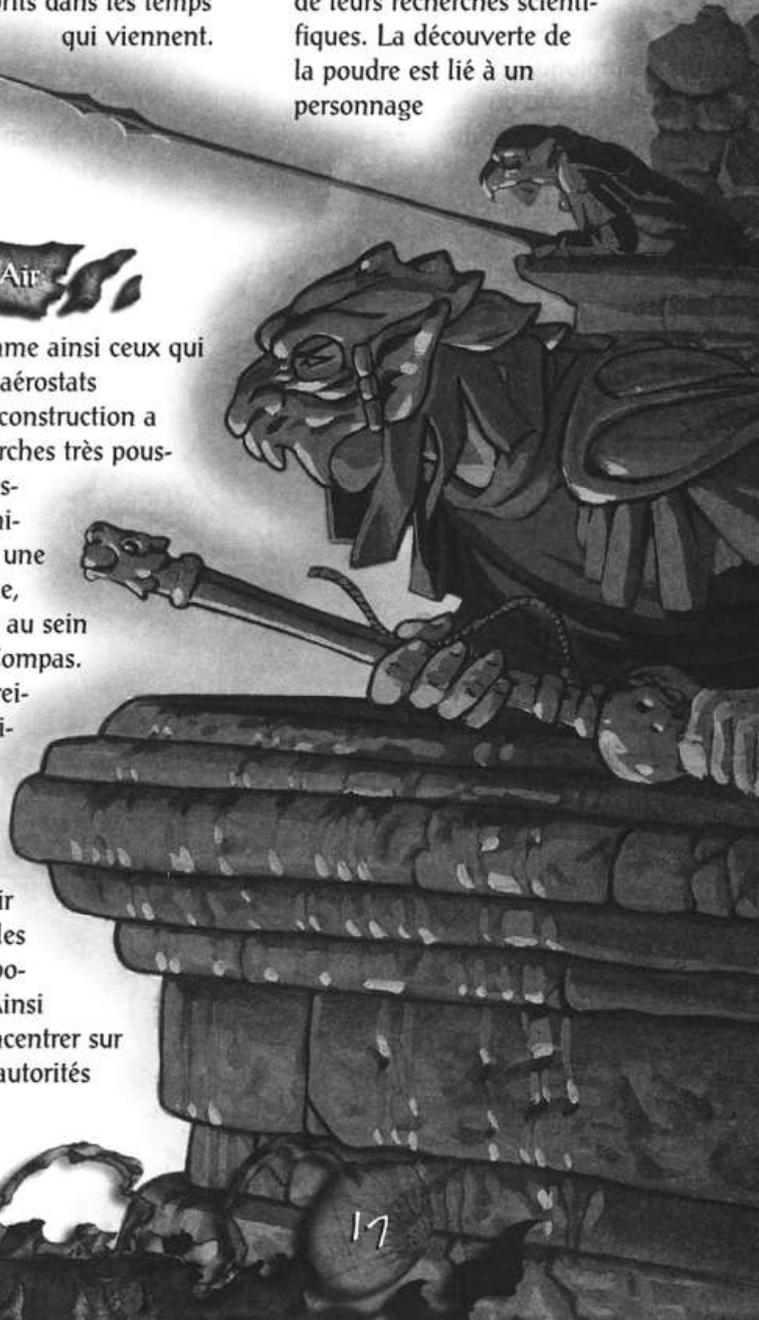
### Les Fils de l'Air

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

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

### La découverte de la poudre

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



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

### Le monstre de Wouivel

Dans les profondeurs de Wouivel se cache un monstre marin. C'est du moins ce que prétendent les habitants de cette ville

lacustre. Elle se compose de canaux profonds et sinueux, dont les parois s'enfoncent dans l'eau vaseuse et se couvrent d'une mousse verdâtre et moutonnante. Les Wouivelois entretiennent le mythe d'une créature nageant entre les fondations de leur ville, grondant certains soirs où les trois lunes s'allument de concert, et influençant de façon néfaste les décisions des puissants. En vérité cette légende se transmet d'une cité lacustre à l'autre, et elles sont nombreuses en territoire venn'dys. Elle évoquerait une importante composante de la pensée de cette Maison : le monstre représenterait la magie par excellence et donc la peur des Venn'dys vis à vis de l'Étrange. D'ailleurs, parfois, les voyageurs qui quittent les Rivages continuent à

apercevoir la créature de Wouivel lors de leurs escales dans des cités semblables, comme s'ils se sentaient poursuivis par « la bête ».

### L'ART SORCIER

Il permet de créer des effets surnaturels liés aux éléments primordiaux : feu, air, terre, eau. La société venn'dyse le rejette et le pourchasse. Il comporte quatre voies :  
**Sorcier du feu** : il manipule les forces de la chaleur, de la destruction et de la lumière.  
**Sorcier de l'air** : il manie les pouvoirs du vol, du déplacement et de la visibilité.  
**Sorcier de la terre** : il contrôle les pouvoirs de la guérison et de la dissimulation.  
**Sorcier de l'eau** : il manie les relations et les apparences.

### Liste des tours

#### Je te rends un peu de vie -4

Terre

1 action

Durée : instantané

Portée : 1 m

Le magicien appose les mains sur la cible et lui rend 1d6-2 points de vie avec un minimum de 1.

#### Je me fonds dans le vert -4

Terre

3 PA

Durée : 2 minutes

Portée : 1 m

Le magicien fait pousser une plante dont les larges feuilles le recouvrent et le dissimulent à tel point que personne ne se doutera qu'il y a quel qu'un à l'intérieur. Il peut respirer normalement.

**J'élève un mur d'air** -4

Air  
1 PA  
Durée : 2 PA  
Portée : 1 m

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

**Je marche sur le vent** -4

Air  
2 PA  
Durée : 5 PA  
Portée :

Le magicien se déplace au-dessus du sol à la vitesse de la marche.

**Je chante la paix** -4

Eau  
3 PA  
Durée : instantané  
Portée : 10 m

Le magicien chantonne un air apaisant qui calme spontanément 3 belligérants qui cessent alors d'attaquer. Le magicien choisit les cibles qu'il souhaite affecter.

**Je change de visage** -4

Eau  
2 PA  
Durée : 5 PA  
Portée : -

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

**J'illumine ce lieu** -4

Feu  
2 PA  
Durée : 5 PA  
Portée : -

Le magicien fait apparaître une sphère lumineuse qui flotte au-dessus de sa tête et qui dégage une luminosité égale à une grande torche.

**Je crée une flambée** -4

Feu  
1 action  
Durée : 5 PA  
Portée : 3 m

Le magicien peut générer un feu de la taille d'un feu de camp sur un sol propice : verdure, charbon etc. La flambée ne se propage pas.

**J'embellis** -4

Eau  
2 PA  
Durée : 5 PA  
Portée : 2 m

Le magicien améliore l'aspect d'une chose : elle apparaît plus belle, ouvragée, délicate etc.

**Je te bénis** -4

Terre  
2 PA  
Durée : 5 PA  
Portée : 1 m

Le magicien appose les mains sur le front de la cible, dont le prochain jet de combat aura un bonus de +3.

# MON PASSÉ

VENN'dys

## A Naissance :

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

## B Milieu :

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

## C Événements familiaux :

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

## D Premières expériences professionnelles :

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

## E Apprentissage :

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

## E1 détournement de son apprentissage :

- 2) Engagé dans une machination politique de grande ampleur... vers F1
- 3) Problèmes avec une bande de révolutionnaires venn'dys... vers F1
- 4) Impliqué dans de petites activités illégales... vers F1

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

## E2 Conséquences de disparition :

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

## E3 Enlevé :

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

## E4 Témoin d'un événement majeur :

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

## F Fin de l'apprentissage :

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

## F1 Délinquance :

- 2) Change d'identité et repart à zéro
- 3) Attire sur lui la rancune d'un groupe de malfrats
- 4) Séjour de plusieurs semaines en prison

- 5-9) Après quelques brefs séjours en prison, retour à une vie plus calme
- 10) Acquiert une notoriété populaire
- 11) Noue des liens avec de riches personnes influentes
- 12) Rencontre un haut dignitaire d'une autre Maison... Vers G

## F2 Divers :

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

## F3 Retour au pays :

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

## F4 Événements extraordinaires :

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

## G Recrutement :

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

## H Formation :

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

## LA MAISON ASHRAGOR

### C'EST QUE MON PÈRE M'A DIT

#### La religion

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

#### La prédestination

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

#### La croisade

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

#### Les démons

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

#### Les guildes

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

#### L'esclavage

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

#### La morale

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

#### Les plaisirs

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

#### La mort

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

#### Les Uhmèques

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

#### Les Gêhemdals

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

#### Les Venn'dys

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



Летовиса а Мала Л.  
К...  
H...  
H...

М...  
H...  
H...  
H...

М...  
H...  
H...

М...  
H...  
H...  
H...

М...  
H...  
H...

М...  
H...  
H...  
H...

М...  
H...  
H...  
H...

М...  
H...  
H...

М...  
H...  
H...

## Les Kheyza

Ce ne sont que des filous et des charlatans.

## Les Felsins

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

## ENCYCLOPÉDIE

### Politique

La capitale s'appelle Tohell, on y fabrique d'énormes navires. Au Nord-Est Pelgrom est la résidence du Pontifex. Le pays est émaillé d'abbayes et de forteresses démoniques formant de petites villes.

Toute leur société est organisée autour de l'adoration et la vénération de la puissance mystérieuse et démoniaque appelée Ashragor. C'est donc une théocratie. Les hommes et les femmes sont sous la coupe d'un clergé très hiérarchisé, l'Église démonique, conduit par le Pontifex qui reçoit ses ordres directement d'Ashragor lui-même. À la fois religieux et militaire, cet État impose à tout le monde un règlement de fer accompagné de sanctions et de punitions très dures. La hiérarchie religieuse et militaire est souvent dans les mains d'une noblesse cultivée vendue corps et âme aux Arts Étranges de la nécromancie et de la démonologie. Le reste des natifs de cette Maison est résigné et tente de se hisser dans l'ordre social. Les basses classes, paysans, ouvriers, aspirent à rentrer par n'importe quels moyens dans l'effrayant labyrinthe que représente le clergé, divisé en conciles, ordres, paroisses, évêchés etc. La Maison est extrêmement

jalouse de ses ressortissants et de ses terres. Ils sont les seuls à encore exiger un sauf-conduit pour voyager au travers de leur territoire. Leurs prétentions hégémoniques sont claires : Ashragor affirme que la domination de Cosme n'est qu'une question de temps. Leurs guerres légendaires contre les Gheemdals en témoignent.

### Activités

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

### Art

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



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

### Spiritualité

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

## CONTES ET LÉGENDES

### La Quête des Origines : La Porte démonique

La Maison Ashragor est dirigée par le Pontifex, le chef du système religieux qui domine tous les secteurs de la société de la Maison des Princes mortifères. Mais le clergé démonique suit lui-même les directives du prince des démons : Ashragor en personne. Ce dieu vivant, qui impose sa volonté dure et noire comme l'armor, règne sur tous ses sbires et leur insuffle une fidélité sans faille. C'est lui qui dirige leurs actes, inspire leurs légendes et oriente leurs recherches.

Parmi les quêtes diaboliques qu' Ashragor a initié depuis des millénaires, la légende de la Porte démonique est l'une des plus fertiles. Il s'agit de trouver un lieu extrêmement puissant, complètement imprégné de l'atmosphère méphitique et effrayante de l'Art Étrange ashragor. Cet endroit décuplerait les possibilités de faire appel aux démons. Dès lors, la pratique de l'Art Démonique ne connaîtrait plus de limites et les légions de la Maison des morts déferleraient sur les Rivages.

Il y a deux cents ans, le Pontifex a été prompt à informer tous ses fidèles de l'intérêt qu' Ashragor portait au Continent. Selon lui, il y aurait sur cette terre des lieux fortement magiques, comme des arches de quartz noir ou des puits sans fond remplis de vapeurs hantées, qui seraient proches de la Porte démonique.

### Les prédicins du diable

Ce sont des baladins qui vont de château en château, et qui traversent aussi bien les paysages ashragors que les territoires des autres Maisons. On

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

### L'odieuse trinité

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

### Le vadiunk

«Histoires du vadiunk» constitue un recueil de contes destiné à instiller chez les Ashragors la peur et le respect du clergé. Bien souvent, la force d'évocation de ces contes passe plus par les grandes images sombres et expressionnistes qui accompagnent le texte que par l'histoire elle-même. Toujours est-il que ces contes sont imprimés dans l'esprit de la plupart des natifs ashragors.

Le vadiunk est un ermite qui vit reclus dans son château, énorme crypte hérissée de gargouilles vivantes, entouré de meutes de chiens nécro-animés qui la gardent. Sorte de Frankenstein gothique, le vadiunk est un prêcheur fou qui ne parle que par citations du Pontifex et promet une rédemption cruelle à chacune de ses victimes : exorcisme, expiations forcées etc. Les jeunes natifs ne savent pas qu'il existe réellement des personnages équivalents ainsi que des bâtisses telles que la demeure du vadiunk dans les terres reculées du domaine ashragor.

## L'ART DÉMONIQUE

Il permet d'invoquer des démons habitant un autre plan et de manipuler la mort et les cadavres.

Il comporte trois voies :

**Conjuteur** : il invoque les démons venus du plan d'origine d' Ashragor lui-même.

**Nécromant** : il réveille et contrôle les morts, et se sert de la mortalité sur les êtres et les gens.

**Malfaiseur** : il fabrique des objets magiques en liant un démon ou l'âme d'un mort.

## Liste des tours

### Le sujet des brumes -4

Conjuration

2 PA

Durée : 4 PA

Portée : 5 m

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

### Le blafard facial -4

Conjuration

1 PA

Durée : 1 PA

Portée : 10 m

Un visage blanchâtre apparaît devant la cible désignée par le magicien, qui est distraite et ne peut réaliser son action ou sa PA suivante. Le visage disparaît aussitôt.

### Dégradation du métal -4

Nécromancie

2 PA

Durée : définitif

Portée : 1 m

Le métal touché par le magicien se met à rouiller, ce qui réduit sa résistance. Les dommages des armes sont réduits de moitié.

### Dégradation du bois -4

Nécromancie

2 PA

Durée : définitif

Portée : 1 m

Le bois touché par le magicien se met à pourrir, ce qui réduit sa résistance. Les dommages des armes sont réduits de moitié.

### Dégradation de la pierre -4

Nécromancie

Pacte : F

2 PA

Durée : définitif

Portée : 1 m

La pierre touchée par le magicien se met à se craqueler, ce qui réduit sa résistance.

### Faner -4

Nécromancie

2 PA

Durée : définitif

Portée : 1 m

Le végétal touché par le magicien se fane. La cible ne peut dépasser la taille d'une plante (un mètre de haut). Sur un végétal plus grand, pas d'effet. N'affecte pas le papier.

### Piqûre -4

Nécromancie

1 PA

Durée : 1 PA

Portée : 10 m

La cible subit une piqûre cruelle qui n'est qu'une sensation (pas de dommages physiques). Cette piqûre l'immobilise pendant 1 PA.

### La marque de l'ombre -4

Conjuration

1 PA

Durée : 2 minutes

Portée : 10 m

Une ombre de taille humanoïde est projetée sur la cible qui ne peut pas s'en débarrasser même en se déplaçant très vite. Elle est ainsi marquée d'un signe inévitable.

### L'absorbant de jour -4

Conjuration

1 action

Durée : 2 PA

Portée : 5 m

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

### Terreur -4

Conjuration

2 PA

Durée : 1 minute

Portée : 10 m

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

### Heaume à l'oeil de braise -4

Malfaisance

Loom noir : 1

Durée : 2 semaines

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

# MON PASSÉ

ASHRAGOR

## A Naissance :

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

## B Milieu :

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

## C Événements familiaux :

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

## D Premières expériences professionnelles :

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

## E Apprentissage :

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

## E1 Détournement de son apprentissage :

- 2) Engagé dans une machination politique de grande ampleur... vers F1
- 3) Problèmes avec une bande de mercenaires

gehemdals... vers F1

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

## E2 Conséquences de disparition :

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

## E3 Enlevé :

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

## E4 Témoin d'un événement majeur :

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

## F Fin de l'apprentissage :

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

## F1 Délinquance :

- 2) Change d'identité et repart à zéro
- 3) Altire sur lui la rancune de malfrats puissants
- 4) Séjour de plusieurs semaines en prison
- 5-9) Après quelques brefs séjours en prison, retour à une

vie plus calme

- 10) Acquiert une notoriété populaire
- 11) Noue des liens avec de riches personnes influentes
- 12) Rencontre un haut dignitaire d'une autre Maison... Vers G

## F2 Divers :

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

## F3 Retour au pays :

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

## F4 Événements extraordinaires :

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

## G Recrutement :

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

## H Formation :

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



LA MAISON  
Kheyza

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



C'EST D'UNE MON ANCÊTRE  
M'A RACONTE

La mort

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



Le clan

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



Le voyage

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



La mémoire

Si tu te demandes qui nous sommes et d'où nous venons, je te dirai : va voir l'Ancêtre. Moi. Car je suis l'archive, le musée, je connais tous les sentiers à travers la mosaïque de Cosme. Ma parole est la base de notre clan.

Sans mémoire la Maison s'écroule et ses ruines s'évanouissent. Tu peux tout perdre, tes armes, tes amis, mais ne perds jamais la mémoire, ou tu ne serais plus kheyza.



L'Astramance

Le voyageur a besoin d'un guide et d'un repère. L'Astramance nous montre la voie. Suis son verbe et fais sinuer ta route vers elle.

Bien qu'elle se tienne immobile sur son île, elle voit plus loin que le pilote de la caravane au sommet de la colline. Ton devoir est de la servir en conduisant les natifs en pèlerinage vers son temple.



L'honneur

Notre honneur n'est pas de vaincre nos ennemis. L'essentiel est la dignité. Si l'on te foule comme l'herbe, fais-toi reconnaître et ne frappe que si l'on persiste à te souiller.

Tu verras tant et tant de villes lors de tes voyages que tu devras à chaque halte imposer ta sagesse et prouver qui tu es.

On nous doit le respect car nous parlons le langage des anciens.



La vérité

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



La possession

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



Les autres

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



La prison

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

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

### Les Ulmèques

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

### Les Gèhemdals

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

### Les Venn'dys

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

### Les Ashragors

Méfie-toi. Ils sont plus morts que vivants.

### Les Felsins

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

## ENCYCLOPÉDIE

### Politique

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

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

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

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

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

### Activités

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

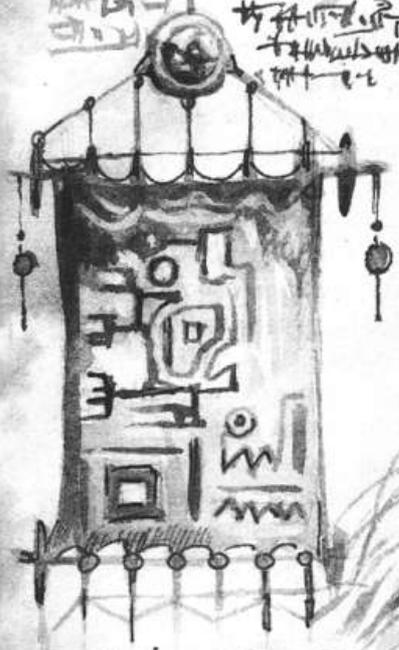
### Art

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

Handwritten text in the upper left corner, possibly a title or description of the scene.



Handwritten text located below the cart illustration.



Handwritten text located below the banner illustration.



Handwritten text in the upper right corner.

Handwritten text located below the upper right text.



Handwritten text in the lower right area, near the bottom of the central figure.

dégrossies comme du lin, du coton ou des fibres d'arbres. Dessus, ils tissent et brodent des symboles clairs d'appartenance à leur clan ou bien montrant leur avancement dans leur quête spirituelle personnelle. Ils savent très bien peindre leur corps et fabriquent de mer-

tournée vers l'universalité et la paix. Leur spiritualité est donc en même temps riche et simple, tolérante et enracinée. Ils sont en parfait accord avec le monde immense qui les



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

entoure : la sauvagerie des paysages, la tranquillité des zones protégées de l'intervention humaine, la beauté indicible des sommets et des océans.

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

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

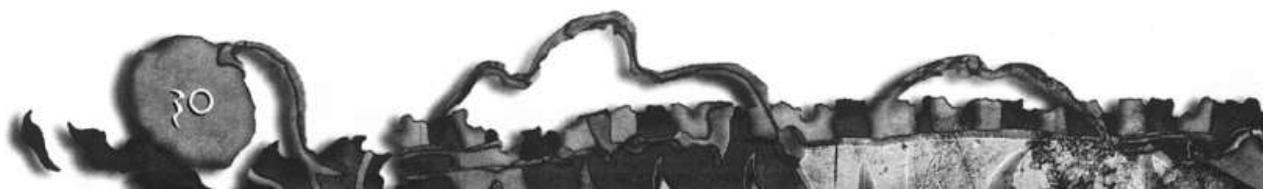
Les Kheyza croient que les Vrais Noms qu'ils connaissent sur les Rivages ont une origine commune et qu'il existe une sorte de dictionnaire de la vérité qui contient le lexique de Cosme tout entier. Cette vision extraordinaire les conduit vers le Continent où les Ancêtres des clans situent un lieu où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

veilleux bijoux en os, en écaille et en corail. Leur art véritable se révèle dans la fabrication de précieux tapis et dans le tissage des cordes et des cheveux.

### Spiritualité

Un peuple qui sillonne éternellement les vallées et les monts et qui est au contact de toutes les Maisons engrange forcément des inspirations variées qui génère une approche spirituelle

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



## La caravane de l'Océane

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

## La terre promise

Les Kheyza sont des nomades et n'ont pas de territoire défini. Ils ont beau dire que les Rivages sont leur terre, ils souffrent d'être apatrides. Ils ont donc développé le mythe d'une terre promise qui les attend. Tous les clans ont comme consigne secrète de glaner des renseignements sur cet endroit mythique, sorte de sanctuaire de leur peuple. Ils pensent que ce royaume a été constitué par leurs ancêtres dispersés au moment du Cataclysme.

Cette légende est aussi vieille que la Maison Kheyza. Pourtant, il y a deux cents ans, l'apparition du Continent leur a fourni la concrétisation de cette obsession. Bien que peu marins, des clans Kheyza entreprennent sérieusement de former des caravanes continentales. Les guildes s'avèrent dès lors essentielles pour eux.

En vérité cette entreprise reste très marginale dans la Maison des nomades : la plupart pensent que la terre promise s'étend sur les Rivages, en un endroit qui leur est réservé et que personne n'a encore colonisé.

Ce qui serait bien surprenant, étant donné l'extension des Maisons depuis le Cataclysme jusqu'à l'apparition du Continent.

## Les oiseaux migrateurs

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

## L'ARTS ÉMANT-OUGE

Il permet de connaître le Vrai Nom des choses pour agir sur elles.

Il comporte cinq voies :

**Nommeur Lum** : il révèle la nature des choses. Connaissance et perception.

**Nommeur Tot** : il agit sur la chose pour la décomposer, l'endommager, la détruire.

**Nommeur Mut** : il est capable de changer la chose dans sa forme et sa matière.

**Nommeur Gen** : il peut créer une chose à partir de son Vrai Nom.

**Enchanteur** : il inscrit des Vrais Noms dans des objets afin de les rendre magiques.

## Liste des tours

### Fleurit-main -4

Gen

1 action

Durée : 5 PA

Portée : 10 m

Le magicien fait pousser une petite fleur rouge, de la taille d'une rose, dans la main d'un individu, qui ne peut plus s'en servir.

### Croît-flore -4

Mut

1 action

Durée : définitif

Portée : 5 m

Le magicien fait pousser un végétal de petite envergure (fleur ou plante n'excédant pas un mètre) du double de sa taille.

### Fâne-flore -4

Tot

1 action

Durée : définitif

Portée : 5 m

Le magicien fait dépérir un végétal de petite envergure.

### Avoue-flore -4

Lum

2 PA

Durée : instantané

Portée : 1 m

Le magicien interroge un végétal de petite envergure et entend le nom de la dernière personne qui l'a approché à moins de trois mètres.

Saigne-main -4

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

Rappelle-pupille -4

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

Brise-bois -4

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

Soigne-plaie -4

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

Flamme-doigt -4

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

Ombre-forme -4

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

Parchemin de confiance -4

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

# MON PASSÉ

Theya

## A Naissance :

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

## B Milieu :

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

## C Événements familiaux :

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

## D Premières expériences professionnelles :

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

## E Apprentissage :

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

## E 1 Détournement de son apprentissage :

- 2) Engagé dans une machination politique de grande ampleur...vers F1
- 3) Problèmes avec une bande de mercenaires gehemdals...vers F1

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

## E 2 Conséquences de disparition :

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

## E 3 Enlevé :

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

## E 4 Témoin d'un événement majeur :

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

## F Fin de l'apprentissage :

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

## Délinquance :

- 2) Change d'identité et repart à zéro

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

## F 2 Divers :

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

## F 3 Retour dans le clan :

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

## F 4 Événements extraordinaires :

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

## G Recrutement :

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

## H Formation :

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



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



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



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



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



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



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



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



Ils ont beaucoup à nous apprendre. Ils ne sont pas essentiellement différents des natifs, contrairement à ce que croient les autres Maisons. Laisse-toi

fasciner par leur grâce et leur instinct. On raconte que les sages finissent par passer leurs journées à contempler leur comportement.



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



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



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



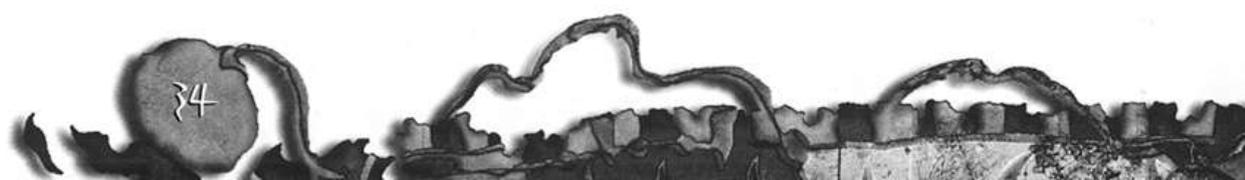
Ils se couvrent d'artifices et, aveuglés par la technologie, ils perdent de vue l'introspection. Leur enlever leur masque leur rendrait service.



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



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





Handwritten notes at the top of the page, including the word "Hindus" and other illegible characters.

Vertical handwritten text on the left side, possibly indicating a measurement or scale.



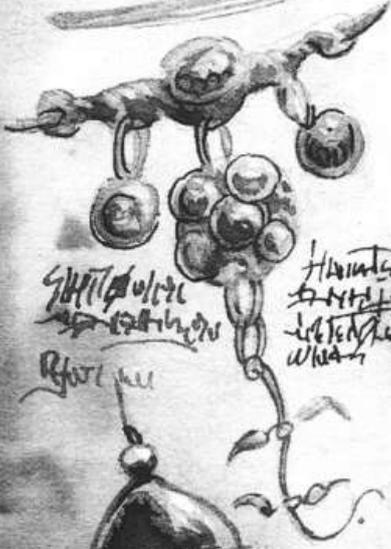
Handwritten notes below the helmet and vase sketches.

Handwritten notes below the vase sketch.



Handwritten notes on the right side, near the building sketch.

Handwritten notes on the right side, near the building sketch.



Handwritten notes below the fruit branch sketch.

Handwritten notes below the fruit branch sketch.



Handwritten notes below the building sketches.

Handwritten notes at the bottom right of the page.

Handwritten notes at the bottom center of the page.

## L'ENCYCLOPÉDIE

### Politique

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

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

Mais derrière cette structure politique se cachent les véritables détenteurs du pouvoir : les femmes des harems, dont les talents diplomatiques et sensuels, et l'intelligence aiguë influencent les hommes et font d'elles les maîtresses de la Maison. Elles sont stériles avec les autres natifs.

La société felsine est en effet composée de harems, où la polygamie forme une maisonnée : il y a toujours une favorite, qui est la véritable femme du Felsin ; les autres compagnes sont des amies, des assistantes, qui ont leur propre profession et ne sont pas enfermées ni opprimées. Il arrive que des Felsins dissolvent leur harem pour vivre isolés avec leur favorite et leurs enfants. Cette décision est vue comme une ascèse.

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

### Activités

L'architecture paysagiste est une spécialité felsine, qui se sont faits un devoir de redevenir les fabuleux bâtisseurs qu'ils étaient avant la malédiction de l'oubli. Ils conçoivent de même les vêtements, les tissus, les armes : élégance, lignes et angles purs, arabesques bariolés. Tout doit être parfaitement pensé, soigneusement réalisé. Sans gâchis : le beau doit être utile. Amoureux de la perfection et de la subtilité, les assassins Felsins ont par exemple inventé les dards de guerre, les poignards cruciformes, et le sabre courbe officiel des grands guerriers de la Maison des Palais oubliés : le tashkir.

L'artisanat tient donc une grande place dans cette Maison où les femmes sont industrieuses et adroites, douées d'une imagination fertile et colorée. Les Felsins excellent aussi dans le dressage des animaux, qu'ils connaissent parfaitement pour s'en inspirer dans leur comportement, leurs oeuvres et leur Art Mystique. Enfin, certains ont choisi une existence de hors-la-loi : les pirates felsins écumant les mers à partir de l'archipel de Rork-Hal, au Sud-Est de l'île de Sasheï et au Sud des îles du Levant.

### Art

Les Felsins affectionnent les lieux confortables, alliant avec justesse sobriété et agrément, les intérieurs apaisants, propices à la réflexion, ou surchargés de coussins, de tentures et

de bibelots, encourageant le désir. Au dehors de superbes jardins étalent leur verdure luxuriante, parsemés de fontaines, sous les soleils brûlants. Les villes comprennent des palais couverts de fresques et de reliefs, des minarets effilés piquant le ciel, des esplanades vastes et blanches, et des souks logés étroitement dans les ruelles des quartiers populaires. Leurs vêtements sont amples, de couleurs pastels, dans des étoffes soyeuses. Ils apprécient aussi les habits très près du corps qui mettent en valeur les lignes et les formes.

### Spiritualité

L'Art Mystique est un art martial qui développe des effets surnaturels par l'entraînement physique et la méditation. Il est complètement intégré à la société et à l'individu, de même que le sheï, qu'ils développent mieux que les autres.

Plus étonnant est le loom invisible. Les Felsins ont uniquement le loom invisible dans leur étincelle de loom. Ils ne peuvent donc pratiquer que leur Art. En revanche les Felsins ont la faculté de mieux déployer leur énergie que les autres : leurs techniques de concentration augmentent la quantité de ce loom en eux pour le dépenser dans leur Art. D'autre part ils n'ont pas découvert de loom invisible sur le Continent. Ces traits énigmatiques les orientent vers l'Astramance, qui est leur seul guide spirituel. Leur objet sacré est la vasque, qui se trouve dans les sanctuaires, au centre de Sasheï.

## CONTES ET LÉGENDES

### La Quête des Origines : La malédiction de l'oubli

Les Felsins se sont réveillés après le Cataclysme dans des palais extraordinaires et déserts, dont les architectures étaient dignes de bâtisseurs géniaux. Ils se sont retrouvés amnésiques, frappés par une malédiction qui leur avait enlevé tous leurs souvenirs. Ils ne savent pas ce qui a provoqué cet effacement et l'attribuent à une maladie peut-être envoyée sur eux par un ennemi antique. Les Felsins ont recomposé leur société à partir de cette date critique mais n'ont pas accepté ce statut inexplicable de victime.

Notamment, rien ne permet de renseigner les Felsins sur ce qu'était leur Maison avant la malédiction. Leur existence et leur origine n'est mentionnée nulle part dans les mythes. Pour cette raison le Continent, qui est totalement neuf par rapport au vieux monde des Rivages, pourrait leur indiquer le moyen hypothétique de briser la malédiction et de retrouver leur origine. En effet, les ressources magiques du Continent comptent peut-être le remède à l'oubli. Deuxièmement, l'Astramance a prononcé un jour un augure concernant l'ensemble de la Maison Felsin : elle leurs a enjoins d'explorer le Continent pour accomplir la mission qui leur est dévolue. Arrivés sur le Continent les premiers Aventuriers felsins ont cherché des sources de souvenir. Ils se sont lancés dans des quêtes insensées avec l'espoir fou chevillé au corps de mettre à jour des pans de l'énigme qui a ravagé leur peuple et l'a forcé à se reconstruire lui-même. Si, jusqu'à présent, ils ont découvert des indices, la Maison Felsin les a soigneusement dissimulés. En attendant, la malédiction n'est pas levée et le mystère reste entier.

### La métamorphose

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

### La vasque des sanctuaires

Les Felsins ont au centre de leur île principale des sanctuaires datant d'avant leur amnésie. Ces fabuleux palais aux allures de temples sont situés au sommet des monts enneigés où règnent la paix et le recueillement. Ils entourent une vasque immense remplie d'un liquide si pur qu'il est à peine visible. Sa surface ne miroite que quelques heures par jour, selon l'inclinaison des soleils. Le reste du temps le contenu est insoupçonnable. Nul ne sait qui a fabriqué cette

vaste ni à quoi elle servait. Elle est aujourd'hui au coeur des préoccupations mystiques des Felsins qui en font le but de leurs pèlerinages initiatiques. On raconte que des phénomènes hautement magiques se produisent dans la vasque. Mais seuls les Maîtres Étranges qui en ont la garde savent lesquels et ils n'en parlent pas.

### Le loom invisible et l'incertain

Les Felsins ne croient pas au destin. Pour eux chaque jour qui commence est une page blanche sur laquelle les hauts faits s'écrivent. Ils véhiculent donc des quantités de contes moraux sur la conduite à tenir en toute occasion, sortes d'allégories mettant souvent en scène des jeunes à initier et des animaux. La fin de ces saynètes est toujours ouverte ou en suspens.

Derrière ces fables, dont la plus célèbre est celle de «Loifar et l'aigle des sanctuaires», il y a une réalité magique : les Felsins n'ont pas de loom qui leur est dédié sur le Continent. En revanche leur étincelle de loom connaît un développement précoce. Selon les magiciens cette particularité aurait un équivalent sur le Continent, dans lequel certaines zones semblent vierges d'influence magique.



## L'ART MYSTIQUE

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

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

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

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

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

## Liste des sorts

### Autosustentation -4

Écaille

5 PA

Durée : 5 heures

Portée : -

Le magicien résiste à la faim et peut cesser de s'alimenter sans que ses forces ne déclinent.

### Rugissement -4

Griffe

1 action

Durée : 1 PA

Portée : 20 m

Le magicien émet un rugissement de lion qui paralyse sur place tous ceux qui l'entendent dans un rayon de 20 mètres.

### Furtivité -4

Fourrure

1 action

Durée : 2 PA

Portée : -

Le magicien peut se déplacer sans éveiller l'attention. Ajoute +3 au jet concerné.

### Ancrage -4

Griffe

1 action

Durée : 2 PA

Portée : -

Le magicien peut planter ses ongles dans une surface pour y rester. Une force de 5 ne pourra pas l'en déloger.

### Silence -4

Fourrure

1 action

Durée : 2 PA

Portée : 10 m

Un silence total pèse sur une zone de 10 mètres autour du magicien.

### Quiétude personnelle -4

Plume

1 PA

Durée : 5 PA

Portée : -

Le magicien retrouve un calme instantané, quels que soient les événements qui viennent d'éprouver sa résistance mentale. Ajoute +1 à ses actions.

### Charisme -4

Fourrure

1 PA

Durée : 5 PA

Portée : -

Le magicien se trouve doté d'une influence importante sur ses interlocuteurs les plus proches. Ajoute +1 aux jets concernés pendant la durée.

### Domination -4

Fourrure

1 PA

Durée : instantané

Portée : toucher

Le magicien donne un ordre à un individu qu'il touche. La cible est forcée de l'exécuter. Elle est consciente d'avoir été forcée.

### Acuité visuelle -4

Plume

1 action

Durée : instantané

Portée : -

La perception visuelle du magicien est augmentée : il voit plus loin et plus précisément. Observateur +2 seulement pour ce sens.

### Acuité auditive -4

Plume

1 action

Durée : 1 PA

Portée : -

La perception auditive du magicien est augmentée : il entend à plus grande distance et plus précisément. Observateur +2 seulement pour ce sens.

### Inspirer le plaisir -4

Griffe

1 PA

Durée : 2 PA

Portée : 5 m

Le magicien provoque chez un individu une sensation de plaisir intense qui lui fait perdre la prochaine action et réduit ses jets de vigilance de -3.

**Maîtrise animalière** -4

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

**Flair** -4

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

**Appel animal** -4

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

**Rapidité** -4

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

**Adresse** -4

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

**Vaillance** -4

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

**Cache** -4

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

**Sens du danger** -4

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

**Peau de cuir** -4

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

**Rafale** -4

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

**Lévitacion** -4

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

**Projectile vocal** -4

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

**Combat nocturne** -4

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

# MON PASSÉ

FELSIN

## A Naissance :

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

## B Milieu :

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

## C Événements familiaux :

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

## D Premières expériences professionnelles :

- 2) Détourné de ses activités premières vers sa profession actuelle par quelqu'un...vers E1
- 3) Disparition soudaine d'un proche (parent, amour, ami) ayant pour conséquences...vers E 2
- 4-5) Changement de Grand Métier pour celui actuellement choisi...vers E
- 6-8) S'engage dans la profession choisie...vers E
- 9-10) Changements de maîtres sans conséquence...vers E
- 11) Témoin d'une machination d'une Maison et a été enlevé par les comploteurs...vers E5
- 12) Témoin d'un événement majeur...vers E4

## E Apprentissage :

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

## E1 Détournement de son apprentissage :

- 2) Engagé dans une machination politique de grande ampleur...vers F1
- 3) Problèmes avec une bande de pirates felsins...vers F1
- 4) Impliqué dans de petites activités illégales...vers F1
- 5) Tumultueuse aventure sentimentale finissant mal...vers F1
- 6) Longue période de débauche, chute dans la boisson...vers F2
- 7) Victime d'une grave maladie ou d'un poison

subtil...vers F2

8) Découverte d'un membre oublié ou inconnu de sa famille...vers F2

9) Oublie la discipline felsine suite à des frasques sentimentales...vers F2

10) Reçoit l'enseignement d'un très grand maître mais complètement fou...vers F2

11) Condamné par erreur par les juges du harem...vers F1

12) Association avec une bande de pirates...vers F1

## E2 Conséquences de disparition :

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

## E3 Enlevé :

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

## E4 Témoin d'un événement majeur :

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

## F Fin de l'apprentissage :

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

## F1 Délinquance :

- 2) Change d'identité et repart à zéro
- 3) Altire sur lui la rançune d'un groupe de malfaits
- 4) Séjour de plusieurs semaines en prison
- 5-9) Après quelques brefs séjours en prison, retour à une vie plus calme
- 10) Acquiert une notoriété populaire

11) Noue des liens avec de riches personnes influentes

12) Rencontre un haut dignitaire d'une autre Maison...Vers G

## F2 Divers :

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

## F3 Retour au pays :

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

## F4 Événements extraordinaires :

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

## G Recrutement :

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

## H Formation :

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



## Les Maisons

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

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

Quant aux six Arts Étranges, ils sont définis par leurs voies magiques et les effets accessibles dès le départ. En bon Venn'dys que je suis, ce passage m'a plutôt effrayé, je te l'avoue.

Je lus enfin des pages couvertes d'histoires personnelles rocambolesques, qui présageaient grandement des aventures incroyables qu'allaient vivre les Aventuriers sur le Continent !