



Gandariah
Seigneurs
des Arcanes



∞ *Le vrai savant est amoureux. Quiconque est sans amour est ignorant.* ∞

Il y a des éons, les Banu Armadar ont hérité des enseignements d'un prophète qui fut une Puissance des cieux, Aramidras. Il enseigna aux plus vaillants de cette dynastie les huit Arcanes avant de laisser le monde en assumer l'héritage.

Vous êtes de ceux-là.

Aujourd'hui, alors que les sectes opposantes ravagent son empire, votre savoir est menacé. Vous jouez la montée en puissance de seigneurs magiciens qui incarneront des vertus héroïques, inspirées de l'ancienne culture perse et égyptienne, ainsi que des califats omeyyades ou de l'empire byzantin.

Dans Seigneurs des Arcanes, le joueur incarne un seigneur tribal, un noble doté de la confiance des siens, désireux de prouver sa force, son pouvoir et sa sagesse afin de s'immiscer au plus haut du grand palais de Balad-al-Jamah.

Grâce à son dévouement et les différents exploits qu'il aura accomplis pour l'empire, il pourra peut-être offrir à sa tribu l'honneur de conquérir les différents titres de la cité-état de Balad-al-Jamah où se nouent les enjeux de la guerre dévastant l'empire. Cette ville est le point clé où se tracent les différentes stratégies pour sauver les nations des Puissances Shayatz et Ahriman.

- Un univers complet et sa vie quotidienne
- Une description des factions de la cité de départ
- Un bestiaire
- Un système de jeu
- Un système d'interprétation de personnage réaliste
- Une gestion des tribus et faveurs
- Une magie orientale percutante
- Un scénario d'introduction pour bien commencer

D'après une idée originale de Fabio Casa

Auteurs : Fabio Casa, Erell

Graphismes : Fabio Casa, Alysia Lorétan

Illustrations : Fabio Casa, Gabriel Bulik, Julien Delval, Stéphan Degeilh, Lazare Elbaz

Maquette : Fabio Casa, Lazare Elbaz

Éditeur : © Kréashtag, Label JdR i2ds Games

Table des matières

Lexique du jeu.....	7	Rituel Majeur de Protection.....	50
Généralités.....	7	Rituel de sortie de prière.....	50
Contemporain.....	7	Les Puissances Askyas.....	51
Lieux d'Aqbar.....	7	Dimitra, déesse de la Terre.....	51
Géologie.....	8	Culte de Dimitra.....	51
Astronomie.....	8	Amaruth, dieu du Savoir.....	51
Personnages contemporains.....	8	Le culte d'Amaruth.....	51
Factions contemporaines.....	9	Eloah, dieu de la Conscience.....	51
Créatures d'Aqbar.....	9	Le culte d'Eloah (voir Religion fellazzarite).....	52
Historique.....	10	Ishtar, déesse de l'Amour.....	52
Époques historiques.....	10	Le culte d'Ishtar.....	52
Personnages historiques.....	10	Jarkal, dieu des Techniques.....	52
Factions historiques.....	10	Le Culte de Jarkal.....	52
Magiques.....	10	Shamash, dieu du Soleil et de la Lumière..	52
Lieux magiques.....	10	Le culte de Shamash.....	53
Personnages magiques.....	11	Puranadokat, déesse de la Vertu.....	53
Factions magiques.....	11	Le culte de Puranadokat.....	53
Concepts magiques.....	11	Mezdahor, dieu du Destin.....	54
Artefacts magiques.....	12	Le culte de Mezdahor.....	54
Qu'est-ce que le Jeu de Rôles?.....	13	Les Puissances Apsûs.....	55
Seigneurs des Arcanes.....	14	Zhebel.....	55
L'empire de Gandariah.....	16	Jaggath.....	55
Son histoire.....	16	Eldobos.....	55
Le Récit des Origines.....	16	Garuda.....	55
Ses espaces.....	23	Ahriman.....	56
Précis de Géographie Gandari.....	23	Shayatz.....	56
Balad al-Jamah, La cité des Trônes.....	29	Obthalis.....	56
Sa vie quotidienne.....	30	Zahrek.....	57
Le Ksar.....	30	Les lois.....	58
Les Cités Impériales.....	31	Le Livre des Sphinges.....	58
Gandariah, L'Age de la Pénombre, Fabio Casa.....	34	Les Sûrât de Mareg-Neb.....	58
Les Campagnes.....	40	Le Felazzarisme.....	61
Les ressources précieuses.....	44	La doctrine Kshayatrim.....	61
Alfaban.....	44	Le Jeu de Rôles Seigneurs des Arcanes.....	63
Acier Lunaire.....	45	Les Règles du jeu.....	63
Orichalque.....	45	Le Système I2DS.....	63
Rochécaille.....	45	Établir le niveau de difficulté d'un jet...64	
Les armateurs et la réparation de navires	45	Le Test de Compétences.....	65
Économie et société.....	46	Réussites et échecs critiques.....	65
La noblesse.....	46	Quand faire des jets en opposition.....	66
Organisation.....	47	La Règle de l'équilibre Intérieur.....	66
L'esclavage.....	47	Le Test d'Initiative.....	67
Les tissus et l'habillement.....	48	Déroulement du combat.....	67
Les lois et les religions.....	50	Absorption des dégâts.....	67
Rituel de Purification.....	50	Fuite.....	67
Rituel d'Adoration.....	50	Reddition.....	67
		La gestion des troupes.....	68
		Dégâts.....	68
		Intervention du Seigneur.....	68

Combats.....	68	Le Garde-Rokk.....	81
SOINS.....	69	Le Maître Des Poudres.....	81
Butin.....	69	Le Vengeur Réputé.....	82
La Fiche de Personnage.....	71	Le Pèlerin De L'Épée.....	83
Points de Grâce, de Vertus et de Corruption		L'Alchimiste.....	84
.....	71	Le Derviche Des Poètes.....	84
La Grâce et son évolution.....	71	L'Invocatrice Kahina.....	85
Les Vertus.....	71	La Prêtresse Du Désir.....	85
La Corruption.....	71	Le Moine Kalandar.....	86
La Grâce et la Prière.....	71	Le Chasseur De Vestiges.....	87
Règles optionnelles à la discrétion du		Le Prince Des Voleurs.....	88
Conteur.....	71	Archétypes de l'Ombre.....	89
Les Caractéristiques.....	72	Le Cavalier Moghûl.....	89
Les Compétences des Personnages uniques	72	Le Taromancien.....	90
Sports.....	72	Les Tarots sont une tradition divinatoire	
Survie.....	72	associée au commerce des secrets, illégal,	
Combats au contact.....	72	bien entendu.....	90
Combats à distance.....	73	Le Marabout Shayatûn.....	91
Traditions.....	73	Le Danseur De Sabres.....	91
MŒURS.....	73	Les Voies.....	93
Cultures.....	73	La Voie Mazdim.....	93
Connaissances.....	73	La Voie des Seigneurs.....	93
Sciences.....	74	La Voie du Long Chemin.....	94
Humanités.....	74	La Voie felazzarite.....	94
Doctrines.....	74	La Voie des Voleurs.....	94
Observation.....	74	La Voie de l'Accord Parfait.....	94
Ésotérisme.....	74	La Voie du Glaive.....	95
Points de Vie et Seuil Médical.....	75	La Voie du Scorpion.....	95
La Fiche de Tribu.....	75	La Voie de l'Horloger.....	95
Points de Forces, de Corruption et de Révolte		La Voie des Légendaires.....	95
.....	75	La Voie du Dragon (Kajjars).....	96
Les Forces.....	75	La Voie kshayatrim (PNJs / Nemesis)....	96
La Corruption.....	75	La Vertu.....	100
La Révolte.....	75	Les Vertus.....	100
Les Forces de la Tribu.....	75	La Fierté.....	100
Les Caractéristiques de la Tribu.....	76	La Chevalerie.....	100
Les Compétences de la Tribu.....	76	Le Prestige.....	100
Gestion des Emplacements.....	77	L'Intégrité.....	100
Création de Personnage à Seigneurs des Arcanes		La Notoriété.....	100
.....	79	Vertus et niveaux.....	101
1) Choisir un archétype.....	79	Les Vertus Tribales.....	101
2) Déterminer la Confrérie.....	79	La Gloire.....	101
3) Vertus, Sphères et sorts.....	79	La Loyauté.....	101
4) La Voie.....	79	L'Endurance.....	102
5) Points de Caractéristiques et finalisation		La Sacralité.....	102
du personnage.....	79	L'Observance.....	102
6) Forces et Emplacements de tribu.....	79	L'Hospitalité.....	102
Les Archétypes.....	80	Les Confréries et les Huit Arcanes.....	103
L'Amazone des Steppes.....	80	Les Partis.....	103
Le Chevalier Des Mers.....	80	Les Partis occultes des Arcanes.....	103

Le Confesseur de Confrérie.....	104	CONTEURS.....	131
Marbouthéens & Divination.....	105	Le Mubarashta, mythe fondateur.....	131
Les Faits sont Maîtres.....	105	Ishkaladar.....	133
Sphère des Affaires.....	105	Les Banu Armadar.....	134
Sphère des Cœurs.....	106	Les Incohérences des récits officiels.....	134
Sphère du Sacré.....	106	C'est VOUS le Conteur!.....	135
Sphère des Recherches.....	107	Khal Gamish.....	135
Sparakéens & Imprécation.....	107	Le Code du Cobra (Taggoth).....	137
Le Droit des Forts.....	107	La Gestion de Tribu.....	137
Sphère de l'Arc.....	108	Table aléatoire des relations entre clans et/ou tribus (1d10).....	138
Sphère du Bouclier.....	108	Votre tribu a causé un différend tribal.....	138
Sphère de l'Épée.....	109	Votre tribu a une dette tribale.....	138
Sphère de la Lance.....	109	Le Conseil Tribal.....	138
Spagyréens & Alchimie.....	109	Récompenses et hiérarchies.....	139
Savoir et Œuvrer.....	109	Astronomie & Astrologie.....	140
Sphère des Élixirs.....	110	Bestiaire.....	140
Sphère des Métaux.....	110	Les Chimères.....	140
Sphère des Vapeurs.....	111	Les Créatures Interplanaires.....	140
Sphère Pyrotechnique.....	112	Les Avatars: l'Anthropomorphie.....	143
Kassiréens & Envoûtement.....	112	Les Nains et les Lutins.....	143
Sphère du Commandement.....	113	Les Zéphyr.....	143
Sphère de la Confusion.....	113	Les Créatures Malfaisantes.....	144
Sphère de la Crainte.....	114	Les Ghûls.....	144
Sphère de la Paix.....	114	Les Éfrits.....	144
Midasséens & Talismans.....	116	Les Ogres.....	144
L'Or Choisi.....	116	Les Vampires.....	144
Sphère du Dépassement.....	116	Les Factions.....	146
Sphère du Destin.....	117	Entités civiles.....	146
Sphère des Entités.....	117	Les Vagabonds de l'Épée.....	146
Sphère d'Immunité.....	118	Les Nashizes Diplomates.....	146
Humiréens et Chimérisme.....	119	La Police des Illusions.....	146
Le Cœur Accompli.....	119	Les Compétiteurs.....	147
Sphère d'Animation.....	119	Les Réfractaires.....	147
Sphère de l'Espace-Temps.....	120	Les Adversaires Irréductibles.....	148
Sphère des Objets.....	120	La Horde Noire.....	148
Sphère des Sons.....	121	Personnalités & Traditions des Confréries	150
Djissoens & Exorcisme.....	121	Djissoens.....	150
L'Idée fait l'Ordre.....	121	Kassiréens.....	152
Sphère des Anges.....	122	Les Marbouthéens.....	154
Sphère des Djinns.....	122	Les Midasséens.....	155
Sphère des Ghûls.....	123	Humiréens.....	156
Sphère des Zéphyr.....	124	Spagyréens.....	158
Panajäiens & Pranisme.....	124	Sparakéens.....	160
La Source est le Chaos.....	124	Puis c'est la troisième mi-temps. On se rend dans une taverne au choix, pas loin d'un bordel, et la soirée se passe dans le quartier sous contrôle des hauts initiés, eux aussi un peu avinés.....	161
Sphère de la Vitalité.....	125	Panajäiens.....	161
Sphère du Vampirisme.....	125	Les sombres origines du Pranisme.....	163
Sphère des Malédictions.....	126		
Sphère de la Corruption.....	126		
Les Règles de l'Expérience (XP).....	129		
L'Achat de Points de Richesse.....	129		
La Formation de la Tribu.....	129		

Sphère d'Animation.....	164	Nogdaneb, cheikh des Danseurs de la source.....	180
Niveau 1 : Esprit de communication....	164	Les Danseurs de la source.....	180
Niveau 2 : Eveil du Spectre.....	164	Simbad Ben Azulem, grand armateur de Balad-al-Jamah.....	180
Niveau 3 : Zombification.....	164	Le Bardô.....	182
Niveau 4 : Eveil de la Momie.....	164	Géographie du Bardô et Cercles d'Âmes..	182
Niveau 5 : Golem de Chair et d'Os.....	164	SCÉNARIO.....	184
Niveau 6 : Armée des Morts (rituel collectif).....	164	LA RÉCEPTION.....	184
Sphère de Domination.....	164	Acte 1 :A la Rescousse. (15min à 2h). .	184
Niveau 1 : Allégeance du Mort.....	164	Acte II : Le Palais des Délices.....	185
Niveau 2 : Immunité du Bardô Profond.....	164	Acte III : Le procès.....	189
Niveau 3 : Renversement de l'Allégeance des Réanimés.....	164	Conclusion.....	189
Niveau 4 : Contrôle Mental du Réanimé.....	165	Termes techniques et abréviations de ce jeu. .	190
Niveau 5 : Fureur du Réanimé.....	165		
Niveau 6 : Contrôle Mental du Possédé.....	165		
Sphère de Possession.....	165		
Niveau 1 : Attachés.....	165		
Niveau 2 : Possession absolue.....	165		
Niveau 3 : Corruption du Possédé.....	165		
Niveau 4 : Pouvoirs Spectraux.....	165		
Niveau 5 : Liche Mutante.....	165		
Niveau 6 : Immunité à l'Exorcisme.....	165		
Thaumaturgie des Ombres.....	165		
Niveau 2 : Légèreté de l'Ombre.....	166		
Niveau 3 : Silhouette géante.....	166		
Niveau 4 : Cap d'Ombre.....	166		
Niveau 5 : Duplication.....	166		
PNJ Standards.....	166		
Création de PNJ du Bestiaire.....	168		
1: l'Adversaire unique.....	168		
2: Les Hommes de Main (pack de 3). .	169		
3: Le bataillon (troupe= 4xHdM).....	169		
Les Manticores.....	171		
Lieux Insolites.....	172		
La Fabrique d'Amphores.....	172		
Les Toitures.....	173		
Incidents Situationnels.....	173		
Harem de Cité Impériale.....	175		
Le Mohibar.....	176		
L'Hotel des Capuchons.....	177		
Le Murmure de Jasmin.....	177		
PNJs.....	179		
Enkaï, maître d'armes des arènes de Balad-al-Jamah.....	179		
Emret Bar Jaräi, mercenaire alamite de Balad-al-Jamah.....	179		

Lexique du jeu

Généralités

asabiyya (suzeraineté): relation féodale fondée sur la puissance des clans dans l'organisation sociale. est considéré comme disposant de l'asabiyya le clan présent au gouvernement ou impliqué dans la collecte des impôts et l'enrôlement à la guerre.

bouzkachi (jeu): sport national de Baktrée.

cadi(s): ministre de Justice

cheikh-al-arkân (titre): titre ultime d'une Confrérie

la Clepsydre: Récit officiel de la chronologie de l'humanité et de Gandariah

le Code du Cobra: cadre de règles que suivent les Kshayatrim à titre de discipline.

dawq(i): bateau de petite taille à voile souvent triangulaire.

dinar(s): monnaie or de Gandariah

dirham(s): monnaie argent de Gandariah. Correspond à 1/60e du dinar.

drachme(s): monnaie de bronze, correspond à 1/60e du Dirham

kahina (kahini) : sorcière

khôl: maquillage sous les yeux des hommes et des femmes.

khopesh(s): lame courbe égyptienne.

ksar(s): forteresse traditionnelle du maghreb.

Livre des sphinges: livre de lois mazdim de l'empire.

mobed(s): Juge, juriste, avocat et le cas échéant juriconsulte et administrateur d'un ordre.

mohibar(s): lieu de festivités et d'arts.

monsa: titre le plus élevé du Sanghkor.

moucharabieh(s): grillage de bois ou de métal protégeant d'être vu de l'intérieur tout en permettant de voir au dehors. Effet de refroidissement de l'air dans vents des heures chaudes.

les Munrat : poèmes connus

nashize(s) (nf): femme libérée de Gandariah.

négus : titre royal d'Haqsoum

padirais (rang/titre): Premier et plus grand des maires.

prince marchand: Chargé de mission auprès des corporations et issu de leurs rangs.

raja : roi du Maha (titre)

rais: maire d'une cité.

regus: titre du roi de Bazilée.

Roi des Rois : titre de l'empereur.

Sables de mille couleurs (les): sables rares utilisées par les Vestales du Destin.

salam: prêt sans intérêt effectué dans le but de consolider les intérêts d'un clan.

cheikh(s): responsable de Confrérie local.

seyyid, saidati, seyyidin : seigneur

shah: roi

Shahenshah : titre suprême, roi des rois

sûrât(s): texte de nature religieuse.

sayumor: rituel de passage d'une nashize fiancée, comportant une compétition des prétendants et l'élection du vainqueur par la nashize qui devient alors épouse réservée.

vizir(s): ministre(s)

Contemporain

Lieux d'Aqbar

Cités

Akazame: Sultanat pélaborien, île située à l'embouchure du golfe d'Azkara.

Atka'ab: capitale historique du Tahuguthan. Cité d'origine des Gardes-Rokks fondés par Khal Gamish.

Bahavnagar (cité): cité du Maha où les Nisnas gouvernaient les Almadors.

Balad-al-Jamah: cité-franche. Ex-capitale de l'ère confédérale. Gouvernée par des vizirs jusque là désignés par le Shahenshah, désormais autocratiques.

Bès (cité): cité aux frontières de Juhubba et du Mazighân.

la cité des délices (Ganaha): Puissante cité du Maha.

Dar-al-Qarayn (cité): capitale du Mazighân.

Darash-Shams (cité): cité au sud-est de la Baktrée, vouée au culte de Shamash.

Dhamma (cité): capitale du Maha.

Elludorine: Capitale de Bazilée.

Encarthe (cité): Sultanat pélaborien. Cité des Chevaliers des Mers.

Izkandarai: Dernière capitale historique de Gandariah.

Makoth : cité du Tahuguthan.

Marbeline (cité): cité du palais d'été de l'empereur.

Nafis-An-Ke : cité almadorine en ruines dans le Shadirai. Abrite des Mudjun, des pillards et des tombeaux nisnas.

Rajadartha: Capitale historique du Maha

Surshedja: Cité des Hordes Noires.

Yumunji: Cité Feung de Kagarsai. En quête du Khagan de sa Horde d'Or, projet des seigneurs Feung.

Zenzoumar: port franc et république au sud du Shadirai, protégée par des sentinelles magiques.

Régions

Ba'akan: Terre des Monts Rocheux située entre le Shadirai, la Bazilée et la Baktrée.

Baoga (roy.): province Sanghkorite.

Djouyouga (roy.): province du Sanghkor.

Edjaz (terre d'): bande de terre au pourtour du Golfe de la Corne au sud du Shadirai et à l'est du Tahuguthan.

Mongo-Ka'nмага (roy.): province du Sanghkor

Samarsai: région occidentale du Kagharsai, partiellement annexée par la Bazilée.

Soûnraïa : province du Sanghkor.

Taggoth : région du sud du Tahuguthan.

Yoroumbi : Province du Sanghkor.

Pays

les Archipels Inconnus: archipel situé au sud-est de la Mer du Corail.

(la) **Baktrée** : Terre du Nord-Est de Gandariah. Gouvernée par les Raïs, sous tutelle des conquérants moghûls de la Horde Noire.

Bazilée: Royaume au Nord-Ouest de Gandariah. Gouvernée par le Régus (Voladim el-Moldari).

Cœur-Royaume (Shadirai): Royaume central de Gandariah. Comporte la capitale impériale Izkandarai, conquise par les moghûls.

Gandariah: empire fondé par Ishkaladar.

(l') **Haqsoum**: Royaume le plus au sud de Gandariah.

Jhubba: Désert à l'ouest de Gandariah, royaume des Tuariks.

Kagharsai: Aire continentale indépendante au nord de Gandariah.

Maha: royaume à l'est du Shadirai

Mazighân: terre de l'ouest entre l'Océan Insondable et le Golfe d'Azkara.

Pelaboria: Archipel de l'ouest.

Sanghkor: Royaume indépendant situé au sud ouest de Gandariah.

Shadirai: Cœur-Royaume, au centre de Gandariah, sur le fleuve Amra.

Tahuguthan: pays situé à l'ouest du Cœur-Royaume, le long du fleuve Gihadjam.

Géologie

Amra (fleuve): Fleuve du Shadirai

Aqbar: monde où se situe l'empire de Gandariah

Azkara (golfe): golfe s'étendant à l'ouest du Shadirai entre la Bazilée, le Tahuguthan et le Mazighân.

Buffle (fleuve du): Fleuve

Éléphant (fleuve de l'): fleuve du Maha.

Gihedjam (fleuve): fleuve du Tahuguthan.

Melek Midrash : massif séparant le sud du Tahuguthan au nord de l'Haqsoum.

route de Fibre: route reliant le Sanghkor au Mazighân en contournant Jhubba à l'ouest. Son nom vient des cordages placés sur les esclaves shamites vendus au Mazighan.

Schéol (bouches du): Emplacement du Bardô désolé donnant sur Gandariah par des puits enflammés (nappes de pétrole en combustion perpétuelle).

Singe (fleuve du): fleuve du Maha

(le) **Sirat** : route de ksars du Mazighân.

Zagharsî (monts): Monts du Mazighan.

Astronomie

Allât, la Vierge Effarouchée: lune du crépuscule et des premières heures de la nuit

Manat, la Moribonde: Lune des dernières heures de la nuit et de l'Aurore.

Ozza, la Lascive: Lune du coeur de la nuit. Plus grosse lune d'Aqbar.

Personnages contemporains

Aladdin Ber Thiba (calife): dernier calife alamite du Tahuguthan de l'Age de la Pénombre. Sa mort signe la trahison du vizir Omar Aj-Jahl, actuel autorité du delta du Tahuguthan.

Ashim (vizir): vizir.

Amînukal (seigneur): Roi des Tuariks.

Bilal (monsa): Réincarnation supposée d'Abîl. Roi du Sanghkor.

Gyptabal: Negus d'Haqsoum

Hamma'ani Ibnati Bareka: émir du Mazighân

Jamal el-Gandji (raja): Raja du Maha

Kaddar (empereur): dernier empereur kalderade de Gandariah

Omar Aj-Jahl (vizir): ex-vizir impérial du Shadirai, il trahi Kaddar pour servir Urzil dans la conquête du Tahuguthan. Resté en arrière de ses troupes à Atka'ab, il constitue sa propre dictature sur le delta. Responsable de la Sombre Allégeance d'Hamma'ani Ibnatu Bareka.

Urzil (shah): roi du Tahuguthan, ancien padirais de Baktrée. Responsable de la fin de la dynastie kalderade.

la Voix des Sources : poétesse mystérieuse que l'on entend près des fontaines de Balad al-Jamah.

Voladim el-Moldari: Régus de Bazilée.

Yakal Khagan: Chef des Hordes Noires de Kagharsai. Moghul. Conquérant de la Baktrée et du Shadirai. Installé au palais kalderade d'Izkandarai.

Factions contemporaines

ahorite: culte réformé mazdim des Surât de Mareg Neb. Date du calife Garapal.

Alamite(s) (peuple): Peuple d'origine baziléenne installé dans le delta du Gihadjam, au nord du Tahuguthan (Agope).

arcaniste(s): pratiquant des Arcanes.

Ashimi (clan): clan du vizir Ashim.

Assirât (garde): garde mazighâni en charge des ksars.

Ba'akani(-) (peuple): peuple du Ba'akan.

Baktur(s) (peuple): peuple de Baktrée.

Baziléenne(s) (peuple): peuple de Bazilée

le Collège des Neuf (assembl.): A Balad al-Jamah, ce sont les vizirs et dignitaires qui appuient le gouvernement du Triumvirat.

Derviche des poètes: Humiréen de formation classique.

ekklâisme(s) / ekklâiste(s): réforme de la religion fellazzarite, en vigueur en Bazilée et chez les alamites.

le felazzarisme (rel°): religion

felazzarite(s): pratiquant du felazzarisme.

Feung: peuple de l'est du Kagharsai.

G/gandari(-): habitant de Gandariah

Garde(s)-Rokk(s): ordre de sécurité aéroportée, chevaucheurs de Rokks.

Haqsoumite(s) (peuple): habitant d'Haqsoum.

Hordes Noires: hordes sous le commandement de Yakal Khagan et des Moghuls de Surshedja.

Kajjar(s) (peuple): peuple de Kagharsai.

les Kalderade (dynastie): dynastie impériale

mahane: habitant du Maha, propre au Maha.

Mahatma(s): caste

mazdim: religion officielle de l'empire

mazighîne(s): habitant du Mazighân, propre au Mazighân.

Moghul.e(s): peuple dégénéré et damné de Kagharsai.

pelaborien.ne: habitant de Pélaboria

Pygmée(s) : peuple de petite taille habitant les contreforts du Melek Midrash.

Sanghkorite(s) : peuple du Sanghkor, aussi appelé shamites.

sérapéen.ne : confrère, Confrérie de savants et administrateurs des secrets.

Shadirite(s) : peuple habitant le Shadirai.

Shamite(s) : peuple, composé essentiellement par les sanghkorites, les Haqsoumites et métissée chez les Tuariks.

Sikkar(s) : caste militaire du Maha.

Taggothi : peuple du Taggoth.

Tuarik(s) : peuple du désert de Juhubba, soumis aux ifrits. Les seuls fidèles à l'empire se sont regroupés sous la bannière bleue des tribus Manassé.

Vestale(s) du Sable: voir Vestale du Destin. Par référence aux mandalas du Destin, tracé avec du sable de couleur.

Yanishari : garde d'élite eunuque d'Haqsoum.

Créatures d'Aqbar

bouraq(s): rhinocéros laineux.

malakim: race des anges

mannak(s): mammouths

modjosh(-): peuple non-humain.

mudjûn : peuple de petits géants à la peau dorée. On les dit être un croisement des anges et des hommes.

naga(s): espèce de serpents géants vivant principalement dans le Maha.

péri(s): créature femelle d'essence démoniaque, équivalent des succubes. Insufflatrice de mauvais comportements.

rakshasa(s) : espèce d'humanoïdes à tête de lion et deux paires de bras.

rokk(s) : oiseaux géants pratiquement disparus de Gandariah. N'existent plus à l'état sauvage sur le continent.

Sans-Âmes (jungles): Population de créatures de nature incertaine. Certains en parlent comme de zombies, d'autres comme des singes enragés, d'autres comme des êtres humains vidés de conscience, dont la carcasse obéirait à une puissance maléfique tapie dans les profondeurs de la forêt.

simurgh(s) : race d'oiseaux géants grands comme des trois-mâts aux ailes multicolores. Descendants d'Amaruth. Veillent sur la destinée des hommes de Gandariah.

sphinx: Créature léonide à tête humaine, détenteur de la connaissance sacrée.

sphinge(s): femelle du sphinx.

vanara(s): espèce humanoïdes de créatures simiesques créés par Garuda.

zéphyr(s) : race éthérée des vents. Messagers du destin et animateurs des phénomènes météorologiques.

Historique

Époques historiques

Âge de Lumière (l') : époque des Sargonides et du culte Mazdim du clan Banu Armadar.

Âge des Sables (l') : période méconnue antérieure à l'Âge de Lumière.

Âges Sombres (les) : Origines, située aux temps de la domination des humains par les géants niskas.

la diaspora des Trônes : départ et installation des Trônes dans leurs royaumes respectifs après l'ère confédérale.

Sangs Brûlants (fléau des) : épisode douloureux d'Aqbar : maladie magique provoquant des tueries aveugles.

wadjatéen.ne(s) : Empire des Wadjatéens.

Personnages historiques

Abdu Razaq Ba-Ya-Reptha : dernier calife taggothi de l'ère confédérale. A officialisé le culte kshayatrim dans le Tahuguthan. Responsable de la Dioaspora des Trônes.

Abîl (le Grand Ancêtre) : Selon la légende, premier homme sur Terre et disciple d'Amaruth. A reçu de lui l'écriture et la tradition spirituelle de l'Eydolon.

Anobmosès III : Dernier calife Kshayatrim du Taggoth. Vaincu par Kalder Ier.

Aramidras : Prophète fondateur des Arcanes et de la Loi Mazdim.

Felazzar (prophète) : prophète du felazzarisme.

Garapal (calife) : calife ancien fondateur de la réforme ahorite.

Hamal al-Qarayn : ancien émir du Mazighân

Ibn Razaq Anobmosis : Calife du Tahuguthan ayant rendu le culte Kshayatrim obligatoire sur ses terres.

Ibn Sufian al-Idrisî : Historien/Cartographe émérite d'autrefois.

Ishkaladar : fondateur de l'empire de Gandariah.

Janeb-Râ : Dictateur du Klossov.

Kalder Ier : Empereur fondateur de la lignée des Kalderades et du calendrier de Gandariah.

Khal Gamish : fondateur de la Garde-Rokk victorieux des Wadjatéens et de l'empereur serpenteur Narun-Sîn.

Khal Yekeb : Chef Banu Armadar victorieux des Krakéites.

Mareg Neb : sage, fondateur de la réforme mazdim dite ahorite. UAtEUR des Sûrâts de Mareg Neb.

Nabarzane : derviche humiréen auteur du Mubarashta

Narûn-Sîn : L'Empereur Serpenteur. Premier calife Kshayatrim, fondateur du Code du Cobra. Souverain des Wadjatéens, premier sang noble d'Aqbar.

Sanarel : prophète des Kshayatrim

Wizyat : reine (méconnue)

Yalar le Terrible : chef Krakéite, conquérant de Pélaboria et du golfe d'Azkara.

Factions historiques

Almador(s) (peuple) : peuple mythique aux origines de l'Humanité.

Assemblée des Trônes : unité des trônes de Gandariah pendant l'ère confédérale. Marquée par le positionnement des trônes des monarques à Balad al-Jamah, au Palais de la Mémoire, autour du Trône de Cristal d'Ishkaladar.

Banu Armadar (lignée) : Lignée du prophète Aramidras. Fondateurs de la noblesse Gandari, souvent initiée des Arcanes.

galère(s)-tortue(s) (bateau) : armada de Kalder Ier dans sa conquête du Tahuguthan.

Le Klossov : dictateurs ekklaistes.

Krakéite(s) : peuple de Pélaborien aux temps anciens, dresseurs de monstres marins, barbares.

Sargonide(s) : peuple humain moderne.

Secte des sphinges (la) : La religion Mazdim.

Wadjatéen.ne(s) : peuple du Premier Empire.

Magiques

Lieux magiques

Âmes Perdues (dédale des) : Régions dangereuses du Bardô, aux frontières du Bardô profond.

Bardahût (forteresse) : Cité-temple des Vestales du Destin ou Vestales du Sable. Située au sud-ouest du Tahuguthan.

le **Bardô** : Monde des Âmes et des Puissances, par delà le Voile d'Airain. Au-Delà.

la Fontaine de Vie : Fontaine des âmes remontant dans le Bardô.

Idaris : cité perdue sous l'Océan des Naufrages.

Jardin des Lumières : Centre du palais de Muntîr dans le Bardô.

Meraj (cité) : cité chimérique des djinns de Juhubba.

Mônrab (citadelle) : citadelle du Bardô.

Sceau du Schéol : Lieu magique du Bardô relié à Gandariah par un puissant sortilège des Puissances.

Al-Muntîr (jardin) : cité palatiale au coeur du Bardô à laquelle accèdent les âmes qui ont franchi avec succès la pesée des âmes.

le **Voile d'Airain** : barrière magique séparant les Puissances du monde matériel. Frontière située entre le monde des rêves et le Bardô.

Personnages magiques

Ahriman: Puissance Apsûr des Ténèbres. Le Destructeur.

Amaruth: Premier des Simurghs, né d'une larme de Noréa. Porteur du message de la Grâce. A franchi le Voile d'Airain pour rappeler à l'homme sa destinée céleste.

Baal (le Dieu-Foudre): Puissance dissoute dont l'âme a donné naissance aux Zéphyr.

Barbelô: Puissance originelle.

Daki (déesse): Puissance Askya

Dimitra (la Terre): Puissance de la Nature.

Eldobos le Démiurge: Puissance Apsûr vengeresse.

Eloah: Puissance Askya, fragment céleste de la conscience de Barbelô, la Puissance originelle.

Garuda, princesse de la Monstruosité: Puissance Apsûr.

Ishtar: Puissance Askya

Ismiyat (déesse): Puissance Askya du for-intérieur

Jaggat, princesse des Obsessions: Puissance Apsûr.

Mezdahor: le Rédempteur, Puissance Askya.

Niki : Puissance Askya de la Victoire

Noréa: Puissance Askya, déesse de la sagesse.

Obthalis, prince du Carnage: Puissance Apsûr des tornades et des tempêtes de sable.

Shamash: Puissance du Soleil

Shayatz, prince de l'Hérésie: Puissance Apsûr vouée à la domination du genre humain par elle-même.

Zahrek : dive, djinn probable dont la légende rapporte qu'il mit un terme au règne d'Ishkaladar.

Zhebel, prince de la Putréfaction: Puissance Apsûr.

Factions magiques

les **Ancêtres:** âmes sanghkorites se réincarnant à chaque génération.

Apsur(-) (famille): Puissances inféodées à Eldobos. Travaillent pour l'asservissement de l'humanité.

Arcanes: Formes de magie dispensées par les Confréries.

Askya(-) (famille): Famille des Puissances inféodées au couple Barbelô-Noréa. Oeuvres pour la libération de la nature divine de l'humain.

spagyrien.nes: confrères, Confrérie des Alchimistes.

chérubin(s): créature du Bardô, chargée de la surveillance du monde d'Aqbar et du Voile d'Airain.

djinn(s): génie

djissoen(s): confrère, Confrérie des Exorcistes.

ghûl(s) (adj): monstre

humiréen.ne: confrérie des Chiméristes.

Ifrit, efrif, afreti: Créature de feu, d'allure bovine ou ovine présente dans les terres chaudes, en particulier le désert de Juhubba. Dominateurs du peuple Tuarik et des Djinns.

hourif(s): créature féminine merveilleuse succitant des fantômes à sa vue.

Kalandar (ordre): Ordre de moines polyvalents.

les **kalandar(s):** Moine(s)

kassiréen.nes: Confrérie d'envoûteurs et envoûteuses.

keroubim(-) (race): race angélique chargée de la sécurité du Bardô.

kshayatrim(-) (rel° & pratiquants): religion de la Sombre Allégeance, suivant le Code du Cobra. Damnés de la Corruption.

les **marbouthéen.nes** (ordre): confrère, Confrérie des devins.

midasséen.ne: confrère, Confrérie des talismanistes. nisas: géant unijambiste créé par Eldobos pour asservir le genre humain, et Barbelô à travers lui.

séraphin(s): Elus de la pesée des âmes dont l'immortalité est mise au service du destin de l'humanité.

shayatûn: religion de la Sombre Allégeance.

les **sparakéen.nes :** ordre, confrère, Confrérie des Imprécateurs.

les **spagyrien.nes:** ordre, confrère, Confrérie des Alchimistes.

Vestale(s) du Destin: Descendantes des épouses d'Aramidras, vivant à Bardahût. La tradition envoie une épouse Vestale du Destin à tous les nouveaux souverains d'Aqbar.

Concepts magiques

l'Ascension (concept): élévation de l'âme post-mortem dans les Jardins du Muntûr ou, pour les fellazzarites, au travers de la Colonne de Lumière, dans le Sein d'Eloah.

le **Chant de la Sentence:** : récit Kshayatrim annonçant la servitude du genre humain.

les **Essences:** forme originelle du pouvoir cosmique.

les **Essences Démiurgiques:** Essences créées par Eldobos

les **Essences Gnostiques:** Essences créées par Noréa.

Eydolûn(-): Puissance spirituelle de la personne humaine, fragment de Barbelô.

Imprécations (magie des) : Magie de transe guerrière.

moujahid / moujahidin: combattant consacré par un temple.

pranisme: Magie des Essences utilisant la nature invisible du vivant.

la **Roue Suprême**: Roue des Essences.

le **Royaume** : Le Royaume est le concept d'un lieu de pays et d'harmonie dans l'Au-Delà. Sujet de débats sans fin entre les religieux.

la **Sombre Allégeance** (rituel): Rituel de mutilation volontaire des aspirants à la secte Kshayatrim. La partie sectionnée est placée dans un coffre d'ébène. Le rituel utilise des drogues et onguents préparés avec soin par une forme corrompue d'Alchimie mêlée à de la Nécromancie.

la **Sombre Doctrine**: autre nom de la religion Kshayatrim.

Artefacts magiques

astra(s) (arme): arme céleste aux pouvoirs surpuissants.

les **Mandalas du Destin**: mandalas capables dit-on de changer le futur.

Mubarashta: texte des origines célestes. Génèse magique du monde.

l'Œil d'Obthalis: Orbe maudite flottant sur Atka'ab depuis que se sont retirées les nuées sombres au dessus du ciel gandari -provoquées par la profanation de la cité-. Issu d'un légendaire combat avec Shamash. Etait enfermé dans le Sceau du Schéol.

rochéaille: matériau rare relié au domaine de Shayatz dans le Bardô.

Tables de saphir: livre de secrets occultes.

Trône de Cristal: trône historique d'Ishkaladar, situé dans le Palais de la Mémoire de Balad al-Jamah. Personne n'a jamais osé s'y asseoir par la suite, à cause d'une rumeur sur le devenir de Gandariah propagée par le prophète kshayatrim Sanarel.

Qu'est-ce que le Jeu de Rôles?

Le Jeu de Rôles est une forme conviviale et ludique de théâtre d'improvisation. C'est donc avant tout un jeu. Pour les participants, il n'y a ni perdant ni vainqueur, car le jeu consiste, à l'exemple des autres formes de la discipline comme le quintet d'impro, à réaliser une narration collective. Ce n'est donc pas un match mais une partie.

Afin de rendre possible une telle improvisation, il est conseillé de limiter les participants (la Table) à cinq joueurs, et ce même si un seul joueur est suffisant.

Les participants, appelés généralement les Personnages-Joueurs ou PJ gardent le même rôle durant toute l'histoire, sauf incident. Ils jouent les émotions et les dialogues du personnage qu'ils ont créé pour la partie. Ils décrivent les actions de ces personnages.

C'est pourquoi des règles sont établies, car il n'y a pas de limite à ce qu'un joueur peut décider de décrire, comme action pour son personnage, mais certaines desserviraient l'histoire, et donc le jeu. Pour régler ce problème, on fixe le cadre des possibilités de son personnage et, lorsque cela est nécessaire, on fait appel aux probabilités.

Chaque personnage des joueurs est donc évalué en fonction de Traits, Caractéristiques et Compétences mesurées en valeurs. On fait appel aux dés et à un système de comptage garantissant le respect des probabilités de succès.

Avec le temps, le PJ progresse dans l'aventure, acquiert parfois de l'équipement et relève des défis plus osés, c'est pourquoi on lui accorde des points d'expérience (XP) à la fin de chaque partie.

Ces points lui permettront de repousser les limites de son personnage en augmentant ses probabilités de réussite et de réaliser des performances de plus en plus osées. Parfois même, il pourra accomplir des prouesses surhumaines.

Une autre différence avec le théâtre d'improvisation classique, c'est que dans le Jeu de Rôles, il n'y a pas d'arbitre, ni de public pour désigner les vainqueurs. Il n'y a qu'un meneur de jeu, ou Conteur, qui fixe le cadre de cette écriture imaginaire. Pour cela, un Conteur doit connaître ou inventer chaque aspect de l'environnement des Personnages-Joueurs.

Son but est de rendre l'histoire immersive, crédible, amusante, et de créer du défi pour eux. Avec le temps et les aventures qui se succèdent, les joueurs développent un attachement pour leur Personnage et il est très important que le Conteur en tienne compte. L'une des nécessités du Conteur est de rendre possible les interactions entre les personnages des joueurs et tout autre personnage de l'univers virtuel

dans lequel se déroule l'action : les Personnages Non Joueurs (PNJ).

Afin de résoudre ces interactions, qui peuvent être notamment physiques comme les combats, il est préférable de déterminer les Traits, Caractéristiques, Compétences et équipements des PNJ pour faire appel aux probabilités. Dans *Seigneurs des Arcanes*, le système de gestion de PNJ est simplifié, afin que ces «figurants» interprétés par le Conteur soient simples et rapides à manier.



Seigneurs des Arcanes

Il y a des éons, les **Banu Armadar** ont hérité des enseignements d'un prophète qui fut une Puissance des cieux, Aramidras. Il enseigna aux plus vaillants de cette dynastie les huit Arcanes avant de laisser le monde en assumer l'héritage. Vous êtes de ceux-là. Aujourd'hui, alors que les sectes opposantes ravagent son empire, votre savoir est menacé.

Vous jouez la montée en puissance de seigneurs magiciens au sein de leurs Confréries, poussés par les vertus de la noblesse et les voies du courage. Dans Seigneurs des Arcanes, le joueur incarne un seigneur tribal, un noble doté de la confiance des siens, désireux de prouver sa force, son pouvoir ou sa sagesse afin de s'immiscer au plus haut du grand palais de Balad-al-Jamah et potentiellement changer le cours de l'histoire.

Grâce à son dévouement et les différents exploits qu'il aura accomplis pour l'empire, il pourra peut-être offrir à sa tribu l'honneur d'avoir un représentant parmi les membres du triumvirat. Cependant, avant d'y parvenir, les seigneurs devront se confronter à un vaste monde mis à mal par les différents conquérants qui ne cessent d'attaquer l'empire.

Le mal règne du nord au sud, et de nombreux conspirateurs et créatures surnaturelles mettent en danger son équilibre.

Dans ce jeu, l'honneur et l'intégrité sont vos seules armes contre les maléfices et les dévoyés.

La notoriété aussi est chose importante, car si l'on veut conquérir le cœur des membres de la cour de Balad-al-Jamah, il faut parfois savoir sacrifier sa liberté.

Le rôle du seigneur tribal est donc de lutter contre l'Ombre et ses différents adeptes, ceux de la Sombre Allégeance, de faire face aux révoltes républicaines et aux organisations clandestines, mais aussi de conquérir les différents titres de la cité-état de Balad-al-Jamah où se nouent les enjeux de la guerre dévastant l'empire. Cette ville est le point clé où se tracent les différentes stratégies pour sauver les nations des Puissances Shayatz et Ahriman.

Le seigneur tribal rencontrera sur sa route nombre de personnages : des diplomates, des astronomes, des moudjahidin, mais aussi des êtres merveilleux comme les anges, les djinns et les éfrits. Créer un nouvel équilibre entre les ombres et la lumière,

sauver l'empire de lui-même et de ses différents ennemis, sont les aspirations du seigneur tribal de Gandariah.

Et, qui sait, peut-être un jour être le gardien éternel d'Aqbar, titre honorifique très rare permettant au héros de devenir un séraphin. Vous rencontrerez ici les indices du monde antique et médiéval qui a bercé tous les monothéismes, et vous éprouverez la difficile rencontre avec la modernité...



L'empire de Gandariah

Son histoire...

Le Récit des Origines

L'histoire du monde n'est connue des Gandari que par le Mubarashta, récit épique et mythologique inscrivant les origines dans une geste céleste opposant les Puissances ennemies : les Askya de la lumière et les Apsur des ténèbres.

Le Mubarashta, œuvre d'un Derviche humiréen, le célèbre Nabarzane, est la seule historiographie autorisée dans l'empire gandari.

Pourtant, les érudits de la confrérie sérapéenne ont compulsé des versions contradictoires à ce récit dans leurs « dédales », des sections de bibliothèques réservées et confidentielles, lieux d'égarément mental et moral.moral.moral.moral.

Le dédale impérial de Lazareth a fait sa réputation sur le recensement de toutes les traditions orales offrant des versions alternatives, unifiées dans la Clepsydre ; chronologie secrète de l'histoire bâtie autour du Mubarashta.

Selon le Mubarashta, le monde est jeune et encore en proie au désordre induit par la Discorde entre les Puissances sous l'influence des Essences de la Roue Suprême. Après le règne ancien des sombres Apsur, le monde connu une ère de lumière avec l'influence des Askya, provoquant alors l'exil de premières Puissances.

Mais ces dernières, fomentant certainement leur vengeance, semblent peu à peu éclipser les rêves d'une civilisation libre et moderne. L'écho de la loi des Askya semble désormais se perdre dans un silence tapageur qui augure la venue du Chant de la Sentence des Apsur, l'heure de la revanche.

On doit ainsi comprendre que le Mubarashta situe l'histoire dans un combat sacré dont la Clepsydre se fait l'écho. Celle-ci montre cependant que les ténèbres et la lumière sont déchirées toutes deux par des querelles intestines dont on attribue la cause à la Roue Suprême.

Cela démontre, à l'image des royaumes et des empires s'érigeant sur les cendres de leurs prédécesseurs, que tout est périssable et voué à l'entropie. Ainsi l'hégémonie d'un paradigme politique entraîne-t-il inéluctablement son remplacement, et presque toujours dans la violence.

Le Cycle des Apsur

L'énigme des temps ancestraux : les Almadors

La Clepsydre fait remonter les origines de Gandariah à la civilisation almador, issue des côtes immergées de la Baktrée, dans les profondeurs desquelles gît l'ancienne cité d'Idaris, leur berceau. Cette dernière aurait été fondée par les Puissances, vivant alors dans le monde et surveillant les prémisses de l'humanité. Mais c'est aussi dans cette aube des Âges Sombres que l'on situe le Déluge de l'Orient. Les vestiges tardifs de la civilisation almador sont concentrés sur la côte mahane.

On y trouve un « livre de pierre » : la cité maudite de Bahavnagar, où plane encore un pouvoir perfide capable de ronger les esprits, et qui conte l'apogée des nisanas – les cyclopes aux membres décharnés ayant amené la forge – et leur domination des Hommes.

Cette seconde civilisation almador, prompte aux sacrifices humains, fut suivie d'un éclatement et d'un déclin des techniques, essaimant des cités-états comme Qeramish ou Nafis-An-Ke sur tout le continent gandari.

Ces lieux lugubres, en partie oubliés, sont contournés par les routes caravanières car considérés comme hantés par le mal. Pourtant, l'énigme que représente la civilisation almador pousse la confrérie sérapéenne à mener des fouilles archéologiques, et nombreux sont les chercheurs de trésors qui espèrent recevoir un tas d'or en rapportant quelque artefact exceptionnel de ses vestiges.

On raconte que leurs cités étaient bâties autour de temples et de pyramides faisant office de mausolées pour les rois nisanas. Certaines tribus honorent encore les pactes qui les lient à ces sépultures en y offrant les victimes de leurs razzias capturées sur les routes commerciales.

Selon des légendes populaires, aux abords de ces antiques vestiges, les rois nisanas seraient maintenus entre la vie et la mort par le sang. Un état appelé vampire ou lémure...

Les royaumes wadjatéen et krakéite

Cette période intermédiaire fut marquée par l'émergence de cultures baroques engendrées par la rencontre des hommes avec deux races destructrices :

les éfrits du Juhubba et les modjosh des mers de l'ouest.

L'avènement de ces deux peuples magiques entraîna le déclin des nîsnas. On vit alors émerger le royaume wadjatéen, dans le massif du Melek Midrash, et le royaume krakéite, à Pélaboria.

Ils dominèrent l'époque, influencés réciproquement par les éfrits et les modjosh, et donnèrent chacun un grand souverain célèbre : les Wadjatéens qui eurent leur âge de gloire avec le pontife Narûn-Sîn et son

Leurs mères et oracles, les Vestales du Sable, épouses du prophète Aramidras, les guidèrent dans des quêtes qui leur permirent de découvrir la magie des Imprécations, libérant l'humanité du règne de fer des Wadjatéens.

On raconte encore la geste de Khal Gamish et Khal Yekeb, ces héros de jadis qui mirent fin au règne des royaumes wadjatéen et krakéite.



règne de fer promu par les sortilèges les plus sombres du pranisme, et les Krakéites qui, quant à eux, pillèrent et massacrèrent depuis Pelaboria vers toutes les mers occidentales à la suite de Yalar le Terrible.

C'est dans ce contexte que furent érigés les premiers ksars, dans les montagnes du Mazighân, pour garantir la défense des invasions des uns et des pillages des autres.

Le monde connu alors un chaos culminant dans un fléau de la nature, celui des Sangs Brûlants.

L'érosion et les tremblements de terre redoublaient alors, des volcans émergeaient en plein désert, toute vie semblait absorbée par l'unique ambition de tuer et de dévorer les tribus voisines ou les enfants non désirés.

C'est, du moins, dans ce contexte que le Mubarashta situe l'arrivée sur terre d'Aramidras, l'avatar de la Puissance askya Mezdahor, et père des héros de la lignée Banu Armadar.

Le Cycle des Askya

L'émergence d'une société mazdim : les Sargonides

Cette geste prend place dans une période intermédiaire mal connue, que l'on pense en proie au chaos révolutionnaire de la Secte des sphinges, le parti des Banu Armadar, serviteurs de la Puissance Askya Mezdahor.

Ce dont nous sommes certains, c'est que la secte édifia le royaume de Bazilée sur les préceptes du Livre des sphinges, premier code de loi digne de ce nom, auquel les mazdim sont toujours attachés. Ainsi s'achèvent les Âges Sombres, selon la Clepsydre.

La Bazilée aurait alors lutté contre les Nocturnes, les vampires niskas, forçant la lumière à paraître en personne. Ishkaladar, avatar du dieu solaire Shamash lui-même, monta sur le trône de Bazilée et entreprit d'étendre ce royaume.

Sa civilisation, les Sargonides, colonisa et conquiert le Shadirai. Le paradigme politique fut celui d'une loi rude mais offrant suffisamment de libéralités pour convaincre tous les peuples d'accepter son joug.

Par la guerre et les stratégies matrimoniales, Ishkaladar rallia tout Gandariah, du Mazighân au Maha, fondant une capitale administrative à Izkandaraï qu'il ne vit jamais.

Pris de folie à Ganaha, la mythique cité des délices du Maha, il s'y donna la mort. Ses généraux se partagèrent l'empire qu'il avait fondé et Gandariah devint une coalition de califats, établissant le centre du régime confédéral à Balad-al-Jamah, autour du trône de cristal d'Ishkaladar, vacant.

La religion mazdim devint dominante et c'est sous l'empire des califes que Nabarzane récita, sous le regard des idoles, le Mubarashta pour célébrer l'entreprise de l'Âge de Lumière.

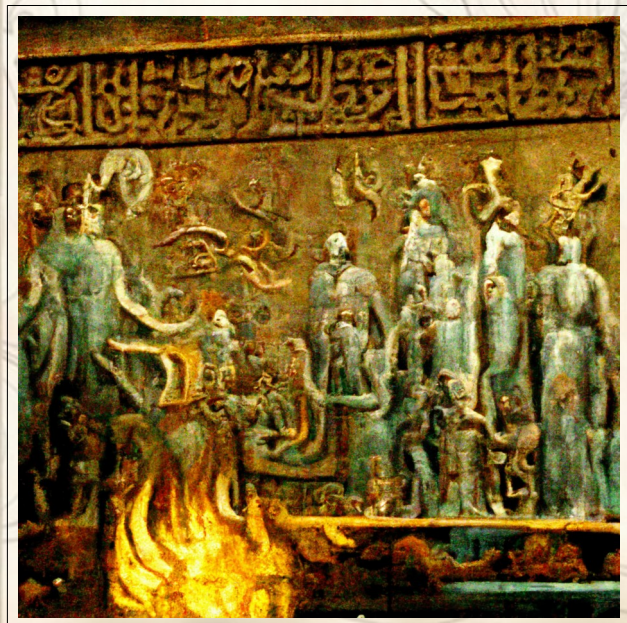
Néanmoins, là où la religion mazdim vantait l'édification d'un coin de paradis sur terre, le prophète Felazzar, arpentant le Maha, prêchait le détachement du monde, prison dont il fallait se délivrer.

Le felazzarisme se propagea parmi les gens de peu, entraînant une crise politique et la remise en question du Livre des sphinges.

Mareg-Neb et les Alamites : réformes dans les cultes sargonides

C'est dans ce contexte qu'apparut une autre grande figure, Mareg-Neb, un maître spirituel qui influença le règne du calife Garapal de Shadirai.

Ce dernier adjoignit ses sùrats au Livre des sphinges pour offrir une vision libérale et de répondre aux aspirations mystiques du piétisme felazzarite.



La différence sociale en découlant fût de taille car, là où les felazzarites s'abstiennent de tout encore de nos jours, Mareg-Neb vanta quant à lui l'écoute de soi, l'enthousiasme et la recherche d'une vérité personnelle...

Cette réforme mazdim, dite réforme ahorite, ne fut pas du goût de tous et les plus traditionalistes, attachés à leurs prérogatives et au contrôle social, continuèrent d'exiger l'application stricte du Livre des sphinges, clamant que cette réforme bafouait l'alliance envers Mezdahor et ses lois universelles.

Les querelles de religion s'accrurent alors entre les califes, poussant chacun d'entre eux à se positionner. Celui de Bazilée adopta à l'occasion un felazzarisme réformé : l'ekklaïsme.

À cette époque, s'ouvrit un conflit entre les califes ekklaïstes, mazdim et ahorites, qui aboutit au diktat de Klossov, ekklaïste, et au déplacement de la capitale impériale de Balad-al-Jamah à Atka'ab, dans le delta.

Là, les Alamites du golfe régnèrent sur Gandariah, tenant les califes en otage. Ce diktat se solda par l'émergence d'une dynastie alamite dont le fondateur ekklaïste est le redouté Janeb-Râ.

L'Âge de la Pénombre

L'apparition des kshayatrim

Rapidement, l'Âge de Lumière bascula dans l'Âge de la Pénombre.

Le prophète Sanarel, de Makoth, relança le culte des Puissances Apsur, la religion kshayatrim, destinée à offrir aux élus de Shayatz un règne de plaisirs sur terre, en toute impunité.

Dans un premier temps, les Alamites tentèrent de l'éradiquer. Ce fut un échec cuisant qui leur coûta leur domination sur la confédération.

Abdu Razaq Ba-Ya-Reptha, nouveau calife du Tahuguthan, issu de la région du Taggoth, officialisa la reconnaissance du culte kshayatrim et de ses rites, leur permettant de participer au pèlerinage d'Atka'ab.

Le trône du Tahuguthan fut alors banni de Balad-al-Jamah où s'exila temporairement la confédération des califes. Ce drame initial entraîna le délitement des attachements mutuels entre les royaumes, qui désirèrent bénéficier des avantages de l'indépendance.

On assista alors à la diaspora des Trônes. Les califats devinrent des territoires fiers et farouches.

Il eut suffi de quelques générations pour que le nouveau calife du Tahuguthan, Ibn Razaq Anobmosis, imposa le kshayatrim à tous ses sujets, exhumant les restes de Narûn-Sîn pour les conduire dans un mausolée qu'il lui fit édifier au Melek Midrash.



Par la même occasion, Anobmosis mit en place le Code du Cobra, une réglementation militaro-politique de la tyrannie des Âges Sombres qu'il tâchait de restaurer, contraignant les Alamites à l'esclavage.

C'est également à cette époque que fut rédigé le Chant de la Sentence plaçant Mezdahor, coupable de l'insurrection des Hommes et de la destruction d'Idaris, au rang d'ange du demiurge Eldobos, malgré sa trahison.

Les successeurs d'Ibn Razaq Anobmosis œuvrèrent à diffuser la Sombre Doctrine dans les neuf royaumes.

Quelques décennies plus tard, la secte kshayatrim du Maha organisa le massacre sacrificiel de toute la lignée royale de Rajadartha. Le Maha fut livré au chaos et seule l'intervention des rakshasas le sauva du totalitarisme kshayatrim.

Le renouveau des Kalderades

Dans cette période intermédiaire, les confréries émergent pour dépasser les querelles politiques et unifier la noblesse gandari.

Mais, pendant que la doctrine kshayatrim orchestrait partout des conspirations terroristes, Kalder Ier du Shadirai obtint l'agrément des rois dans la guerre qui les opposa, les uns après les autres, au Tahuguthan d'Anobmosès III.

Kalder réclama le titre de Roi des Rois en échange de la victoire, s'il l'obtenait.

Les trônes acceptèrent sa revendication et ses conditions.

Lors d'une bataille épique menée par l'Invincible Légion, les Gardes-Rokks du Massir et les galères-tortues de la Bazilée, Atka'ab puis Makoth furent prises aux kshayatrim, et la dynastie du Taggoth finit assassinée par ses prêtres. Ceux-ci remirent les clefs de la ville à Kalder.

Un nouveau règne commença, celui de l'empire de la dynastie Kalderade, plaçant des califes alamites à la tête du Tahuguthan.

Sous la garde de l'empereur, les royaumes conservèrent leur liberté en échange d'un impôt au trésor impérial alimentant une armée fédérale.

On parle alors de la fédération d'Izkandarai, et c'est dans ces temps, toujours agités par les résurgences kshayatrim que se déroule Seigneurs des Arcanes.

Le Clepsydre cède ici à l'aventure, l'alchimie prend son essor, apportant d'innombrables innovations techniques, et la loi ahorite s'impose comme culte officiel et loi de l'empire.

Chronologie de l'Age de la Pénombre

Année 235 de la dynastie Kalderade

235: Retour des troupes impériales du Taggoth, soumis à Aladdin ber Thiba.

236: Déploiement de la Horde Noire par-delà les Murailles de Perles. Invasion de la Baktrée et du Shadirai. Urzil de Baktrée conquiert le Tahuguthan. Le monsa Bilal conquiert le sud du Mazighan et parvient à négocier la prise du reste du pays contre un mariage avec Hamma'ani Ibnatu Bareka.

Été 237: Bataille d'Azkara entre la Bazilée et Akazame. Les Gardes-Rokks et les balistes baziléennes atteignent les points faibles du cuirassé Akazamite, et le coulent. Victoire de la Bazilée et blocus maritime d'Azkara. Voladim déploie les navires baziléens et pélaboriens dans le golfe et s'installe à Qeramish.

Automne 237: Les cent tribus alamites reprennent le delta du Gihadjam et libèrent Atka'ab. L'orbe maléfique de la cité est pétrifié par le sacrifice de quelques Simurghs. Les Rokks reviennent s'installer dans la cité des Ber Thiba. L'alliance de Khal Gamish est renouvelée. Urzil est trahi par Louggalzaxis qui prend le commandement du Taggoth avec la couronne du Serpente de Narûn-Sîn.

Hiver 237: Les Hordes Noires remontent vers Surshedja des lignes de prisonniers. La Horde d'Or

est enfin prête. Le convoi alourdi des moghûls est attaqué par une alliance de kajjars et de baktréens dans les montagnes. Les prisonniers et prisonnières sont libérés. Les kajjars offrent de rejoindre l'empire aux alliés mahani et baziléens, et assurent désormais la sécurité de la Baktrée, perçus comme des libérateurs par les baktréens qui n'ont plus confiance en leurs propres chefs. Un vent nouveau souffle sur les frontières de l'océan diluvien.

Lorsque germent les nouvelles fleurs sur le flanc des montagnes, les peuples de Baktrée savent que la partie va changer: les Hordes Noires ont perdu toute possibilité de repli.



Des papillons amers dansaient autour des lumières de toutes les perles d'anqys, - ces bulbes alchimiques qui éclairaient par le biotope d'anguilles phosphorescentes - constellant les coupoles. Le palais brillait de mille éclats pâles à travers la nuit, éclairée par des astres rouges, vert, bleus, turquoise.

Je m'imaginai parfois que certains mondes, aux galaxies trop grandes et aux énergies plus ternes ne distinguaient pas la teinte des étoiles. Il leur semblerait alors que l'on ne les perçoivent que comme un tapis de poussières.

« Les douze signes astrologiques habituels sont: **Le bouc**, indépendant et rebelle; **la hyène**, arriviste et joviale; **le veau**, doux simple et esthète; **le serpent**, charismatique, rusé; **les amants**, passionnés, nostalgiques; **le tigre**, fort de caractère, dynamique; **la baleine**, placide, éclairée; **la clepsydre**, sage, mesurée; **le requin**, agressif, déterminé; **le singe**, joueur, ingénieux; **le scorpion**, discret, inflexible. »

L'Astrologie des Novices, école Sérapéenne.

Quand nous étions réunis avec mes collègues, j'avais beaucoup de choses à l'esprit. J'entendais toutes les questions des apprentis, sûrs de leurs valeurs, générations imbéciles nés du grand orgueil de la fortune du quartier palatin.

S'ils avaient sû que j'étais un rayat, ils auraient changé leur regard, mais j'étais apprêté par ma tendre épouse -elle veillait à mon rang de fonctionnaire-. N'avais-je pas triomphé dans son coeur, au suyamur, par le poème que m'inspiraient les étoiles?

Depuis les choses s'étaient tassées, et nous restions liés par une grande amitié.

Mes collègues ne l'avaient jamais rencontrée, car elle ne fréquentait pas le palais. Elle ne passait même plus à mon travail pour regarder par la lunette, elle semblait ne plus vouloir se montrer du tout, comme si la mauvaise réputation de son union l'accablait.

J'avais une vie bien stable, une besogne très bureaucratique, et je ne risquais pas la démission. Ma carrière représentait peu d'espairs, mais ce fut cette malencontreuse histoire qui fit changer tant ma vie que sans doute, celle de bien des gens.

L'astrologie était déjà dans mon esprit depuis ma naissance, sous la clarté des lunes et de nos étoiles colorées.

J'étais intrigué par cette discipline depuis que j'étais né, me disait-on, sous le signe de **l'Oisillon Blanc**; petite constellation du mois décennuel de Dahtâ.

Mais là, sans explication, nous faisons face à une éclipse sur l'Etoile du Shadiraiï, le Coeur-Royaume. Elle avait tout simplement disparue. Chacun d'entre nous l'avait constaté à la grande lunette, et vérifié l'instrument au grand cadran. On se faufilait de propos murmurés pour s'épargner le rôle d'apporter au souverain l'annonce de sa disgrâce. C'est à moi qu'il revint d'annoncer la "chute de l'astre" au Roi des rois.

Grand Astrologue Royal du collègue d'Izkandaraiï, c'était le titre qui m'était conféré pour la cause, après avoir enduré la peine de services personnels désobligeants pendant quarante années.

J'étais presque médecin, faisant fonction ça et là dans mes quartiers, auprès de la petite communauté qui m'avait été confiée à titre de tribu, bien que les confréries ne m'aient jamais sourient.

En gravissant les marches du centre palatial impérial, après avoir croisé de nombreux groupes de courtisans affairés à écouter les illusions qu'ils engendraient, le vizir de la Sûreté shadirite, Omar, vint me voir.

Je cru qu'il décela quelque chose dans mon oeil à son sourire malin.

Il me glissa:

– Paix sur vous, Mutaleb. Toutes mes félicitations. Quelques soient les nouvelles, parlez le ton haut. Notre souverain entend moins bien que dans ses jeunes années.

La vaillance est la première qualité attendue d'un gandari.

Je lui avais répondu quelque chose comme ceci:

– J'ai bien saisi cela, vizir. Auriez vous quelque ambitieux projet pour les temps qui nous attendent? N'êtes vous pas le reflet populaire de l'ombre du pouvoir; ce qu'il n'arrive pas à assumer aussi bien qu'avec vous?

Gandariah, L'Age de la Pénombre de Fabio Casa

Ses espaces...

Précis de Géographie Gandari

Selon l'éminent cartographe Ibn Sufian al-Ydrimî, le continent de Gandariah comprend cinq grands royaumes situés aux cinq extrémités de la terre : Kagharsaï, Pélaboria, Sanghkor, Shadiraï et Maha ; auxquels s'ajoutent des royaumes secondaires : Bazilée, Baktrée, Mazighân, Haqsoum et Tahuguthan.

Khagarsaï

Au nord, s'étend Kagharsaï, terre de steppes et de neiges éternelles, vaste étendue continentale où paissent les troupeaux de girafes laineuses et de yacks, où l'on trouve mannaks (mammouths) et bouraqs (rhinocéros laineux), mais aussi les grands loups bleus et les licornes noirs des steppes chevauchés par les archers des tribus nomades. Malgré la faible densité de la population, quelques cités émergent, ça et là, comme Yumunji – celle des Feung –, la cité perdue de Magash, abritant le Cœur-Temple des dives, ou Surshedja, centre névralgique de la culture sanguinaire des Moghûls, dominée par le puissant Yakal Khagan.

Niveau technologique : Yumunji dispose des techniques avancées de la Chine prémoderne et du Japon.

Les steppes sont plus proches de la Mongolie traditionnelle, de la Chine ancienne et des scythes.

A l'ouest, le style de vie rappelle celui des peuples germaniques de l'époque mérovingienne.

Réputation des peuples: « Une plâtrée de barbares et une pincée de nectar. »

Bazilée

À l'ouest de Kagharsaï, par-delà la zone tampon du Samarsaï où vivent des clans métissés et plus sédentaires, se situe le Bazilée, rattaché à l'empire, comme tous les émirats.

Gouverné par le regus Voladim el-Moldari, il longe les côtes occidentales du continent. Son épiscentre stratégique est la ville portuaire d'Elludorine, comprenant l'une des plus grandes écoles de rhétorique de Gandariah.

S'y trouve, par ailleurs, la prestigieuse cité de Balad-al-Jamah, centre historique du premier et du troisième empire.

Niveau technologique: Renaissance tardive turco-slave. Éléments ostentatoires byzantins.

Réputation des Peuples: "Plus royalistes que le Régus!"



Pélaboria

Plus à l'ouest, l'archipel de Pélaboria se compose, pour l'essentiel, des îles d'Yslar, de Falkine, de Zenakine et de Xoldhoba. Intensément urbanisé, il est constitué de petits sultanats en compétition permanente dans la production agricole, la pêche, la broderie, l'ingénierie, l'artillerie et la piraterie.

On y rencontre de grands esprits et des villes florissantes.

Parmi elles, Akazame est l'île-cité des forgerons-alchimistes, détenteurs du secret de fabrication des armes sacrées en acier lunaire. **Niveau technologique:** XVIIIe siècle. Au milieu d'architectures évoquant le classicisme le pur gréco-latin, on trouve la technicité des réalisations audacieuses de Vauban ou de

l'architecture latino-américaine de la période coloniale: le baroque, le kitsch et le néoclassique. Akazame évoque le gothique flamboyant mêlé à l'acier du XIXe siècle.

Réputation des Peuples: “Perfides pélaboriens...”



Les vestales kahini auraient conçu un mandala pour protéger les hautes terres et auraient expliqué précisément à Hamal al-Qarnayn – petit-fils d'Ishkaladar – où il devait élever des forteresses pour assurer le territoire contre tout mal.

Une route pavée, le Sirat, relie ces forts « comme les fils d'une toile d'araignée retenant les mouches prisonnières » et nul éfrit ne peut la franchir. La garde Assirât a, depuis toujours, la charge de surveiller la frontière sud, notamment la route de Fibre et ses sentiers désertiques où les nomades tuariks font transiter la main-d'œuvre esclave, l'or, l'ébène et l'ivoire du royaume de Sanghkor.

Niveau technologique: Maghreb précolonial, Caraïbes des Indes occidentales.

Réputation des peuples: “Au Mazighân on ne courbe pas l'échine.”

Mazighân

Au sud de l'archipel, sur la côte nord-ouest du continent gandari, se situe l'émirat de Mazighân. La reine Hamma'ani Banu Bareka, descendante du premier empereur Ishkaladar, le gouverne depuis l'imposante cité fortifiée de Dar-al-Qarayn.

On lui prête le titre d'émir car, chez les mazighînes, l'épouse peut hériter du pouvoir jusqu'à ce qu'elle abdique en faveur de l'un de ses fils ou qu'elle meure à son tour.

Les monts Zagharsî du Haut-Mazighân sont parsemés de ksars, des fortins généralement somptueux, tenus par la traditionnelle garde Assirât.

La légende veut que les éfrits du désert de Jhubba, situé plus au sud, aient tenté d'envahir le Mazighân.



Sanghkor

Situé à l'extrême sud-ouest de Gandariah, le royaume noir de Sanghkor s'étend sur de vastes plaines de savane et de brousse, et jusque dans les jungles colossales des Sans-Âmes.

Terre inhospitalière pour les Gandari, elle ne fut jamais conquise, ni par Ishkaladar, ni par ses successeurs des différents empires, et tout étranger y est interdit de chasse. Les Sanghkorites, que le bas peuple appelle les Shamites (littéralement « enfants du soleil », avec une connotation redoutable faisant référence à la Puissance solaire Shamash) se disent descendants directs du premier homme, Abîl, le Grand Ancêtre.

Ils vénèrent donc les Ancêtres, fondateurs de leurs tribus qui se réincarnent cycliquement parmi eux, et les célèbrent à l'aide de masques rituels et de totems de lignées dans des bosquets sacrés. Sanghkor est divisé en petits royaumes : Baoga, Yoroumbi, Djouyouga, Soûnraïa, Hassouas et Mongo-Ka'nмага.

Diverses querelles agitent ces tribus hétéroclites et profondément divisées qui composent le Sanghkor, mais le monsa Bilal, reconnu comme la nouvelle incarnation d'Abîl, les tient tous sous son autorité grâce à sa légende.

Le monsa Bilal ambitionne de fonder, à son tour, un empire et tâche de s'allier les nomades tuariks de Juhubba, noirs de peau, et leurs montures pour conquérir le Mazighân à la tête de son armée d'éléphants de guerre caparaçonnés. Mais, jusqu'à présent, le Sirat lui résiste.

Niveau technologique: XIII^e siècle. Mêlant l'habitat traditionnel antique et le ksar africain médiéval de Tombouctou avec les variations de style allant de la Mauritanie au Sénégal.

Réputation des peuples: "Fier comme un shamite."



Juhubba

Sorte d'état tampon entre le Tahuguthan, le Mazighân, le Sanghkor et l'Haqsoum, le Juhubba sépare le sud fertile des côtes du nord.

Amînkual, seigneur de Bès, la cité au centre de ce territoire désertique, aride et harassant, gouverne les Tuariks, les nomades qui le peuplent.

Niveau technologique: XVII^e siècle, par importations (mousquets). L'essentiel de la technologie est importé, le style de vie quant à lui est hérité des méthodes médiévales arabes.

Réputation des peuples: "le commerce est le commerce."

Haqsoum

À l'est du Sanghkor, s'étendent les montagnes de Melek Midrash, où vivent les Pygmées, détenteurs des secrets de la divination par les glyphes et dont les oracles communiquent avec les keroubim, les plus puissants anges de Mezdahor.

Au delà, sur la rive et sur les îles du sud, le petit royaume d'Haqsoum, dirigé par le négus Gyptabal,

allié de l'empereur Kaddar, assure la transition des richesses de Sanghkor vers l'empire de Shadirai, dans les cales des dawqi, embarcations légères capables de voyager en mer et de remonter les fleuves sablonneux. Haqsoum est sous la garde d'une armée de Yanishari, de prestigieux eunuques de guerre, et abrite Bardahût, la maison-mère des vestales kahini, l'ordre magique le plus vieux du monde.

Niveau technologique: Égypte napoléonienne. Dans un style allant de la Nubie païenne à l'empire chrétien d'Éthiopie aux premières années de l'Hégire, ses navires sont proches des trirèmes grecs à fond plat.

Le retard maritime, malgré les voies commerciales, est dû à l'inadaptation de ces mers rocheuses à l'évolution technologique, en portance et en vitesse.

Réputation des peuples: "L'empire a besoin d'une âme, l'Haqsoum en est le temple."



Tahuguthan et Taggoth

Au nord est d'Haqsoum, sur le long du fleuve Gihedjam jonché de villages, le califat de

Tahuguthan remonte jusqu'au grand port d'Atka'ab, à quelques encablures de Balad-al-Jamah.

Il est, depuis peu, un allié politique du Mazighân, grâce à la piété de son calife Aladdin Ber Thiba, cousin de l'empereur et gendre de l'émir Hamma'ani.

Le pays reste cependant célèbre pour son passé obscurantiste, lorsqu'il dirigea le second empire sous la domination de l'empereur arachnide Narûn-Sîn, imposant les chaînes de l'esclavage à tous les peuples de Gandariah et se répandant dans la descendance de toutes les tribus aristocrates.

Le Tahuguthan est aussi à l'origine de la propagation de la religion des ténèbres et ses adorateurs, les kshayatrim, unis dans la Sombre Allégeance.

C'est également, selon la légende, la terre d'origine de la Puissance Zahrek, assassin d'Ishkaladar et père des vampires.

Ainsi, sous l'ancienne salle du trône d'Atka'ab désormais scellée, se trouverait la bouche du Schéol, menant au dédale des Âmes Perdues. Désormais sous le règne brillant d'Aladdin Ber Thiba, le Tahuguthan a pour emblème le dromadaire blanc de Gihedjam et sa capitale, Atka'ab, conserve une petite division de fidèles Gardes-Rokks, chevaucheurs de faucons géants.

A compter du début de la storyline, le nord du Tahuguthan a été envahi par les forces d'Urzil de Baktrée, et son vizir, ancien vizir impérial, Omar Aj-Jahl, règne depuis Atka'ab.

Niveau technologique: Proche de l'Égypte ptolémaïque dans le Taggoth. Le delta ressemble à l'Égypte de Champollion. Une moyenne nivelle les deux plus ou moins bien: les alamites ont toujours refusé que les taggothi accèdent aux techniques pré-modernes, cherchant à juguler leur menace.

Réputation des peuples: "Au nord est la fortune, au sud est l'épreuve."

Shadirai

À l'est du Tahuguthan et au centre Gandariah, le Shadirai, ou Cœur-Royaume, comprend les merveilleuses cités de Marbelîne, de Niydine et d'Izkandarai, la capitale, située sur le fleuve Amra.

Son grand port, Zenzoumar, communiquant avec le royaume d'Haqsoum, sert de point de départ pour la route maritime de l'est qui remonte jusqu'aux îles mouvantes des Archipels Inconnus, ainsi nommées car aucun cartographe n'a pris la peine de s'y rendre. On peut aussi y visiter Lazareth, la ville-bibliothèque recelant les écritures les plus anciennes

et les ouvrages les plus mystérieux, ou encore Irfân, la grande université des sciences astronomiques.

L'empereur du Shadirai est appelé le Shahenshah, le Roi des Rois. Kaddar II, l'actuel empereur, est en conflit larvé avec le shah Urzil de Baktrée (situé au nord de l'empire), le confrontant à des troubles dans la zone qui le sépare de la Bazilée, le Ba'akan, peuplé de mercenaires.

Le Shadirai suit une longue tradition maritime d'exploitation de perles et de coraux, mais fournit également Gandariah en lapis, en opiacés et en pigments.

À la pointe sud, sur la terre d'Edjaz, on élève les

L'empereur a disparu et des réfugiés shadirites affluent dans tous les royaumes.

Niveau technologique: Dans un style mixé rappelant romains tardifs et les sassanides, les techniques atteignent le raffinement de l'âge d'or persan.

Réputation des peuples: "On aime les imiter, on déteste les aimer mais on ne peut pas se passer d'eux."

Maha



Le royaume de Maha est situé à l'extrême est du continent, au sud du Kagharsai et au nord du Shadirai, sur une longue péninsule étirée en croissant, débordant sur les Archipels Inconnus.

Cette terre est le pays des djinns et comprend les plus vieilles cités encore intactes de Gandariah, comme Bahavnagar et Ganaha, ainsi que la capitale la plus exotique de Gandariah, la mythique Dhamma, construite autour du sépulcre d'Aramidras.

On y trouve des éléphants, des gazelles grises et des grands singes. Les trois fleuves du Buffle, du Singe et de l'Éléphant y sont révéérés comme sacrosaints.

Le roi de Maha est le raja Jamal elGandji. Il est entouré de Mahatmas, caste veillant sur les rites, et de Sikkars, la caste militaire.

C'est également la terre d'origine de l'ordre kalendar, ces sages conseillers des puissants louant la vertu de neutralité et de détachement, et dont la doctrine est fondée sur l'équilibre des essences alchimiques du corps et de l'esprit.

Ce sont également de redoutables experts du combat au bâton ou à mains nues.

Le Maha est peuplé de temples et d'ashrams consacrés à la méditation et aux pratiques yogiques, mais aussi à l'artisanat ou à la musique. Les habitants prétendent qu'il y existe plusieurs races d'hommes-bêtes civilisés, comme les rakshasas, les vanaras et les nagas.

Niveau technologique: Indes britanniques du XIXe siècle. L'essentiel des techniques n'a pas tellement progressé par le commerce, et les progrès industriels naissants sont marginaux. Le mode de vie rappelle la période des maharajas.

chevaux légers et les plus rapides de Gandariah : les purs-sangs d'Edjaz.

Ça et là, le Cœur-Royaume est ponctué de vestiges anciens : pyramides, ziggourats, temples abandonnés, idoles monumentales, obélisques titanesques.

D'antiques structures du premier empire ont laissé de belles ruines parfois encore peuplées, comme Nafis-An-Ke, la mythique cité des nafilin – ces géants à la peau d'or –.

Le Shadirai est enfin le berceau de la tradition alchimique.

Au début de la storyline, le Shadirai a été envahi par les Moghûls de Khagarsai.

Réputation des peuples: “l’océan de leur esprit passe pour simple mais il demeurera toujours.”

Baktrée

Au nord du Maha, s’étend le Baktrée, où les jeux favoris sont le bouzkachi, un sport à dos de cheval où l’on doit apporter une peau de bête dans l’en-but de son équipe, et les concours de boissons. On y trouve pour capitale Oreshanlah, sur les rives de l’Océan Diluvien, au milieu des rizières.

Il y a là des temples cyclopéens blanchis à la chaux, dont les tours sont ornées de miroirs qui font éclabousser la lumière dans les ruelles.

Dar-ash-Shams est un lieu d’une vénération du soleil levant dont l’apparition dépendrait chaque jour des prières qui lui sont adressées.

Le shah Urzil a récemment laissé infester son pays par les Hordes Noires des Moghûls et, contre toute attente, a retourné ses propres armées contre celles du calife Aladdin Ber Thiba du Tahuguthan, s’emparant de sa capitale Atka’ab.

En vérité, les choses sont même pires que cela... (voir roman *L’Age de la Pénombre*).

Niveau technologique: Cette civilisation est plus proche d’Hyboria (Conan) que de notre monde. On pourrait la comparer à l’Aquilonie dans l’architecture et au Khitai pour la végétation. Fruit

des divisions et des traquenards, le pays n’a pas réussi à établir un pouvoir central et se constituer une puissance commerciale internationale. Leur technologie est très en dessous de ce que permettrait la cohérence géologique de leur milieu. On pense à la Chine des seigneurs de guerre.

Réputation des peuples: “farouchement autonomistes.”

Balad al-Jamah, La cité des Trônes

Ville de départ de Seigneurs des Arcanes

La ville de Balad-al-Jamah, cité franche, est située à l’intersection de trois royaumes :

le Shadirai, ou Cœur-Royaume, le Tahuguthan, terre traditionnellement obscure qui fut récemment gouvernée par les Alamites du delta, et le Bazilée, terre occidentale préservée et contrôlée par le regus Voladim el-Moldari. Ainsi, la ville est héritière des traditions de trois grandes entités politiques.

De plus, elle fut capitale confédérale de l’empire, du temps de l’Assemblée des Trônes, lorsque tous les rois de Gandariah avaient installé leur cour commune dans le palais du Trône de Cristal. Balad-al-Jamah est une ville péninsulaire portuaire, traversée de cours d’eau menant à la mer du golfe d’Azkara.

Brillant encore de sa splendeur passée, c’est une place privilégiée de commerce et de diplomatie pour tous les territoires de l’ouest et du centre. Ses merveilleuses fontaines de grès déversent des flots clairs et abondants, sous l’œil des bienveillantes statues des muses, et l’on y entend parfois des chants lancinants, semblant émaner de la Voix des Sources, une légendaire poétesse mystérieuse, supposément enfermée quelque part, et comptant les heures passées du monde.

Hormis les quartiers d’habitation cossus organisés par clans des Baziléens, des Shadirites et des Alamites, l’ouest de l’enceinte, préservée par de hautes murailles, abrite le quartier palatin du Trône de Cristal d’Ishkaladar, tandis qu’à l’est, s’étend l’esplanade des temples.

Le visiteur pourra y découvrir celui dédié à Ishtar, contenant l’idole de Baal et les tentures des Mille et Un Djinns, celui de Mezdahor et son mémorial de Noréa, et le temple de Dimitra de la petite communauté mazighîne qui vit essentiellement sur le dos des cultes.



De nombreux greniers, dont la sécurité est assurée par la garde de la ville, servent à entreposer l'impôt en grain récolté par les prêtres. Plusieurs enclos, à proximité de cette esplanade, forment le marché aux bestiaux, utile pour le commerce, l'alimentation et le culte.

La vie est rythmée par les afflux de populations maritimes de Pelaboria, apportant quantité de denrées alchimiques et d'armes à feu, tandis que le sud pourvoie difficilement, face aux conquêtes environnantes, en soieries et pigments.

L'économie de Balad-al-Jamah est gravement menacée d'isolement par la chute du Shadirai, le Cœur-Royaume étant passé sous la férule terrible des Moghûls de Kagarsai. Hors des murailles, des bidonvilles abritant les plus infortunés, exclus de la vie commerciale et autres activités lucratives, s'étendent à l'infini.

Une multitude de réfugiés affluant d'Atka'ab et du Shadirai – respectivement victimes des conquêtes d'Urzil de Baktrée et des Hordes Noires moghûls – y fourmillent.

administrateurs à vie, traditionnellement désignés par les shah de l'empire. Mais, pour des raisons politiques récentes, ils ont pris leur autonomie et ne répondent plus de leur autorité à quiconque.

La ville est donc pleinement devenue une cité-état. Des agitateurs redoublant d'efforts souhaitent l'instauration d'une république communale, mais Balad-al-Jamah dispose déjà d'avantages importants grâce à sa position de cité-franche ; une république pourrait l'affaiblir, en ces temps de guerre.

Il s'agit de maintenir une autorité forte de la garde sur la cité pour contrôler la ville face aux conspirateurs kshayatrim, aux pillards, aux bandes et aux envahisseurs potentiels.

Sa vie quotidienne...

Le Ksar

Le Ksar de Gandariah se dresse fièrement, une forteresse mystique qui témoigne des siècles passés, une sentinelle silencieuse des traditions ancrées dans cette terre aride.

Ses massifs de remparts défient le temps, leur couleur ocre se mêlant harmonieusement avec le désert qui s'étend à perte de vue.

Derrière ces fortifications impénétrables, un réseau complexe de ruelles tortueuses se dévoile, formant un labyrinthe énigmatique où la lumière du soleil parvient à percer seulement par intermittence, créant des jeux d'ombres et de lumières qui donnent vie aux pierres séculaires.

La jeunesse du quartier veille sur ces ruelles, consciente que la vertu des femmes qui y vivent est un trésor essentiel à préserver.

Les habitations, faites de pisé, s'imbriquent les unes aux autres, formant un ensemble architectural unique qui caractérise le Ksar.

Derrière les moucharabiehs, ces fenêtres ajourées ornées de motifs géométriques complexes, les



La cité de Balad-al-Jamah est gouvernée par le Collège des Neuf, une assemblée de vizirs,

femmes s'adonnent à leurs tâches quotidiennes, du tissage au filage, contribuant ainsi à la richesse de la vie communautaire.

Les tours élancées du Ksar, larges à leur base, se dressent comme des sentinelles silencieuses, symbolisant à la fois la sécurité et le prestige. Elles encerclent l'ensemble du ksar, parfois trônant majestueusement en son centre, offrant une protection impénétrable et conférant une aura de grandeur à la communauté qui y réside. Ces tours, véritables gardiennes du passé, sont bien plus que des remparts physiques ; elles incarnent la mémoire collective et l'héritage ancestral.

Au-delà de leurs fonctions défensives, certaines de ces tours contiennent des greniers et des entrepôts, témoignant de la sagesse des anciens qui planifiaient soigneusement pour les périodes de disette. Les familles les plus riches règnent en maîtres sur ces ksars, leur pouvoir solidifié par des liens claniques et tribaux qui tissent une toile sociale complexe, donnant cohérence et stabilité à l'ensemble.

Les structures urbaines du Ksar chevauchent les limites du temps, imprégnées d'histoire et de traditions immuables. Chaque secteur, minutieusement préservé et protégé, constitue un microcosme, isolé du reste de la cité. Pénétrer dans ces espaces nécessite une autorisation formelle, un rituel où se faire connaître des anciens est une étape cruciale.

Malgré cela, la jeunesse du ksar peut parfois se montrer agressive, protégeant farouchement les frontières de son territoire.

L'architecture extérieure du Ksar, bien que fruste en apparence, cache parfois des intérieurs somptueusement travaillés. Certaines familles, héritières d'une longue lignée, ont transformé leurs maisons de pisé en de véritables palais, où l'artisanat local et les détails raffinés créent une atmosphère de beauté discrète. À l'abri des murs lourds de leurs ancêtres, ces intérieurs dévoilent un équilibre subtil entre tradition et sophistication, témoignant de l'amour pour l'esthétique et du respect pour les racines profondément ancrées dans cette terre de Gandariah.

Les Cités Impériales

Les Cités Impériales de Gandariah se dressent comme des témoins imposants de la vie urbaine dans ce royaume mystique. Chacune de ces cités est entre les mains de familles ou de tribus, détenant le contrôle sur des fours privatifs et des points d'eau exclusifs, des ressources essentielles jalousement gardées. Les quartiers sont souvent le théâtre de conflits, particulièrement lorsque les naissances se multiplient au cours d'une même saison, mettant en péril l'accès à ces ressources vitales.

Au cœur de ces Cités Impériales, des "milices" de jeunes gens se forment pour protéger les rues fréquentées par les femmes pendant la journée. Derrière de hauts murs percés de moucharabiehs et surmontés d'encorbellements, ces jeunes gardiens veillent sur les activités quotidiennes, assurant la sécurité des habitants. Les structures architecturales, établies sans plan initial, se rejoignent au fil du temps, créant des ensembles complexes et chaotiques.



Les rues ombragées, les axes de vie de ces cités, sont parsemées de points de passage agissant comme des douanes informelles. Des petites cours ouvertes sur le ciel, des passerelles de bois entrelacées dépendant des ensembles architecturaux, ou simplement le seuil d'une grande maison, sont autant de frontières invisibles où la vie quotidienne s'entrecroise. Le souk, lieu de croisement des lignées, occupe une place centrale dans le plan circulaire de la cité impériale, se déployant comme une toile d'araignée qui relève les habitants et les activités.

Pourtant, même au sein de cette vie apparemment ordonnée, une forme de violence urbaine sévit sur les hauteurs des vastes immeubles collectifs. À l'abri des patrouilles au sol, des malandrins exploitent les coins sombres pour s'adonner à toutes sortes de trafics. Ces quartiers deviennent des zones d'ombre où les enjeux sociaux et économiques se croisent de manière complexe, défiant parfois l'autorité établie au niveau du sol. Les Cités Impériales, bien que magnifiques dans leur complexité architecturale, portent les cicatrices des tensions urbaines qui persistent dans les hauteurs de leurs structures élancées.

L'accès aisé aux habitations dans les Cités Impériales de Gandariah confère une dangerosité particulière aux quartiers élevés. L'"amitié" des jeunes gens qui assurent la protection des rues peut souvent être acquise par des moyens monétaires, créant ainsi une relation complexe entre les résidents et ceux qui assurent leur sécurité. Les alliances sont souvent fragiles, sujettes à des changements de loyauté au degré des intérêts et des enjeux du moment.

En revanche, les domestiques des Cités Impériales ne sont pas simplement des serviteurs, mais plutôt une extension de la famille. Vivant au cœur d'une tribu indivise, leur vie est étroitement liée à celle de leurs employeurs. Leur relative liberté de mouvement, comparée à celle des habitants aux vies rigoureusement rythmées, leur confère parfois le rôle discret d'intermédiaires dans des affaires secrètes.

Le quartier du palais offre un contraste saisissant avec les quartiers denses et chaotiques des Cités Impériales. Ici, l'étalage de luxe et d'espaces ordonnés permet à l'air de circuler librement, libérant la cité de sa lourde moiteur et de son encombrant accumulation de bâtiments. L'ordre rectiligne apporte une quiétude bienvenue, offrant aux visiteurs une pause dans le dédale des ruelles.

Au cœur de la vie citadine ou villageoise, le rituel de présentation des doléances des clans à la cour du raïs est un moment central. Même en pleine campagne, où rien n'est réellement programmé, ce rituel prend une importance significative.

Ce principe s'étend également au niveau supérieur du royaume, où les ambassadeurs, les confréries, les raïs, leurs représentants et les vizirs participent à cette cérémonie d'audience. C'est là que se tissent les liens complexes de la politique, où les intérêts des différentes parties s'entrecroisent dans un ballet

diplomatique qui façonne le destin des Cités Impériales de Gandariah.

La cérémonie d'audience dans les Cités Impériales de l'Empire de Gandariah est un ballet protocolaire minutieusement orchestré. Les dignitaires, parfois venant de sites éloignés, se préparent bien à l'avance, s'assurant que chaque geste, chaque parole, et chaque hommage sont en parfaite harmonie avec le protocole établi. C'est l'occasion de renouveler les liens qui tendent à se distendre avec le temps et la distance, réaffirmant ainsi l'allégeance au suzerain.

La cérémonie joue un rôle crucial dans l'arbitrage des conflits, symbolisant la prééminence de l'autorité centrale sur l'ensemble du territoire. Lorsque le raïs néglige cette cérémonie, les conflits peuvent être résolus devant un mobed (un prêtre juriste) ou par l'appel à un Vengeur, marquant ainsi un état de chaos et d'anarchie latente.

Au cœur du dispositif architectural du pouvoir se trouve la salle consacrée au dieu Mezdahor, dieu de la justice. Ornée de sphinges et d'un décorum imposant, cette salle est le lieu où se déroule la cérémonie d'allégeance. Il arrive parfois qu'un dieu local soit associé au rituel, préservant ainsi les traditions spécifiques de chaque lieu.

La cérémonie d'allégeance, cruciale dans la vie politique de l'Empire, est un moment où se nouent les destinées, où se débattent les grandes orientations des royaumes, et où se courtisent les protocoles soyeux des trônes les plus rudes.

Cette salle n'est pas simplement un lieu de révérence, mais aussi un espace où les enjeux politiques et les destinées des citoyens se croisent, donnant forme et substance à l'autorité impériale.

Le Harem

Le harem, antre dévorant, est bien plus qu'un lieu de retraite pour les femmes de l'Empire de Gandariah. C'est un véritable instrument politique supérieur, un théâtre où s'entrelacent les intrigues, se forgent les alliances, et où les femmes exercent un pouvoir discret mais puissant dans les coulisses du trône impérial. Dans ces lieux, la politique se marie à la sensualité, créant une toile complexe où les fils du destin politique sont habilement tissés.

Les douces mélodies qui s'échappent du harem captivent l'oreille et le cœur, faisant vaciller le fort et laissant le faible pantelant de désir. Ces mélodies provoquent un émoi au sein de la cité endormie, pendant que le monde extérieur contemple ce

spectacle savamment orchestré avec un mélange d'amertume et de fascination.

Chaque détail du harem, des décors aux parfums en passant par les musiciens, est soigneusement choisi pour répondre aux goûts et aux préférences du maître de la cité et du harem. Le tableau ainsi créé semble presque parfait, suggérant que les architectes de cet espace particulier en ont fait une spécialité. Les nashizes, courtisanes de haut vol, s'y ébattent sans fard ni pudeur, attirant entre leurs griffes les importuns, les impudents et les maîtres du moment. Derrière leurs sourires apprêtés se cachent cependant des desseins indicibles.

Malgré leurs jeux sensuels et leur séduction manifeste, la loyauté des nashizes demeure sans faille. Elles servent avec ferveur le maître de la cité et du harem, quel que soit son titre politique. Ces femmes, loin d'être de simples pions dans un jeu de pouvoir, sont des actrices clés qui manipulent les ficelles de l'intrigue et influencent le cours du destin impérial. Le harem, en tant que symbole de pouvoir et de séduction, reste un élément central et mystérieux au cœur de l'Empire de Gandariah, où les apparences souvent trompeuses masquent des réalités politiques complexes et insoupçonnées.

La vie des nashizes dans le harem de Gandariah n'est pas irrémédiablement vouée à l'enfermement. Le sayumor, un rite de mariage convenu ouvert par compétition entre les membres de la cour, offre une éventuelle échappatoire. Au cours de ce rituel, les prétendants rivalisent pour remporter la belle, et le prétendant le plus chanceux gagne le droit de s'unir à la nashize de son choix.

Cependant, même si ce rituel peut libérer temporairement une nashize de la vie au sein du harem, elle demeure étroitement liée à son protecteur politique par un contrat implicite qui les unie à vie. Cette liaison, bien que forgée dans le cadre d'une compétition apparemment libre, est en réalité un engagement solennel, ancré dans les rouages complexes du pouvoir politique.

Dans la cavalcade de ce concours au meilleur prétendant, la nashize conserve cependant la maîtrise totale de son destin. Elle a le pouvoir de faire valoir seul son choix, d'influencer le résultat de la compétition en fonction de ses propres critères, que ce soit pour des raisons politiques, personnelles ou émotionnelles.

Ce jeu de compétition n'a en fin de compte qu'un seul vainqueur : véritable l'âme qui sait étendre la

lumière de son prince au-delà des murs du harem. La compétition peut être un moyen pour les nashizes d'exercer une influence indirecte sur les affaires politiques, en sélectionnant celui qui sera le plus apte à défendre les intérêts de leur maître politique dans les arcanes du pouvoir.

Ainsi, le sayumor, bien que chargé d'une sensualité apparente, devient un acte subtil de stratégie politique où la liberté individuelle et les choix personnels des nashizes s'entremêlent avec les intrications du pouvoir impérial. La compétition peut créer des alliances complexes et des loyautés changeantes, offrant un aperçu fascinant de la manière dont les jeux d'intrigue peuvent se dérouler même au sein des murs du harem.

« Il fallait dire adieu à mon bel Arasil, mon oiseau d'amour.

Je le voyais dans le patio, embarrassé par tous ces préparatifs. Il ne savait pas comment me déclarer ce qu'il ressentait, il était malhabile et si sensuel...

Mais au moins il ne parlait plus comme un animal, il avait appris le langage des hommes, et, ce qui me faisait le plus peur, il avait appris les femmes. J'étais la première, sûrement pas la dernière. J'allais sûrement m'abîmer dans les affres de la folie en pensant à lui dans les bras des courtisanes, alors qu'il allait à la gloire du jupon des reines. L'histoire d'un prince et d'une bergère. L'histoire d'un amour volé au destin, l'histoire la plus palpitante de toute ma vie, certainement pas celle qui ferait sa joie quand il accèderait à l'héritage. Encore qu'il était plus probable, en définitive, que ne le revoyant jamais en tout état de cause... Ce soit par la faute de cette maudite guerre.

Il était le porteur de voix des oiseaux de chance du pic de Timra, il était le fils héritier de Kaddar Kalderade, il était là, devant moi, amant et fiancé de coeur, mais incapable de rester. Quelle plaie! Pourquoi ce destin? Pour quoi me le donner pour me le reprendre?

Pourquoi, pourquoi, pourquoi?

Comment pouvait-il? Pourquoi n'avais-je pas la force de renoncer à ce palais et à une vie meilleure? Mais déjà je sentais en moi un espoir. Je sentais en moi une confiance. Je sentais en moi une joie d'être. Il ne me quitterait jamais. Nous étions réunis. Nous étions unis. Nous étions "accouplés" comme il le disait, avec son langage de simurghs. Il y avait cette certitude qui ne me quittait plus, il y avait ce souvenir encore présent. Il y avait cette évidence, il y avait ça, c'était plus fort, plus grand que tout ce qui pouvait advenir.

J'avancais auprès de lui alors qu'il était sur le point de monter sur sa jument. Je le tenais à une distance trop intime pour que m'échappe le moindre de ses sentiments dans son regard intense. Des lapis lazuli qui tremblaient et éprouvaient de la peine. Et même si sa peine était une joie, elles ne m'étaient d'aucun réconfort.

Il eu le commencement d'une larme et s'en surpris. Arasil recula d'un pas. Non, il ne m'échapperait pas. J'avais droit sur lui. Droit à lui.

D'un mouvement brusque je m'élança à son cou et le serra contre moi. Je senti toute la tension en moi, toute la rage, et les larmes coulèrent. Je saisi violemment sa bouche dans la mienne et je lui adressai le plus tendre et le plus généreux des baisers. Laisse-moi encore un instant. Laisse-moi cet instant. Je vibraï, je tremblais et mes veines libéraïent une chaleur sans pareil depuis le bois du ksar. Encore. Encore. Encore un peu. Toujours.

J'entendais sa gêne et sa peur de me perdre transpirer. Oui. Non. Ce n'était pas ce que je voulais. C'était ce que j'avais. C'était là tout de mon bonheur à cet instant. C'était toute ma planche de salut. Et elle était sur le départ. Non. Encore.

Dans une vapeur jaune, Arasil -qui venait d'êtreindre Zana et de se départir tant bien que mal de son bonheur perdu- voyait apparaître le bon Fereydoun, ailé.

Les faucons d'airain qui escortaient le prince en tenue de mercenaires, bannis par Hamilcar pour leur fidélité à Harakim, se dressèrent sur leurs montures, ressaisis.

Fereydoun était vêtu d'un brocart vert et ses ailes avaient des teintes d'or et d'argent. Il portait toujours admirablement sa longue barbe tressée et huilée, translucide et lumineuse. Ses yeux pétillaient. C'était cela qu'il voulait voir, le bel Arasil capable de changer le monde, capable d'accepter d'avancer en toute circonstance, glissant sur les guerres comme un savon jamais pris dans leurs filets, toujours alerte et altière.

Le séraphin comprenait tout aussi bien les secrets de sa nouvelle condition que de l'ancienne. Il savait voir plus loin que le silence des anges. Il entendait vibrer la Fontaine de Vie comme une corde de luth. Il sentait désormais cette présence amicale comme sa propre ombre, ombre qui n'accompagnait plus ses pas, remplacée par un halo, une aura brillante.

L'espoir était de mise en voyant l'équipée. La nouvelle génération était là. Les kalderades avaient une nouvelle page à écrire. Dignes descendants des Banu Armadar, dignes héritiers de Mezdahor, dans l'attente d'une nouvelle ère de paix. En somme, Fereydoun savait que Zana avait le coeur en

morçaux, et pourtant, il voyait que son premier ami humain, transfiguré, était en fête. Quelle étrangeté. Perdre pour gagner. Mais les plaies de la croix étaient encore parfois douloureuses, elles le chatouillaient. »

Gandariah, L'Age de la Pénombre, Fabio Casa



La sécurité urbaine

La sécurité urbaine dans Gandariah revêt une importance capitale au sein de ses enceintes

fortifiées à caractère urbain. À l'intérieur de ces murailles, se dévoile un panorama varié où se mêlent pouvoir, vie quotidienne et justice.

Au cœur de cette forteresse urbaine, trône le palais du souverain ou, le plus souvent, de son représentant. À proximité, les demeures des proches et des clients s'alignent, créant un tissu social étroitement lié au pouvoir central. La caserne des gardes du corps, impénétrable et vigilante, assure la sécurité des lieux, tandis que les services du Trésor veillent sur la richesse accumulée.

L'intérieur des murailles abrite également des commerces, des marchés, et parfois des temples et des bains, symboles de la vie quotidienne et spirituelle de la cité. Un vaste espace est réservé à l'accueil de la population lors de cérémonies et de fêtes, mais sert également aux exercices équestres du prince et de son entourage. Ce lieu transcende les clivages tribaux, offrant un service unique dû au prince et favorisant l'unité au sein de l'empire.

Cependant, au cœur de cette harmonie plane des ombres sombres. Immanquablement, la prison occupe une place sinistre, un gouffre de turpitudes humaines. Chez les taggothi, les prisons sont notoirement dédiées à des tortures effroyables et à des souffrances sans fin, représentant une face sombre du système judiciaire.

Dans l'ensemble de l'empire, les châtiments corporels sont fortement découragés, réservés à des cas exceptionnels. Les punitions, théoriquement infligées après un procès en bonne et due forme, privilégient une approche plus éthique de la justice. Cependant, des méthodes subtiles sont employées pour obtenir des aveux et des délations sans violence physique. Des drogues alchimiques, habilement administrées, permettent de contraindre la volonté, dévoilant ainsi les vérités sans utiliser à la brutalité physique.

Ainsi, la sécurité urbaine dans Gandariah se situe à l'intersection complexe du pouvoir politique, de la vie quotidienne et de la justice, créant un équilibre délicat entre l'ordre impérial et les droits individuels, tout en maintenant l'unité dans la diversité de l'empire.

Extrait du Livre des sphinges, lois relatives au droit des êtres humains et apparentés (avatars) :

•La vie est un dépôt sacré des cieux et ne peut être ôtée, à moins de crime reconnu devant la tribune d'un cadî ou d'un mobed, par procès. •Toute victime peut réclamer réparation et, si elle l'obtient, lever la condamnation du coupable. S'il y a plusieurs victimes, qu'elles obtiennent toutes réparation.

•Nul sacrifice de nouveau-né ou d'esclave ne peut être accompli sans commettre le meurtre. Les païens sont ennemis du ciel. Que le cadî soit sans pitié.

•Qu'il y ait des témoins pour chaque accusation ou, à défaut, des preuves irréfutables.

•Auprès des rois, tous doivent allégeance. Celui qui trahit, trompe ou menace, qu'il soit incarcéré et flagellé. S'il a fomenté, qu'il soit saisi le jour ou la nuit et passé par le sabre.

•Les rois ont droit de vie et de mort. Tout gladiateur fait partie de son trésor, au bénéfice de son maître ou de son émir.

•Que le serviteur soit traité avec égard.

Les jardins

Les jardins de Gandariah sont des bijoux éparpillés au cœur du tissu urbain, des lieux de rencontre où les règles sociales sont transcendées, des oasis de fraîcheur et de sérénité au sein du couvert dense de l'habitat gandari. Ces jardins sont bien plus que de simples espaces verts ; ils sont des refuges où les bornes entre les lignées s'estompent, où l'air ambiant est purifié, donnant à la cité une apparence aérée et éclatante vue du ciel, semblable à un immense gruyère constellé.

Ces lieux idylliques participent activement à la préservation de la salubrité de l'air, offrant une bouffée de fraîcheur au milieu de l'agitation quotidienne. Les jardins sont des espaces d'échange où les familles peuvent se rencontrer, discuter et partager des moments de convivialité. Dans cet écrin de verdure, les contraintes de l'histoire commune du peuple semblent s'atténuer, laissant place à une atmosphère étendue où les liens sociaux se tissent librement, sans les entraves de l'histoire.

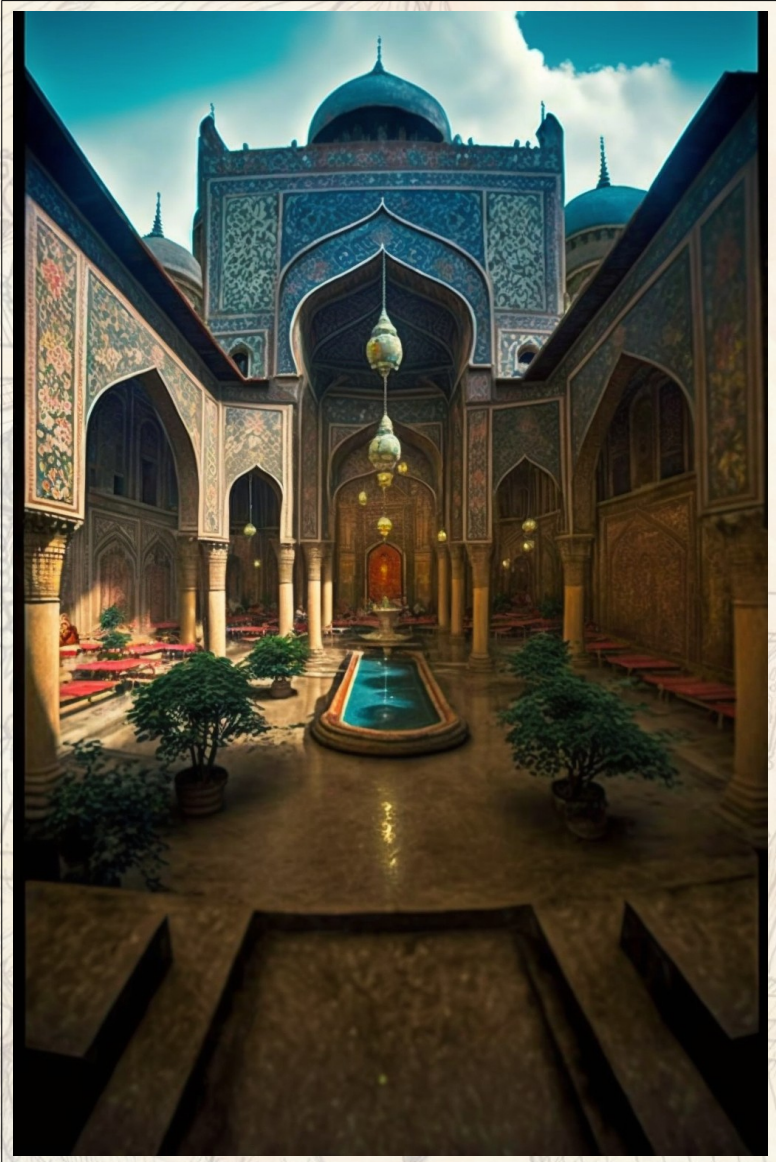
Amours et amitiés prennent naissance dans ces jardins, tout comme ils peuvent s'y éteindre. La fraîcheur des lieux offre un refuge aux jeunes générations, les libérant temporairement des carcans rigides de la société gandari. Dans ces espaces, les rires joyeux résonnent, se cristallisant parfois en gouttes de rosée, libérant un tintement léger au passage des voyageurs, les surprenant agréablement.

Les allées des jardins conservaient les traces des jeux enfantins, les doux sillons évoquant des batailles homériques qui ont tenu en haleine toute une petite troupe le temps d'une matinée. Ou encore, elles racontent les courses épiques où le nouveau seigneur des lieux a triomphé sans égal lors d'une éclatante journée de printemps. Ces jardins sont le témoignage vivant de la vie quotidienne, des moments fugaces de bonheur, et des éclats de joie qui ponctuent l'existence des habitants de Gandariah.

Le mucharabieh

Le mucharabieh à Gandariah est bien plus qu'une structure architecturale simple ; c'est un véritable art de vivre qui transcende les limites entre l'intérieur et l'extérieur, entre l'ombre et la lumière. Ces grillages de boiserie ou de fer forgé, souvent une savante combinaison des deux, sont de véritables œuvres d'art ornées d'arabesques somptueuses et de figures de volatiles précieuses.

L'utilité du mucharabieh est triple, conférant une fonctionnalité aussi élégante qu'essentielle aux demeures de Gandariah. Tout d'abord, il permet aux parties éclairées de la maison d'être visibles depuis



l'extérieur, offrant un aperçu de la vie intérieure sans perturber l'intimité.

Ensuite, il dissimule avec grâce les parties ombrageuses de l'intérieur, préservant les secrets et les mystères de la demeure.



Les mucharabiehs deviennent également des canaux d'information, où des messages sont passés à des espions du jour et des ordres sont donnés au reste de la maisonnée.

Les jeunes, affairées dans les cours intérieures ou les ruelles sombres, se glissent entre les entrelacs de ces grillages, récoltant ainsi quelques bribes d'intimité de la demeure.

Collant leurs oreilles contre les ouvertures délicates, ils perçoivent les souffles ou les murmures qui témoignent de l'activité intérieure, créant ainsi un réseau silencieux mais efficace d'information au sein de la cité.

Le mucharabieh, en plus de sa fonction architecturale, devient ainsi un moyen élégant et subtil de communication et de vie sociale dans l'atmosphère envoûtante de Gandariah.

Les jeux du cirque

Les Jeux du Cirque à Gandariah ne sont pas simplement des événements occasionnels, mais plutôt un mode de vie ancré dans la culture de la cité. Souvent, les bâtiments dédiés à l'entraînement sportif sont stratégiquement placés à proximité des hammams, reconnaissant ainsi que les jeux du corps impliquent

Enfin, et non des moindres, le mucharabieh permet à l'air de circuler librement dans les pièces des maisons étouffantes, offrant un brise bienvenue à leurs habitants et créant ainsi une atmosphère rafraîchissante.

Au-delà de ses fonctions pratiques, le mucharabieh devient un moyen de communication subtile et sophistiqué.

Cette ornementation permet de voir sans être vu, de murmurer entre ses entrelacs et de susurrer des secrets à des serviteurs ou des visiteurs.

Les figures aériennes qui ornent ces structures semblent presque prêtes à s'envoler avec les murmures et les chuchotements qui s'y échangent.

à la fois le délasserment et l'hygiène corporelle. L'absence de tels complexes dénote généralement la taille modeste d'un quartier ou d'une cité, soulignant l'importance de ces installations dans la vie quotidienne des citoyens.

Au cœur de ce complexe sportif se trouve le gymnase, lieu emblématique où se déroulent les luttes rituelles des gladiateurs astrologiques et des Moines kalandars. Cependant, le gymnase n'est pas uniquement réservé à ces combats spectaculaires. Des individus de toutes sortes s'y adhèrent à une variété de sports, bien que la lutte reste souvent privilégiée. Des entraînements plus militaires témoignent de la prédominance de la caste des officiers dans le paysage social de la cité.

Les corps des athlètes sont tantôt huilés, tantôt poudrés, ajoutant une touche de cérémonial à ces pratiques physiques. Plusieurs endroits sont dédiés au stockage des matériaux et du matériel nécessaire aux diverses disciplines sportives. Javelots, disques, poids et équipements pour un jeu de hockey particulier pratiqué dans la poussière sont à la disposition des participants.

Dans le prolongement du gymnase, le stade offre un espace dédié à la course à pied, une épreuve d'endurance souvent pratiquée par certains soldats dont les missions périlleuses exigent une résistance exceptionnelle, défiant les limites de ce qu'il est concevable pour un être humain. Le stade devient ainsi le théâtre de performances athlétiques spectaculaires.

Outre les athlètes, le stade tient également des penseurs et des philosophes de la cité. Ces esprits curieux viennent échanger des idées à l'air libre tout en admirant les prouesses physiques des sportifs du jour.

Les jeux du cirque de Gandariah ne se limitent pas à des compétitions physiques, mais deviennent un lieu de rencontre où la vitalité du corps se mêle à la vivacité de l'esprit, créant ainsi un tissu social dynamique et diversifié au cœur de la ville.

Spectacle grandiose, ils allient la compétition athlétique à des éléments mystiques et brutaux. Au sein du complexe sportif, des équipements tels que



des lavabos, des salles de massage, des magasins et entrepôts variés agrémentent l'expérience des athlètes et de leurs spectateurs. Une multitude de marchands proposant des produits censés améliorer la santé ou les performances des sportifs fréquente les lieux, tout comme les professionnels dédiés à la publicité des champions et à l'encadrement des compétitions.

Cependant, l'âme des jeux réside dans l'enceinte du cirque lui-même, où se déroulent des combats brutaux entre gladiateurs féroces. Ces guerriers, ramenés au rang de bêtes sanguinaires, se livrent à des affrontements dont l'agonie fige soudain le temps dans un éclair métallique déchirant l'air et les chaises. C'est un lieu de clameurs soudaines et de silences puissants avant la mise à mort, où les combats mimant les affrontements divins antiques captivent le public.

Le sang se mêle à la poussière dans une danse grotesque, où peau et os se choquent en un ballet macabre. Le public, en transe, se libère en un cri expiatoire qui résonne dans tout l'univers lorsque l'agonie atteint son paroxysme.

Le clou du spectacle, souvent attendu avec une fascination mêlée de terreur, est le combat contre le taureau. Ce rituel ancestral, bien que mal compris, revêt une portée évidente, et son enjeu reste toujours incertain. Les jeux du cirque de Gandariah transcendent ainsi la simple compétition sportive pour devenir une expérience viscérale, où la frontière entre la réalité et le sacré s'estompe, laissant le public pris dans un tourbillon d'émotions contradictoires.

C'est un spectacle où le corps et l'âme se confrontent dans une chorégraphie de vie et de mort, inscrite dans les traditions profondes de la cité.

Les Campagnes

Le Port de pêche

Le port de pêche de Gandariah, battu par les vents marins et marqué par l'odeur salée de l'océan, est un élément essentiel de la survie des cités côtières. Protégé par les autorités locales, il incarne la vie maritime dynamique de la cité. Sous le soleil éclatant, les torsos bronzés des pêcheurs témoignent des longues heures passées en mer, tandis que les lourds filets séchent au soleil, dévoilant une mosaïque de formes et de couleurs.

Quelques dhawqs, embarcations caractéristiques de Gandariah, peuvent être aperçues dans le port, bien que leur usage soit souvent réservé à la plaisance ou à des activités plus clandestines, telles que la contrebande. Un crieur, debout sur le quai animé, vend la marchandise à peine débarquée, attirant l'attention des passants avec ses annonces stridentes et colorées.

L'animation est constante en journée au port de pêche. Des familles font leurs plats, des aubergistes pressés sélectionnent les meilleurs produits pour leurs menus du jour, des maîtres de cantines de soldats cherchent des approvisionnements frais et sains, et les intendants de palais s'affairent à remplir les ventres des invités du soir avec des produits tout juste sortis des eaux profondes.



Les nombreuses espèces de poissons disponibles varient d'un endroit à l'autre, dépendant principalement des mers d'où ils proviennent. Saumon, thon, morue, bar, loup, sardine... chaque poisson trouve sa place sur les étals du port, créant une palette diversifiée pour les habitants de la cité. Les pêcheurs, souvent des gens simples, illettrés et très superstitieux, entretiennent une relation particulière avec l'océan. Du côté de Pélaboria, en particulier, l'océan est perçu comme peuplé de créatures étranges : sirènes, bamots, dands ou cétos, alimentant de véritables concours de contes qui animent les ports à la tombée de la nuit. Ces histoires mystérieuses se mêlent à la vie quotidienne du port, créant une atmosphère riche en folklore et en traditions maritimes.

Le Mohibar

Le Mohibar, cette maison des poètes et des aèdes, est un lieu où rêve et travail s'entremêlent sans fin. C'est un sanctuaire où le temps s'arrête, et où la suave douceur de la cithare accompagne les ondulations des esprits frénétiques à la recherche de l'inspiration divine.

Au sein du mohibar, les Derviches des Poètes de passage, venant souvent passer du temps en ville, rencontrent la confrérie humiréenne qui y tient résidence. Leur présence est omniprésente, offrant à chaque étape un accueil chaleureux et des valeurs humaines. L'absence d'un mohibar dans un bourg est considéré comme la marque suprême de la barbarie. Les réputations des plus nobles se font et se défont dans cet espace, conférant aux artistes qui le fréquentent un pouvoir bien au-dessus de tous les autres.

Le mohibar est le gardien des mémoires des clans, des figures les plus en vue, des héros et des dieux. La critique qui s'y développe peut parfois déboucher sur des mouvements de grande ampleur, faisant du mohibar un lieu où s'élaborent les pensées et les sentiments qui influencent profondément la cité.

Rares sont les gouvernants à laisser les mohibars sans surveillance, car les expériences passées ont démontré leur fragilité face à la colère ou à l'envie d'un puissant. Le feu dévorant est le pire ennemi de la chose écrite, et c'est pourquoi le mohibar a développé une architecture intégrant parfaitement les sous-sols, offrant une protection humide aux écrits précieux et donnant une profondeur et une étendue insoupçonnées à ce sanctuaire de la créativité.

Ainsi, le mohibar de Gandariah ne se contente pas d'être une simple demeure artistique, mais plutôt un phare culturel où la poésie et la musique sont élevées au rang de divinités, où les pensées et les émotions prennent forme et substance, influençant la vie de la cité et laissant une empreinte indélébile sur son histoire.

Certains boyaux mèneraient en des lieux lointains. On y cultive la discrétion et le secret. D'ailleurs, dans les textes eux-mêmes se cachent parfois des messages accessibles aux seuls initiés.

On y apprend à tromper les sens et la raison, jusqu'à celle des espions les plus aguerris.

La fonction éminemment politique de cet ensemble en fait une place convoitée sur laquelle les princes, qui y choisissent des poètes pour leur cour, ont souvent main-mise. Du moins le pensent-ils car, en réalité, ce lieu de clandestines

alliances, sous les auspices de la confrérie, échappe à la puissance des trônes...

Le caravansérail

Le caravansérail se dresse comme un havre au cœur des terres arides, offrant un refuge aux voyageurs fatigués des rigueurs du désert. Un bâtiment à l'allure allongée ou oblongue, mêlant arcades et pièces basses, accueille les explorateurs et commerçants venus des quatre pièces de l'empire. Protégés du soleil implacables, ils peuvent y passer les longues heures de pleine chaleur dans les déserts ou se préserver des nuits fraîches ailleurs.

À l'intérieur du caravansérail, une harmonie singulière règne. Les arcades offrent des espaces aérés, protégés par de légers voiles ou des tentures de laine plus lourdes. Les marchandises se mêlent habilement aux hommes et aux bêtes, créant un désordre parfaitement organisé où chacun assure la garde de ses biens. Les Pèlerins de l'Épée, présents de manière plus ou moins ostentatoire, veillent également à la sécurité du lieu, faisant de ce sanctuaire du voyage un espace protégé.

Le caravansérail est le royaume des hommes, un lieu de virilité consentie, ardente et humide. Bien que des femmes soient parfois présentes pour le service, c'est surtout l'odeur âcre de la cire de bougie qui emplit l'air, donnant souvent à cet endroit un aspect de caserne. La sueur du voyageur se mêle à l'atmosphère, créant une ambiance particulière, le



règne de la terre crue et, plus rarement, de la pierre pour les soubassements.

Pour les voyageurs, le caravansérail n'est pas seulement un abri, mais aussi un lieu de rencontres et d'échanges.

Le salon de thé

Le salon de thé, organisé autour d'un patio, se dresse comme un joyau au cœur du désert, offrant un espace convivial où les convives peuvent se réunir selon leurs origines, clans, ou groupes. Tenu par des familles depuis des générations, son aspect immuable en fait une oasis de sûreté au milieu de l'incertitude qui règne dans le vaste désert.

Des divans, moelleusement disposés, parsèment généralement ses contours, invitant les visiteurs à s'installer temporairement et à se détendre dans une atmosphère chaleureuse.

Les lourds tapis qui s'étalent mollement sur les sols ajoutent à l'ambiance accueillante du lieu, créant un espace où les conversations et les moments de partage prennent toute leur importance.

Les tables basses, sculptées avec soin dans des bois précieux ou des métaux légers, encouragent les convives à se porter au niveau du sol, les invitant à une posture étendue et décontractée. Ce choix de mobilier permet également d'éviter les hauteurs où se nichent parfois de galants volatiles, ajoutant une touche de charme à l'atmosphère paisible du salon.

Les hauts plafonds finement ouvragés, ornés de lignes et d'entrelacs, offrent aux visiteurs l'occasion de laisser leur esprit vagabonder dans l'abstrait de

l'infini, créant un espace propice à la rêverie et à la contemplation.

La volute de fumée s'élève souvent dans l'air témoigne des discussions animées et des moments de détente partagés entre amis.

Le salon de thé devient également un marché d'art où le marchand s'aventure à la recherche d'amateurs d'œuvres, prêts à payer le prix fort pour transporter des pièces uniques. Ainsi, ce lieu empreint de tradition devient également le théâtre de découvertes artistiques et de rencontres inattendues au cœur du désert de Gandariah.

Le hammam

Le hammam, lieu de sociabilité par excellence à Gandariah, s'impose comme un sanctuaire de détente où les habitants se réunissent selon leur sexe, respectant une stricte séparation pour garantir une tranquillité propice à la détente. Du côté féminin, le hammam offre bien plus que des bains relaxants. Certaines femmes y pratiquent la divination, ajoutant une dimension mystique à l'expérience du bain. De plus, un service supplémentaire propose la recherche de maris potentiels, offrant aux femmes la possibilité de choisir leur destin amoureux de manière plus autonome.

Les envoûteuses, discrètement présentes, offrent leurs services pour attirer les regards amoureux des prétendants convoités avec quelques deniers. Ainsi, le hammam devient un lieu où les prêtresses marbouthéennes officient en toute discrétion, mêlant bien-être corporel et services divinatoires.

Dans l'atmosphère moite et tamisée de ces lieux de sueur, les codes sexuels parfois transcendés ouvrent



la porte à des cultures marginales. Certains aspects échangés en disent parfois longtemps sur les orientations des personnes présentes, créant ainsi un véritable espace de tolérance et de diversité au cœur de la cité.

Le souk et les marchés

Les souks et marchés de Gandariah, souvent adossés au palais, forment l'épine dorsale de la ville, organisant harmonieusement l'espace urbain autour de ce chaos bouillonnant qu'est le souk. Ces marchés sont des lieux dynamiques où les chalands se pressent à la recherche de produits frais et d'objets provenant de toutes les contrées, créant ainsi un kaléidoscope de cultures, d'odeurs et de couleurs.

Certains de ces bazars dépassent en taille certaines cités, offrant une profusion de merveilles qui suscitent l'émerveillement et l'étonnement des visiteurs. Les souks deviennent ainsi des espaces vibrants où l'on peut découvrir des trésors exotiques, partager des histoires et s'immerger dans la diversité culturelle caractéristique de la vie à Gandariah.

Les étals débordent de richesses variées : épices aux arômes envoûtants, bois exotiques sculptés avec minutie, meubles de toutes factures, lourdes tentures et soies légères, vêtements conçus pour affronter l'hiver glacial ou pour séduire dans les cours élégantes, mets sucrés destinés à adoucir les tensions familiales lors des festivités, salaisons diverses, viandes fumées prêtes pour le voyage, et tonneaux remplis de spécialités culinaires telles que des harengs enrobés de graisse de chameau, agrémentés d'olives et d'abricots.

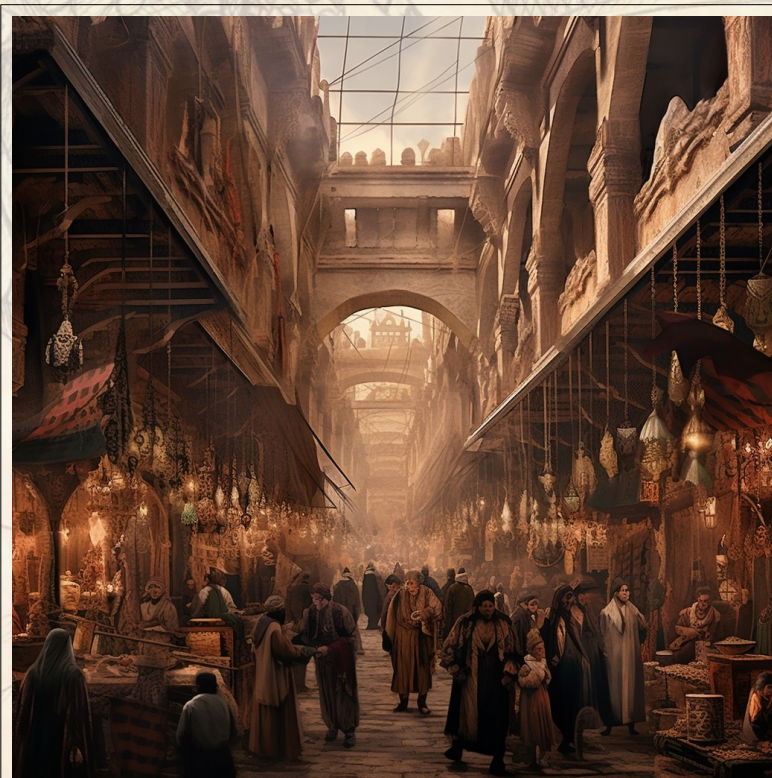
Les marchés proposent également une variété d'objets luxueux tels que des armes finement ouvragées, des armures élégantes, des bijoux en or et en argent, des coraux et des perles, des nacres précieuses, ainsi que des pierres aux mille couleurs. Ces espaces de commerce effervescents révèlent la richesse culturelle et l'effervescence économique qui occupent la vie quotidienne à Gandariah.

L'abondance caractérise souvent les souks et les marchés de Gandariah, créant un spectacle éblouissant où se mêlent couleurs, saveurs

et senteurs exotiques. Cependant, il n'est pas rare de découvrir des marchés plus modestes, nichés au cœur de bourgades provinciales, où l'originalité réside parfois dans des échoppes discrètes dédiées à la vente de drogues hallucinogènes, particulièrement prises des Derviches des Poètes.

Dans ces espaces dynamiques, plusieurs tours à vent dispersent ici et là une fraîcheur bienvenue, offrant un répit lors des chaudes journées diurnes. Les réserves de glace, témoignage de l'ingéniosité architecturale gandari, permettent la confection de délicieux sorbets, qui sont savourés dans les allées des marchés, mais aussi dans les hammams et salons de thé de la cité.

La confrérie midasséenne exerce une influence significative sur ces lieux d'échange, grâce à sa maîtrise des systèmes de conversion. Elle maintient au moins un espace dédié à ses membres sur chaque marché d'importance, consolidant ainsi son empreinte dans les transactions commerciales. Les hommes de la confrérie agissent également comme des yeux et des oreilles vigilants, participant activement à la vie foisonnante de ces marchés où se jouent tant d'intrigues et d'échanges culturels.



Extrait du Livre des sphinges, lois relatives aux commerces :

1. Le vol, le viol et le rapt sont crimes passibles de mise aux fers de l'esclavage. Si le coupable est esclave, qu'il soit puni à hauteur du délit.

2. Mensonge est infamie. S'il a lieu devant tribune, qu'il soit puni de mort.

3. Les prix sont arrêtés à la limite établie par le gouvernement. Tout marchand contrevenant sera flagellé. Que les mets et les bontés abondent pour le peuple.

4. L'ouvrier et l'artisan sont les mains de leur corporation. Ils ne peuvent tirer profit sans le scrupule des normes de leur ouvrage.

5. Le maître doit hospitalité à ses compagnons et apprentis.

6. Que le serviteur soit traité avec égard.

7. Que l'impôt soit fixé par le grand vizir ou le roi, s'il lui plaît. Qu'il soit dûment payé.

8. Nul ne saisira d'usure sur les biens. La pratique du salam est sacrée.

9. Celui qui transgresse le salam commet un vol. Qu'il soit châtié.

pour donner au métal la forme souhaitée. Les outils traditionnels du forgeron sont à portée de main pour accomplir cette tâche exigeante. Le soufflet, souvent manuel, attise le feu avec une précision nécessaire.

Cependant, les carrières de minéraux, le transport, et l'entreposage près des forges et ateliers engendrent des désagréments multiples et des nuisances. Souvent éloignés des zones habitées et des étendues d'eau, ces installations peuvent créer des conditions difficiles pour les travailleurs.

Le métal travaillé est recherché pour divers usages, pas seulement militaires bien que la guerre absorbe une part significative de la production. La qualité de la forge définit la réputation du forgeron et peut dépasser les limites locales. Certains maîtres forgerons dirigent des ensembles métallurgiques sur plusieurs hectares, préparant des flottes ou des armées pour le combat.

Les risques d'accidents sont importants dans cet environnement intense, et les brûlures sont parmi les plus graves que l'on peut rencontrer. Des installations médicales sont souvent aménagées à proximité pour traiter rapidement les blessures.

Dans les montagnes du Mazighân, on trouve un métal bleuté aux propriétés exceptionnelles.

À Akazame, une petite île pélaborienne, opère un miracle de la sidérurgie gandari : l'acier lunaire.

Travaillé avec une précision méticuleuse, cet acier devient un élément essentiel dans la fabrication d'armes d'une perfection inégalée. Ainsi, Akazame tente de consolider sa domination en tant que source incontournable de ce métal précieux.

La forge et la sidérurgie

La forge et la sidérurgie occupent une place centrale dans l'économie et la culture de Gandariah, façonnant non seulement des armes redoutables mais également des œuvres d'art prises pour leur qualité exceptionnelle. Au cœur de ce processus, le foyer, alimenté par des combustibles tels que le charbon, le bois ou l'huile, permet de porter le métal, qu'il soit fer ou acier, à une température idéale pour le travailler.

Les forgerons gandari maîtrisent l'art du façonnage en utilisant des enclumes et des baquets d'eau froide

Les ressources précieuses

Alfaban

Disponibilité: Mani-gandlah, Bazilée orientale Léger et résistant, il est idéal pour le mouvement et assure une protection hors du commun. Véritable or noir de Gandariah, l'alfaban est prisé par les cités pélaboriennes qui tentent d'améliorer la protection des corsaires sans risquer de les couler. La Bazilée s'est octroyée un monopole d'état sur le commerce de l'alfaban vers Pélaboria, et dispose ainsi d'un puissant outil de contrôle sur les activités prédatrices de l'archipel.

Acier Lunaire

Disponibilité: Massif du Zeffam, Mazighân Il est fabriqué à Akazame grâce au Kalyosite, ou “granit bleu”. Les alchimistes ont découvert que cette roche, aux propriétés lunaires, donnait à l’ouvrage des armes tranchantes une facilité d’aiguisage et de robustesse inégalée.

Les midasséens ont vite compris que si les mazighani savaient forger l’acier lunaire, il deviendrait une puissance économique prête à dominer les mers pélaboriennes.

Pour cette raison les pélaboriens -en tête desquels la cité alchimique d’Akazame- font tout leur possible pour nuire aux avancées technologiques de la sidérurgie et de l’alchimie du Mazighân: leur place est en jeu.

Orichalque

Disponibilité: le platine nécessaire n’est présent qu’au Ba’akan (Shadirāi), en Bazilée et dans le Haut-Mazighân. Faisant l’objet d’accords commerciaux, il est forgé dans tout l’empire. Alliage d’or, de cuivre et de platine, l’orichalque est prisé pour sa beauté et les orfèvres se le disputent. Facile à réaliser, il nécessite les matières premières à un état de pureté conséquent. Or le platine est un matériau qui nécessite des chalumeaux, dont les alchimistes sont les inventeurs et les propriétaires légaux.

C’est pourquoi là aussi, les spagyréens jouent un rôle important auprès des orfèvres.

Ils subventionnent ainsi les laboratoires qui manquent souvent de revenus à cause des contraintes commerciales sur les productions.

Rochécaille

Disponibilité: Tahughutân, Juhubba, Shadirāi La rochécaille ou angralite est un matériau météoritique fréquent dans les déserts du Tahuguthan. Il a l’aspect gris veiné d’un vert-de-gris, ce qui l’a vite rendu comparable à des écailles de roche.

Contenant son origine profonde, selon les légendes, dans l’impact répété d’Eldobos tentant de franchir le Voile d’Airain, il s’agirait de fragments de la Puissance, c’est pourquoi les kshayatrim l’utilisent pour se placer sous l’oeil malsain de Shayatz, voire d’autres Apsûrs.

Les armateurs et la réparation de navires

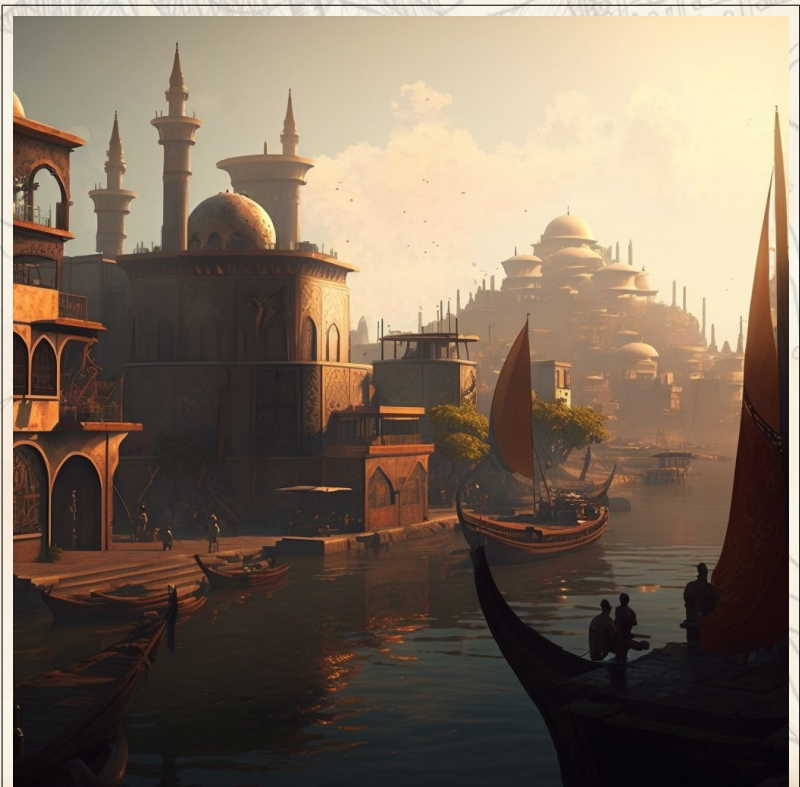
À Gandariah, la diversité maritime est incarnée par une multitude de navires, chacun adapté à des usages spécifiques, et les armateurs qui en font le commerce ou les exploitent jouent un rôle crucial dans l’économie et la puissance de la nation.

Le dawq, navire polyvalent, est le plus courant et se décline en plusieurs catégories, du zaorg adapté à la haute mer au chbik, un trois-mâts rapide conçu pour la course, pouvant également accueillir des canons. Ces navires sont utilisés pour diverses activités, du commerce à la piraterie en passant par la pêche et la contrebande.

Les gans et бага, navires lourds, sont armés par des compagnies marchandes, des pirates ou des états. Ils parcourent les mers, symbolisant la puissance et l’influence de ceux qui les possèdent. Le sam, version plus petite du бага, est préféré pour des activités spécifiques comme la récolte de perles.

La réparation et l’entretien des navires occupent une place prépondérante, notamment l’activité de calfatage. Les navires sont halés sur terre ou tirés à sec, exposant la carène à l’air libre. Le goudron, issu du bitume ou du pin, joue un rôle crucial dans ce processus.

Les armateurs, souvent regroupés en associations, sont les acteurs principaux du commerce maritime. Des individus avec un capital limité s’associent temporairement pour armer un navire et lui confier une cargaison. Les bénéfices sont ensuite partagés, et l’association peut se dissoudre, à moins qu’elle ne



perdre quelque temps. Les grandes familles nobles ou les états sont les seuls à posséder la richesse nécessaire pour des opérations sur le long terme.

À Pélaboria, la banque a émergé comme un acteur majeur depuis deux siècles, incitant certains intérêts privés ou publics à fusionner les activités de piraterie et de commerce. Cette convergence a contribué au développement florissant du commerce pélaborien.

Économie et société

La noblesse

Statut

Aux yeux de tout un chacun, le régime de la noblesse s'impose comme une évidence. C'est elle, et elle seule, qui dispose des prérogatives politiques, même si les intérêts bien compris des marchands et des confréries font leur œuvre en son sein.

Les vizirs se doivent d'en être issus, de même que les officiers, et plus globalement toute charge d'autorité. La question de la noblesse et de ses origines reste souple.

C'est généralement le mérite qui est récompensé, selon les critères de Gandariah : l'Honneur et la Vertu.

L'Intégrité, quant à elle, ne récompense que la carrière, une fois que l'on est intégré dans les rangs de la noblesse.

Pour y parvenir, une confrérie doit vous accepter en son sein.

Ainsi, les riches dépensent des fortunes en hospitalité pour rejoindre les midasséens, les vétérans de guerre se font écrire une ode à leur honneur chantée dans les mohibars des grandes villes pour entrer chez les sparakéens, et ainsi de suite, en vertu de la devise de la confrérie.

Les confréries sont donc des coteries, des sociétés, dans lesquelles on retrouve les personnes qui partagent le sort d'avoir accédé à la noblesse par filiation ou pour avoir brillé eux-mêmes dans un domaine.

La filiation permet de jouir des prérogatives de ses aïeux, bien qu'à tout moment de la vie un noble gandari puisse croiser le chemin de la disgrâce. Lorsqu'un travers détesté par les siens est reconnu par les membres de sa confrérie, le seigneur en est chassé.

Il doit alors se retrouver une confrérie au risque d'être exclu de la féodalité. Les confréries sont organisées autour des cheikh-al-arkân de la cité la plus proche.

Ils ont un poids conséquent dans les questions de féodalités et peuvent constituer un noble ou le destituer par leur seule décision.

Ils sont eux-mêmes surveillés par les kalandars, qui, bien qu'ascètes et interdits de charges, ont autorité sur les confréries.

Les kalandars, sorte de police spirituelle de la noblesse, ne sont pas considérés comme nobles. Ils se contentent de les côtoyer et de les surveiller dans l'exercice du pouvoir, veillant aux principes fondateurs de la société, à savoir les règles de l'Intégrité.

Pour des raisons d'Honneur, un noble se devra toujours de porter un signe extérieur de son appartenance pour être reconnu ; qu'il s'agisse de l'uniforme de ses fonctions, de bijoux, de vêtements



précieux, d'une arme d'apparat...

De cette manière, il prévient d'éventuelles autorités de son statut, ce qui peut donner lieu à des passe-droits, mais attire aussi l'attention des malfaiteurs.

Rapports féodaux

Les nobles se vouvoient et doivent être vouvoyés, sauf entre membres d'un même clan où la pratique est considérée comme une insulte : elle peut signifier que le seigneur auquel on s'adresse est illégitime dans son lien clanique, et cela retombe sur sa tribu d'appartenance.

Le tutoiement est donc une formalité d'usage et, bien que les dignitaires de certains clans éparpillés ne connaissent pas tous leurs seigneurs personnellement, ils en ont au moins entendu parler.

Les nobles tutoient les gens du peuple, y compris les marchands, à l'exception des riches qui sont nécessairement associés aux princesmarchands, et donc aux seigneurs. Là encore, on regarde l'apparence, on guette les signes de raffinement.

Le peuple n'est contraint que par la loi et les ordres de l'autorité légitime.

Dans l'empire, ce sont les cadis, les mobeds, les Pèlerins de l'épée et les rois – quelle que soit la titulature.

Dans les cités et les provinces, ce sont les vizirs et les raïs. Le reste de la noblesse n'a pas d'ordre à donner, en dehors des moujahidin et des gardes assermentés.

La pratique de l'intimidation reste fortement ancrée et les puissants sont craints malgré l'ordre juste des lois, ce dernier vacillant hélas avec l'empire. Le désordre ambiant favorise les aventuriers les plus ambitieux et entraîne coups d'état, vendettas, razzias, rapt, racket, indulgences...

Organisation

La hiérarchie est pyramidale. Elle débute avec le Shahenshah, ou Roi des Rois. Actuellement, le trône impérial est contesté par les héritiers présomptifs de Kaddar II.

Puis viennent les califes, qui sont par là-même des autorités spirituelles et temporelles. À ce niveau de la hiérarchie, se trouvent Aladdin Ber Thiba, l'alamite qui gouverne le Tahuguthan, et le raja Jamal el-Gandji de Dhamma, qui règne sur le Maha. Ensuite viennent les émirs. C'est à ce rang que se situent l'émire Hamma'ani Banu Bareka du Mazighân et le régus Voladim el-Moldari de la Bazilée.

Puis viennent les sultans.

Il s'agit du négus d'Haqsoum et des sultanats de Pelaboria.

Les raïs, maires ou gouverneurs des cités, se placent encore en-dessous. Le plus important d'entre eux est le padiraïs de Baktrée, qui domine tous les raïs bakturs.

On trouve ensuite les cadis, ou juges, puis les mobeds, les prêtres.

Enfin viennent les princes-marchands et les émirs des clans, à commencer par ceux qui disposent de la suzeraineté militaire locale : l'asabiyya.

Ces derniers sont chargés de prélever l'impôt pour le raïs, qui doit lui-même le reverser au sultan, à l'émir, ou au calife, lesquels sont tenus de le transmettre à leur tour au trésor impérial.

Les Cinq Préceptes du droit kalderade des Seigneurs

1. Le Seigneur de la tribu est le premier né vivant de la fratrie des enfants reconnus d'une tribu, sauf empêchement médical ou indignité publique reconnue devant un tribunal.

2. Le Seigneur d'une tribu peut être homme ou femme indistinctement, sauf si la coutume de la tribu l'interdit.

3. Le Seigneur d'une tribu ne peut être un fils ou une fille né(e) hors-mariage, sauf après un acte d'adoption.

4. Le Seigneur d'une tribu ne peut exercer ses fonctions en propre au conseil de clan qu'à compter de l'âge de se marier et d'exercer une profession.

5. Aucune dispense d'exercice de profession pour les Seigneurs, si ce n'est les émirs.

L'esclavage

Dans Gandariah, l'esclavage est un état temporaire. Les prises de guerre sont revendues à des cités alliées où des marchands en étudient patiemment les qualités propres, physiques, morales et mentales

pour leur attribuer un prix de vente, qui est ensuite mis aux enchères.

Une fois attribué à une tribu, l'esclave fait ses preuves.

S'il ne convient pas au prix, il peut être revendu ou échangé. Jusqu'à ce qu'il fasse preuve d'abnégation et comprenne que la qualité de son destin repose en lui.

La loi mazdim prévoit que les esclaves peuvent retrouver une identité sociale au sein de la tribu qu'ils ont servi à titre de pupille, puis vivre comme n'importe quel membre de la tribu.

Un affranchi est donc soit pupille, soit membre. Ainsi, un esclave qui se comporte avec loyauté, intelligence et se montre utile et doux, voir vaillant dans les batailles peut devenir pupille assez vite, et finir comme un frère des autres membres de sa tribu. Il ne regagnera jamais sa terre et son peuple d'origine, mais il se souviendra. Il méditera sans doute toute sa vie sur cette destinée, transmettant les vertus qui l'ont conduit à faire sa place dans ce monde nouveau. Il existe une loi extrêmement importante dans le Livre des Sphinxes: "Le serviteur sera traité avec égards".



Les mazdim mettent un point d'honneur à ne pas infliger de mauvais traitements aux esclaves.

Ce n'est pas le cas des kshayatrim. Leur conception de l'esclave est très différente. Ils le consomment jusqu'à ce qu'il soit bon pour la fosse commune, où qu'il fasse preuve de volonté de puissance au point de rejoindre la caste militaire.

Les tissus et l'habillement

À travers l'étendue de l'Empire de Gandariah, l'habillement reflète une richesse de matières et de styles, chacun empreint de symboles culturels et de traditions spécifiques. Les matériaux utilisés incluent le cuir, le lin, le coton, le chanvre, la soie, la fourrure, l'or, symbole de virilité, et l'argent, symbole du féminin sacré. Les pièces de métal, les perles et les pierres précieuses sont également incorporées dans les tenues qui habillent les sujets de l'empire.

Les tuniques sont omniprésentes, tantôt légères et tantôt rehaussées de brocarts. Les ceintures, qu'elles soient en cuir ou en lin, peuvent être fines, larges ou épaisses. Capes et manteaux à manches ajourées ou serrées sont portés, certains agrémentés de fourrure aux coupes assez droites. Les chemises varient, allant du près du corps à l'ample et échancré, en fonction des régions et des températures. Les bottines accompagnent souvent les braies et les pantalons, parfois en flanelle ou amples.



Les serviteurs peuvent être nus ou vêtus d'un simple linge autour de la taille. Les sandales sont populaires, surtout dans les contrées moins humides, bien que leur port puisse être douloureux à la longue. Turbans, casques pointus ou coniques sont des choix réguliers. Les manches peuvent être cousues aux épaules et rehaussées d'un boudin serré par des liens, rappelant l'esprit médiéval européen, en particulier dans la classe marchande pélaborienne. Des besaces ou des coffrets légers cerclés de fer peuvent accompagner la ceinture.

Les mocassins et les escarpins sont portés tant par les hommes que par les femmes. Bien que les pourpoints soient relativement rares, on peut en

rencontrer. Les courtisanes peuvent parfois arborer une sorte de surjupe attachée à la taille, qui, bien que moins suggestive que le reste de leurs atours, ajoute une touche distinctive à leur apparence. L'habillement à Gandariah est donc un mélange complexe de tradition, de symbolisme et de style, reflétant la diversité et la richesse de cette civilisation.

Le surcot est parfois de mise. Les masques ne sont pas exceptionnels et peuvent être finement ouvragés, mêlant toutes sortes de matières. Il en va de même pour les voiles et les voilette gracieuses, de mousseline, dentelle, gaze ou soie légère.

Les manteaux croisés au col montant sont assez répandus à Pelaboria. Le linge est tenu propre par une armée de lavandières, tantôt organisées pour le commun, tantôt à domicile pour les plus riches. Le maquillage est à base de khôl, de henné, de fards...

On porte des boucles d'oreilles ou de nez. Au Maha, on y ajoute une chaînette reliant les deux appendices. D'autres éléments folkloriques sont à noter :

- **Shadirai** : les seigneurs portent une toge de soie ouverte sur une épaule, la dégageant du tissu, et tombante sur l'autre, généralement la gauche ;

- **Bazilée** : les nobles portent un petit manteau sur les épaules sans en enfiler les manches ;
- **Mazighân** : on porte tunique et pantalon bouffants et turban couvrant le visage lors des

excursions dans les sables de la montagne. Un bandeau rouge est souvent mis par-dessus le long tissu. Les femmes y sont communément tatouées ;

- **Taggoth** : on porte le pagne ou, pour les prêtres taggothi, la jupe d'homme.

Les lois et les religions

“Fereydoun s’aventura à lui parler la langue des oiseaux, lui disant : « j’ai un immense besoin de toi pour atteindre mon cœur ». Cette langue légère et aérienne sonnait comme un ruisseau s’écoulant goutte à goutte.

Le cheikh ouvrit grand les yeux.

– Tu connais la langue sacrée, vénérable. Tu es le bienvenu. Daigne te reposer dans ce temple avant d’entreprendre le chemin vers les pâturages du troupeau de ma fille.

– Je n’ai jamais vu temple plus dépouillé.

– Les dieux n’ont pas besoin que nous leur étalions plus que le secret des cœurs et l’amour qu’il y a dans les poitrines. Ceux d’entre eux qui exigent d’autres sacrifices ne méritent pas que je les serve. Suis-moi.

Les deux hommes traversèrent la zaouïa pour atteindre un salon où une cruche de lait en terre les attendait, quelques morceaux de pain de maïs et des olives vertes.

Après un repas pris sur de rudes coussins de chanvre, ils se levèrent rendirent hommage à Shamash et s’équipèrent pour gagner les pâturages. Des flancs herbeux des djebels, on entendait les chèvres s’ébattre, leurs grelots enchantant la vallée d’une douce musique de tintements arythmiques.

Toute la région embaumait la chlorophylle échauffée et le lilas.”

L’Age de la Pénombre, Fabio Casa



Rituel de Purification

Une ablution est réalisée chaque matin après avoir prié Shamash devant le soleil levant. Elle peut être faite avec du sable ou de la terre si l’eau vient à manquer.

Rituel d’Adoration

Lorsque les adorateurs mazdim ont besoin de remercier ou de demander son aide à une Puissance, ils se prosternent et psalmodient. Les pratiquants ahorites quant à eux se dressent tendent les mains vers l’autel et prient dans leur cœur.

Rituel Majeur de Protection

Dans les moments de grands besoins, lorsque les humains sentent qu’ils ont un devoir impérieux, ils peuvent effectuer des rites d’offrande. Selon que l’on est mazdim ou ahorite, on préférera un sacrifice animal ou une œuvre d’art, déposée au temple, et accompagnée du rituel d’adoration sous l’imposition des mains d’un prêtre dédié. Tous les rituels majeurs de protection sont recensés au temple. Seuls les prêtres, les cadis et les mobeds ont accès à la nature de la réclamation aux Puissances des pratiquants.

Rituel de sortie de prière

Pour sortir de prière, les mazdim regardent le ciel, le sol, leur droite et leur gauche, tandis que les ahorites passent leurs mains de haut en bas sur leur visage. Certains rituels spécifiques dépendent du dive Askya qui est vénéré. (voir Univers – Histoire & Mythologie – Les Puissances Askyas)

Les Puissances Askyas

Dimitra, déesse de la Terre



Les amazones l'appellent Daki et lui attribue la chasse et la vie sauvage. Elle est la maîtresse de la Régénération souvent vénérée par les pranistes. Elle est la créatrice des Houris du Bardô. Son Essence est la Terre.

Culte de Dimitra

Les adeptes de Dimitra se rassemblent à l'aube pour porter des branches fraîchement coupées au temple. Le reste du temps, leurs rites ont lieu au contact de la nature, et particulièrement de la terre fertile. On la célèbre au printemps par des danses et des chants, et on porte alors une pierre au cou jusqu'à l'automne, symbole de sa présence vitale.

Amaruth, dieu du Savoir

Vénéré dans le Mazighân, c'est le Simurgh que Noréa a créé pour réveiller l'âme des hommes. Il est le maître de la Vaillance. Les Imprécations se font sous sa gouverne.

C'est le créateur des Simurghs, ses descendants autofécondés.



Son Essence est le Feu.

Le culte d'Amaruth

Les adorateurs d'Amaruth sont les tenants de la tradition des Marche-Plume.

Ils connaissent le Langage des Oiseaux, qui leur permet de communiquer avec tous les volatiles. Amaruth ne veut pas de culte à proprement parler, c'est plutôt de se bénir dans son esprit qui est supposé être la pratique.

Ses adorateurs portent souvent une plume en signe de reconnaissance, et de mémoire pour son don à l'humanité.

Eloah, dieu de la Conscience

Vénéré par les fellazarites, adeptes du détachement. Il est le maître de la ténacité. Les Envoûtements se pratiquent selon son culte. C'est le seigneur des Anges, les Malakim, et donc des Séraphins. Son Essence est l'Esprit.

Le culte d'Eloah (voir Religion
fellazzarite)



Ishtar, déesse de l'Amour

Reine des lunes d'Aqbar, elle est la fille d'Eldobos, l'Épouse de Shamash et la mère de Mezdahor et Ahriman.

Elle est la maîtresse de la Séduction.

Les Exorcismes lui sont affiliés. C'est la créatrice des Djinns.

Son Essence est le Reflet.

Le culte d'Ishtar

Ishtar est vénérée par les actes de sorcellerie commune, dite magie rouge et magie verte.

En réalité, elle est aussi révérée à travers les trois lunes lorsqu'elles sont au zénith, du haut des temples et des maisons, pour ceux qui veillent.



Enfin, elle donne lieu à des odes de derviches qui sont autant d'offrandes, reprenant sa Litanie.

Jarkal, dieu des Techniques

Déité des artisans vénéré par les guildes de marchands et les corporations. Il est le maître de l'Artisanat.

L'Alchimie se fait selon ses auspices. C'est le seigneur des Lutins.

Son Essence est l'Ombre.

Le Culte de Jarkal

Jarkal est l'objet de cultes initiatiques dans les corporations, se rassemblant autour des hauts grades qui sont souvent promus Princes Marchands. Ce sont des rites secrets. Leur forme la plus connue est le Chef d'Oeuvre, qui offre à l'artisan son entrée dans l'initiation de Jarkal. C'est un culte à mystères.



Shamash, dieu du Soleil et de la Lumière

Partout aimé, adoré à Dar-ash-Shams, il est le dieu suprême des Askyas.

C'est le maître des Perceptions.

La Chimérie se fait selon ses lois.

C'est le seigneur des Keroubim. On le dit aussi créateur de certaines espèces magiques comme les Mudjujs des déserts.
Son Essence est la Lumière.

Le culte de Shamash

Shamash est l'objet de rituels journaliers à Dar-ash-Shams, à l'aube, au zénith et au crépuscule. Dans le



reste de Gandariah, ces rituels ne sont pratiqués que par les prêtres. Par ailleurs, les temples privatifs à Shamash sont à ciel ouvert, sur les terrasses, ou dans les jardins.

On y allume une lampe à huile ou une bougie, et on alimente le feu pour qu'il perdure du crépuscule du sixième jour au crépuscule du septième jour.

Puranadokat, déesse de la Vertu

Elle est la maîtresse de la Sagesse.
Elle a inspiré la Talismanie. C'est le seigneur des Ruhaot.
Son Essence est l'Eau.

Le culte de Puranadokat

Vénérée par des bains rituels et des danses synchronisées dans les eaux calmes de bassins, elle est l'objet de libations qui s'effectuent pieds nus dans les rivières, les lacs et les mers.

Une offrande d'eau lui est consacrée tous les jours, matins et soirs.



Mezdahor, dieu du Destin

Cet Askya est le dernier né et la plus humaniste des Puissances de son espèce, descendu sur Aqbar sous les traits du prophète Aramidras.

C'est le maître de l'Intellect.

Il est le souverain de la Divination.

Il est le seigneur des Sphinges, et on lui attribue un pouvoir de domination sur les Zéphyr.

Son Essence est l'Air.

Le culte de Mezdahor, c'est la loi mazdim et la sagesse ahorite. (Voir Les Voies – Voie Mazdim et voir Lois & Religions – Le Livre des Sphinges)

Le culte de Mezdahor



Les Puissances Apsûrs

Zhebel

Zhebel est le fils de Garuda et Baal. Il vit dans une forteresse de Monrâb. Il est le Prince de la Putréfaction. C'est le seigneur des vampires. Son Essence est la Terre. De fait, il est la puissance corrompue du Pranisme.



Jaggath



Jaggath est enfant de Garuda et Baal. Il vit à la frontière entre le Monrâb et le Monde des Rêves, au dessus du territoire des ifrits, le Khamalima. Il est le Prince des Obsessions. C'est le seigneur des ifrits. Son Essence est le Feu. De fait, il est la puissance corrompue des Imprécations.

Eldobos

Eldobos est le démiurge qui a corrompu le monde divin originel, fils de Barbêlo et Noréa. Il vit par delà le Bardô, aux frontières du Néant. Il est le Prince de l'Abandon. C'est le seigneur des Nisnas. Son Essence est l'Esprit. De fait, il est la puissance corrompue des Envoûtements.



Garuda

Garuda est la fille de Baal et Dimitra. Elle séjourne dans les cavernes les plus dévotées du Monrâb. C'est la Princesse de la Monstruosité. Elle est le seigneur des Vanaras. Elle est aussi la créatrice des rakshasas qui ont échappé à son pouvoir. Son Essence est le Reflet. De fait, elle est la puissance corrompue des Exorcismes.

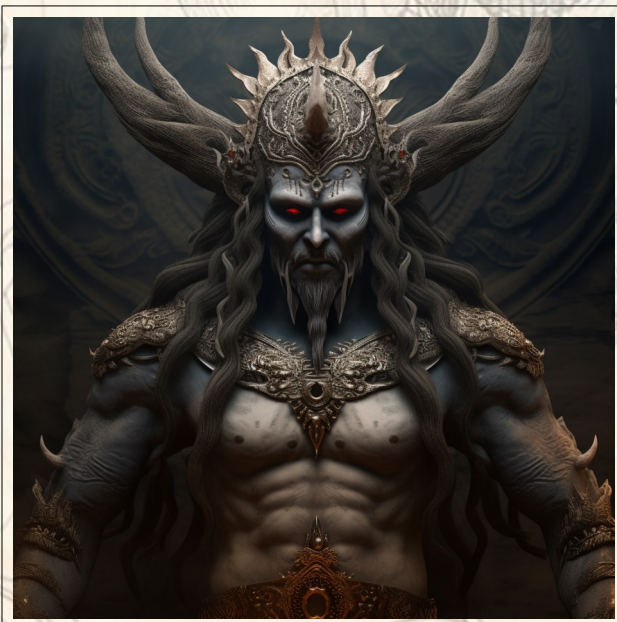


Ahriman

Ahriman est le fils maudit de Shamash et d'Ishtar, le dernier né de tous les dives célestes. Sa naissance précède celle du Néant. C'est le Prince du Mensonge.

Il est le seigneur des péris, des créatures impies que l'on nomme parfois les succubes. Son Essence est l'Ombre.

De fait, il est la puissance corrompue de l'Alchimie.



Shayatz



Shayatz est l'élu d'Eldobos dans sa tentative de corruption des humains. Il séjourne auprès de lui. C'est le Prince de l'Hérésie. Il est le seigneur des Stryges, des créatures maléfiques qui ne séjournent que dans le Bardô profond, mais peuvent apparaître au côté d'une liche. Son Essence est la Lumière. De fait, il est la puissance corrompue de la Chimérie.

Obthalis

Obthalis est l'esprit qui a dérobé un œil à Shamash, et généré le Fléau des Sangs Brûlants.

Il a été enfermé sous Aqbar.

C'est le Prince du Carnage.

Il est le seigneur des Nagas et des Lamies, des créatures qui vivent autour des sanctuaires aquatiques.

Son Essence est l'Eau.

De fait, il est la puissance corrompue de la Talismanie.



Zahrek

Zahrek est un dive méconnu, mais qui aurait été envoyé pour en finir avec Ishkaladar.

Nul ne sait où il séjournne, et certains suspectent qu'il connaisse un moyen d'usurper les pouvoirs du Monde des Rêves. De fait, les plus aventureux supposent que Meraj pourrait être sa création.

C'est le Prince du Délire.

Il est le seigneur des Harpies.

Son Essence est l'Air. De fait, il est la puissance corrompue de la Divination.

Les lois

Le Livre des Sphinxes

Nous , Protectrices Célestes du Shadirai et de Gandariah , dans le secret de Sa Majesté Garapal , le Roi des Rois , apportons à la gouvernance des princes et des cadis les lumières de la loi renouvelée et purifiée . Que tous proclament la justice sur Gandariah et dans les Cieux , qu'ils voient comme les préceptes sont venus et comme le mensonge s'en est allé , chassé à jamais .

1.La vie est un dépôt sacré des cieux et ne peut être ôtée, à moins de crime reconnu devant la tribune d'un cadi ou d'un mobed, par procès.

2.Le vol, le viol et le rapt sont crimes passibles de mise aux fers de l'esclavage. Si le coupable est esclave, qu'il soit puni à hauteur du délit.

3.Mensonge est infamie. S'il a lieu devant tribune, qu'il soit puni de mort.

4.Les prix sont arrêtés à la limite établie par le gouvernement. Tout marchand contrevenant sera flagellé. Que les mets et les bontés abondent pour le peuple.

5.L'ouvrier et l'artisan sont les mains de leur corporation. Ils ne peuvent tirer profit sans le scrupule des normes de leur ouvrage.

6.Le maître doit hospitalité à ses compagnons et apprentis.

7.Que le serviteur soit traité avec égard.

8.Que l'impôt soit fixé par le grand vizir ou le roi, s'il lui plaît. Qu'il soit dûment payé.

9.Nul ne saisira d'usure sur les biens. La pratique du salam est sacrée.

10.Celui qui transgresse le salam commet un vol. Qu'il soit châtié.

11.Le renégat envers son seigneur sera banni.

12.Que nul inceste ne vienne souiller le palais, le temple ou la tribu.

13.Toute victime peut réclamer réparation et, s'il l'obtient, lever la condamnation du coupable. S'il y a plusieurs victimes, qu'elles obtiennent toutes réparation.

14.Le soldat est sacré et ce qu'il accomplit est sacré. Il ne peut être entendu pour crime que devant son seigneur.

15.Celui qui désacralise un lieu saint ou qui blasphème sur un sanctifié, un prêtre ou une vestale, quelle que fut sa croyance, est coupable d'outrage.

Le cadi en dispose à sa convenance, selon la nature du blasphème.

16.La trêve est un devoir sacré. Que la tribu qui rompt la trêve soit châtiée par décret royal.

17.Nul sacrifice de nouveau-né ou d'esclave ne peut être accompli sans commettre le meurtre. Ceux qui les perpètrent sont des païens, ennemis du ciel. Que le cadi soit sans pitié.

18.Qu'il y ait des témoins pour chaque accusation ou, à défaut, des preuves irréfutables.

19.Auprès des rois, tous doivent allégeance. Celui qui trahit, trompe ou menace, qu'il soit incarcéré et flagellé. S'il a fomenté, qu'il soit saisi le jour ou la nuit et passé par le sabre.

20.Les rois ont droit de vie et de mort. Tout gladiateur fait partie de son trésor, au bénéfice de son maître ou de son émir.

21.Que celui qui n'éprouve pas de la pudeur pour une action, qu'il l'accomplisse comme elle lui plaît, tant qu'elle n'enfreint pas les lois. [...]

Les Sûrât de Mareg-Neb

∞ N'aie d'exigence pour toi-même que le bonheur de ton prochain. Ne sois jamais l'obstacle d'un bienfait. ∞

1.∞ L'hospitalité est le plus sacré des devoirs. Elle est le ferment de l'Ascension. Ce que tu couves de ton aile t'es acquis dans le Royaume. ∞

2.∞ Prières et rituels orientent l'Eydolûn vers Al-Muntir. Que l'oraison prépare l'orant à « ouvrir » Eloah. Que l'orant guette Son agrément, car Il agrée qui voit par son œil. ∞

3.∞ Son œil ne voit pas l'Eydolûn mais contemple sous le monde ; Il voit Barbelô. Dans les ténèbres, Il voit l'infini de l'Un. Il est Celui qui Est, le seul qui voit et qui est vu. Il est libre et, cerné de feu, de Lui vient la vérité sur toute chose. ∞

4.∞ Ce monde est injuste, dans la lumière est sa fin. Sois sûr qu'il luttera. ∞

5.∞ Ce que tu veux qu'il t'arrive de pur, voilà le bien qu'il faut semer. Ce que tu crains de récolter, voilà le mal qu'il faut brûler. Aussi vrai que l'outil fait l'œuvre, l'artisan est la cause du monde. Dissipe les ombres et tu seras lumière, et si tu veux la lumière, sois lumière. ∞

6.∞ La pierre de faîte, c'est à chacun selon son droit. ∞

- 7.∞ *Le vrai savant est amoureux. Quiconque est sans amour est ignorant. ∞*
- 8.∞ *Tant que tes larmes n'ont pas coulé, ta vue est remplie d'illusions. Ne vois pas celui qui ne lave pas ses yeux. Est aveugle celui qui se néglige. ∞*
- 9.∞ *Celui qui cherche à s'élever de ce monde oublie la fibre qui l'y relie. S'il la coupe, il rejoindra les loups. À qui sert la fibre, sinon au tisserand ? Fais de ce monde ton habit pour le Royaume. ∞*
- 10.∞ *Ce monde est dans le Trois. Par l'Un, le méditant atteint la vacuité de pure lumière. Dans l'Un, il n'y a que l'infini. Quiconque veut exister aime, et par cette intention il vient au monde. ∞*
- 11.∞ *Niki, sur son char, n'a que trois amants : dire le bien, faire le bien, penser le bien. ∞*
- 12.∞ *L'âme charnelle n'est en paix que dans son droit et ses devoirs. Nourris-la de ce qui est sain, surveille-la comme ton enfant. ∞*
- 13.∞ *Celui qui n'est pas éprouvé par le monde, jamais ne sera parachevé. Celui qui le repousse, jamais ne se connaîtra. Comment donc pourrait-il entrer en perfection ? Celui qui n'arpenne pas le reg, jamais ne trouve la source. Il reste dans son jardin fleuri, cloîtré derrière des murs. Quand l'eau n'y coulera plus, il y mourra. ∞*
- 14.∞ *Tu te demandes celui qui juge les œuvres ? C'est l'enthousiasme. Il est l'archer, la flèche, la visée et la cible. Si tu vises la quintessence, sois la quintessence, produis la quintessence. ∞*
- 15.∞ *Si tu vois l'Eydolûn, c'est que tu es dans le monde. Mets-toi dans l'Eydolûn et tu verras le monde. ∞*
- 16.∞ *Tu n'atteindras le miroir de l'âme qu'en percevant ta perception. Alors, et alors seulement, tu te laveras de l'illusion. Elle est là, dans ce que perçoit l'œil qui est dans l'œil, dans ce que touche la main qui est dans la main. ∞*
- 17.∞ *Si Barbelô s'est endormi, c'est qu'il a négligé l'action. Toi qui vises le Royaume, reconnais dans l'Eydolûn le péché du repos. Jette toujours la vanité au feu. ∞*
- 18.∞ *N'est pas encore libre celui qui adore. Il est fakir devant le guide, il ne peut rentrer sous son manteau. Ne revêt le manteau que celui qui éteint l'adoration dans son cœur et, dans le rite, décore sa demeure. Les Puissances Askyas sont dignes d'amour, non pas de dévotion. ∞*
- 19.∞ *En chaque homme se cache l'herméneute des Écritures, car la parole est mythe, et le mythe est le miroir de l'homme. ∞*
- 20.∞ *La vie est venue comme un accident, nous sommes ici par mégarde. Il n'y a de but dans l'existence que par le Rédempteur Mezdahor. Aussi tu atteindras le bonheur, non en inclinant à la personne d'autrui, mais par ton amour à l'intention du Rédempteur. ∞*
- 21.∞ *Fais-toi un devoir de satisfaire ton âme de la meilleure des manières. Ta liberté est l'écrin du Royaume. ∞*
- 22.∞ *La véritable loi des Tables de saphir, seules les sphinges la connaissent. Elle est muette, tapie dans le secret des cœurs. Elle est d'être bon envers tous, de désirer le bien de tous, de ne jamais chercher vengeance, de ne jamais vouloir le mal, d'être prêt à rendre service, surtout à ceux qui t'ont fait souffrir, et quand on t'a fait du mal, d'endurer dans la patience. ∞*
- 23.∞ *Ne demande jamais ce que tu n'es pas prêt à donner dans l'instant. ∞*
- 24.∞ *On ne croit qu'en vertu de son chemin, ne juge jamais celui qui te contredit. Ne sois jamais tel un fruit sec, mais remplis-toi de compassion. La porte qui n'est pas huilée grince, alors mets de l'huile sur la porte de ton cœur. ∞*
- 25.∞ *Laisse les autres profiter de ce que tu fais pour toi, et tu recevras une récompense. Fais pour autrui par amour du prochain, et tu seras payé au centuple. Et si tu ne parviens pas à faire une chose que tu envisages, tu seras tout de même récompensé. Ne gâche pas la récompense en dénigrant ton intention. ∞*
- 26.∞ *Le vent n'a de force sur l'arbre que selon la profondeur de ses racines. Fais de la vertu ta demeure, de l'honneur ta patrie, de l'intégrité le cœur de ta maison. ∞*
- 27.∞ *Si tu ne vois pas autrui comme ton prochain, tu prends ton Eydolûn pour l'infini. Or seul Barbelô est l'infini. On n'accède à Lui qu'en unifiant tout un chacun. ∞*
- 28.∞ *Le rite est le sanctuaire qui échappe au contingent. Qu'importe le rite, tant qu'il y a, dans ton cœur, le sanctuaire. Il suffit à l'Ascension, et abreuve toutes les soifs. ∞*

29.∞ *N'arpenne pas la voie de la vengeance qui est pavée de remords. Arpenne la voie du pardon qui est bordée des arbres de l'amour.* ∞

30.∞ *Respecte toujours les usages, ils ne relèvent pas de la voie.* ∞

31.∞ *L'Ombre est le Soi impérieux de Gandariah. Plus tu te purifieras, plus l'ego du monde voudra t'anéantir. C'est le chemin de l'Ascension. À chaque épreuve d'ampleur inédite, il y a une demeure supérieure au Royaume. Lorsque tu as compris comment vaincre une épreuve, tu t'en imposes une plus grande encore. Si tu succombes à la ruse de ton Ombre, tu erreras ou tu chuteras de ta demeure.* ∞

32.∞ *Si tu succombes à la croyance de ta vertu, et que naissent en toi des exigences, tu as là des tentations d'Ahriman. Le kalandar ne peut avoir d'exigences qu'envers lui-même.* ∞

33.∞ *Tu ne fais face à Eloah que dans l'effacement et l'humilité. Tu n'es l'Eydolûn que dans la pleine conscience de toi-même. Respecte-toi et honore ton âme.* ∞



34.∞ *Il n'y a pas de retraite sinon en soi-même. Retire-toi du monde en ton for intérieur, et reste au milieu des tiens.* ∞

35.∞ *Vise à maintenir la quiétude entre les êtres, tu viseras à trouver la paix en toi.* ∞

36.∞ *Un homme fit scrupuleusement sa prière à Shamash ; Shamash ne l'entendit pas. Puis l'homme vit sa ceinture relâchée. Il la resserra et il fut alors entendu. C'est la volonté agissante qui exauce les*

prières. Rectifie ta conduite, tu trouveras le Royaume. Abstiens-toi d'engagement et tu demeureras au Schéol. ∞

37.∞ *Celui qui n'honore pas sa dignité n'est pas digne d'honneur.* ∞

38.∞ *Le plus grand des prodiges que l'on puisse atteindre, c'est la connaissance de soi et de son état. Ne consomme pas la drogue de l'Invisible, tu oublieras la voie de perfection.* ∞

39.∞ *La bête humaine ne devient homme qu'en bridant ses désirs à ce qui est équitable, et en n'aspirant plus à des droits sans en supporter les devoirs.* ∞

40.∞ *Celui qui cherche la liberté pour transgresser les préceptes naturels de l'âme ne vise qu'à se faire l'esclave de l'oppression des dives Apsur. N'est libre que celui qui change sa prison en asile, mais seulement s'il bâtit sur l'âme.* ∞

41.∞ *Ne confonds pas défaut et vice. Le vice est la perversion de l'âme. Un défaut n'est qu'un manteau d'humilité pour ne pas attirer sur soi l'attention des hypocrites.* ∞

42.∞ *Ne fait pas appel au médecin celui qui est sain. Celui qui s'abstient du monde n'a pas besoin de sagesse, mais il ne saura jamais guérir. La perfection se trouve dans la rencontre du réel.* ∞

43.∞ *L'âme pure a sept vertus : effort, contentement, respect du mystère, compassion, modération, autodiscipline et humilité. Elle ne cède à aucune des sept emprises : précarité, matérialisme, arrogance, passion, assouvissement, libertinage et puissance sociale.* ∞

44.∞ *Le désir fait des promesses si grandes qu'elles assèchent l'océan de la quiétude. Le sage préfère l'océan à la sécheresse, il n'accorde pas foi aux promesses. Ce qu'il reçoit, il le reçoit. Le sage est reconnaissant envers les plaisirs.* ∞

45.∞ *Ne juge pas selon le nombre des actes mais selon la beauté des réalisations.* ∞

46.∞ *Fais ce qu'il te plaît tant que tu n'en éprouves pas de honte et tu changeras ton séjour ici-bas en plaisance pleine de grâces.* ∞

47.∞ *La religion est un voile sur la vérité car la religion est faite de doctrines, la doctrine faite de mots, les mots sont des noms et les noms voilent l'essence.* ∞

Le Felazzarisme

Les felazzarites sont les adeptes de la religion de Felazzar, selon laquelle le culte est une régression et l'homme doit se libérer de sa vie terrestre pour rejoindre l'œil d'Eloah, la dimension pure par-delà l'univers. Les felazzarites se détachent de la politique et des plaisirs sensuels, faisant vœu de célibat.

Ils sont végétariens et suivent un enseignement philosophique poussé les incitant à transcender le monde des formes.

C'est par l'abstraction que l'esprit se hisse au delà de l'espace-temps et pénètre l'espace-temple. C'est par le rite et la pauvreté qu'il se discipline à sa nouvelle demeure et y prend place, sous peine de réincarnation.

Les felazzarites vivent essentiellement dans le Bazilée, où ils forment des communautés autonomes, ne se mêlant pas à la vie du monde.

Ils disposent de leur propre liturgie, sorte de lamentation sur l'origine incréée de l'âme.

Le felazzarisme est une branche dissidente et extrême de la voie mazdim.

L'hétérodoxie felazzarite

La pratique assidue d'une discipline de rejet du monde mène l'âme à la libération des existences. Il faut renoncer à la famille, au sexe, au pouvoir, à l'argent, à la fréquentation mondaine, à la consommation alimentaire et à l'apaisement de la douleur.

La doctrine Kshayatrim

« Ô reine, n'est-il pas temps que nous nous entretenions un peu de théologie ? N'y a-t-il pas meilleure occasion pour contempler ce qu'est le monde aujourd'hui que ce temple dédié à l'art de mourir et de faire mourir ? Le monde est violence et supplice. La vie est un cadeau empoisonné que seule la domination vient apaiser. Il n'y a pas d'autre fin pour l'homme que de commander et de posséder, que de tenir la vie et la volonté d'autrui dans le creux de sa main. Nous autres, kshayatrim, sommes des gens réalistes. Nous voyons bien que le monde n'est pas fait d'ombrages humides et mielleux, mais que toute douceur se gagne et se défend par la perfidie et la cruauté. Il est des hommes qui peuvent

fermer les yeux sur ces réalités, car ils ne sont que des pièces secondaires de l'édifice, mais tout le faite de la société sait que la force et la peur sont le don précieux qui leur offre les jardins du plaisir. »

C'est en trompant et en effrayant que l'on bâtit des palais pour se les octroyer. Tout prince doit avoir un mental de gredin et de tyran. Le reste n'est qu'hypocrisie nécessaire. Reconnaître que les dives sont à l'œuvre dans cela, c'est admettre que l'on est ici-bas. Quelle sagesse y a-t-il à ignorer notre monde et à s'interdire le remède à l'existence ? Quel autre choix y a-t-il que cette pragmatique allégeance ? »

L'ordre et ses Askya ne sont qu'illusion, futile utopie. Les dieux ne seraient-ils que des leurres ? Où est leur bonté ? Ne nous ont-ils pas contraint au labeur et à la soumission ? Ne demandent-ils pas de croire à des promesses que jamais ils ne tiennent ? »
Hamma'ani savait ce discours inique et plein d'ingratitude. Habile en politique, elle tentait de n'en rien laisser paraître. Le vizir Omar Aj-Jahl la dégoutait. Dire qu'il remplaçait désormais le calife Aladdin Ber Thiba, un homme pieux, juste, miséricordieux. Celui-ci aurait pu contredire cet argumentaire point par point. Mais elle avait plus intérêt à savoir tenir sa langue.

« Et sans ordre, vizir, comment Shayatz et Ahriman espèrent-ils dominer ? N'ont-ils pas fondé le second empire ? N'ont-ils pas organisé la société ?

— Ô reine. Le pouvoir des dives est sans illusion. Il est fait de la matière même de l'homme : brutalité et désir. Il n'y a guère besoin de plus pour gouverner, si ce n'est d'une large science de ce qui se dit et se fait. Chacun sachant qu'il vaut mieux réprimer qu'être harcelé d'affliction, les hommes se mettent en ordre d'eux-mêmes pour s'éviter la peine et la font subir à tous ceux qui manquent aux commandements du pouvoir. La justice ne sert en rien. La peur, voilà ce qui maintient chacun à la place qui lui revient. Trop d'ambition sans patience et alliances n'est que ruine de la puissance.

— Ce monde est sans confiance.

— C'est un monde de mortels, un monde de danger. Les Askyas vous rassurent par leurs mensonges. Les Puissances Apsurs, eux, ne cachent pas leur vraie nature. Mais ceux qui connaissent leurs lois sont assurés de prendre beaucoup à la plèbe. Voilà une allégeance réaliste, et elle a démontré la supériorité de sa raison ici même, n'est-ce pas ?

— Elle a bien prouvé sa force, en effet. Mais lorsque les shahs kshayatrim auront fini de se partager les poches de pouvoir qu'ils n'ont pas encore écrasées, qui les empêchera de s'entre-tuer ?

— Ce temps viendra, bien évidemment, ô reine du Mazighân. C'est là ce qu'impose toujours la politique, et l'empire de Mezdahor lui-même fut rongé par cette réalité. Que les maîtres du monde s'entre-dévorent, c'est leur lot implacable. Ce n'est pas chose nouvelle. Si vous voulez survivre au règne des dives, vous devrez vous montrer bonne élève. Leurs leçons sont cruelles. »

L'Age de la Pénombre, Fabio Casa





Le Jeu de Rôles Seigneurs des Arcanes

Les Règles du jeu

Le Système I2DS

Increasing Two-Dices System est un système de jeu qui s'appuie sur le grand principe des tests de compétence. Il détermine l'action exécutée par un personnage sous la forme d'une réussite ou d'un échec.

1. Le joueur lance ses deux dés en fonction de son niveau de compétence (mentionné dans le système de jeu : $2d(x)$, où (x) est égal au niveau de compétence du personnage). Il ajoute à la valeur obtenue celle de la caractéristique.

2. Dans le cas où la somme des dés et de la caractéristique utilisée est égale ou supérieure au niveau de difficulté, alors le jet de compétence est réussi. Dans le cas inverse, il est raté. Les dés Lors d'un test de compétence, le type de dés à lancer est

déterminé par le niveau de Compétence du personnage. Sur la feuille de personnage, chaque Compétence est assortie d'icônes représentant les dés à lancer.

Table des Dés

Niveau	Dés
Néophyte	2D6
Apprenti	2D8
Compagnon	2D10
Maître	2D12

Dés de néophyte (N)

Le néophyte ne connaît pas du tout les préceptes de cette compétence : il lancera 2d6.

Dés d'apprenti (A)

L'apprenti a des bases dans cette compétence : il lancera 2d8.

Dés de compagnon (C)

Le compagnon possède un niveau supérieur dans de cette compétence : il lancera 2d10.

Dés de maître (M)

Le maître, quant à lui, excelle dans cette compétence : il lancera 2d12.

Dés de grâce (G)

Dans la partie, le personnage peut faire appel à la grâce divine pour obtenir un bonus lui permettant d'ajouter un troisième dé, 1d6.

Établir le niveau de difficulté d'un jet

Le niveau de difficulté de base

En vous aidant du tableau ci-dessous, vous pourrez déterminer le niveau de difficulté de l'action que le joueur cherche à entreprendre.

Exemple de niveaux de difficulté

DIFFICULTE	ND
Facile	12
Aisé	14
Malaisé	16
Difficile	18
Très Difficile	20
Héroïque	24
Épique	28

Prenons un calligraphe. Pour lui, écrire sur une feuille est une action facile. Écrire sur une feuille sans faire de fautes d'orthographe est une action aisée. Écrire un courrier pour l'administration est une

action malaisée. Faire des enluminures sur les lettrines est une chose difficile.

Dorer les enluminures sans abîmer le dessin est une action très difficile.

Écrire un codex qui deviendra célèbre dans tout l'empire est une action héroïque.

Écrire un poème qui deviendra célèbre et sera admiré par les vizirs et leur cour est une action épique.

Comme vous pouvez le voir ci-dessus, l'écart entre les différents niveaux de difficulté est assez étroit.

À vous de bien choisir celui adapté à l'action en cours.

Note aux conteurs

Toutes les actions des personnages ne demandent pas un jet de dés (ex : courir, chevaucher au pas, parler, s'orienter dans un hammam...) Pour les PNJ, le conteur n'a pas besoin de jeter les dés systématiquement : il peut convenir d'un succès, en fonction des besoins dramatiques, tant que cela n'est pas sur un jet d'opposition avec l'un des personnages. Néanmoins, il peut déterminer le niveau de difficulté du PNJ en action.

Le Test de Compétences

Après avoir établi un niveau de difficulté au jet que le joueur doit effectuer et que vous avez discrètement ajusté avec des modificateurs, vous devez demander au joueur de choisir quelle caractéristique et quelle compétence il doit utiliser. La plupart du temps, substituez-vous à lui. *Mohamed Ben Namir décide d'utiliser son khopesh pour abattre un cèdre qui barre la route de Fibre. Pour cela, il utilise la caractéristique Vaillance + Artisanat. Note aux conteurs : Dans le cas où un personnage ne possède pas de niveau dans une compétence qu'il doit utiliser, il aura un malus de + 2 au niveau de difficulté.*

Lancer de dés

Lorsque le choix de la caractéristique et de la compétence est validé par le conteur, le joueur va devoir effectuer son lancer de dés. Le type de dés variera en fonction du niveau de la compétence choisie par le joueur.

Mohamed Ben Namir est un artisan de piètre niveau, il est néophyte dans ce domaine.

Il va donc lancer 2d6 pour résoudre son action. S'il avait eu le niveau de compétence apprenti, il aurait lancé 2d8, s'il était compagnon, 2d10, et 2d12 s'il était maître.

Augmenter ses chances de réussite

Afin d'augmenter les résultats du Test de Compétence, le PJ peut ajouter jusqu'à 1dG (un dé de Grâce) à son résultat pour améliorer ses chances de succès.

Résolution de l'action

Après avoir lancé les dés, il vous suffit de faire la somme de ceux-ci, de la caractéristique et de la compétence choisies. Si la somme est inférieure au niveau de difficulté, alors l'action échoue. Si elle est égale, l'action est réussie à l'arrachée, ce qui implique un malus choisi par le conteur.

Par contre, si la somme est supérieure à votre niveau de difficulté, alors vous réussissez votre test de compétence.

Réussite

Imaginons que le niveau de difficulté pour abattre notre cèdre est de 12. Mais Mohamed n'est pas très doué dans le domaine de l'Artisanat. Le niveau de difficulté sera donc de 14. Si Mohamed obtient un 4 et un 5 sur ses dés, et qu'il possède 7 en Vaillance, dans ce cas, le niveau de réussite de Mohamed est de 16. Il réussit donc à dégager l'arbre de la route.

Réussite à l'arrachée

Gardons le même contexte d'action, avec un niveau de difficulté 14. Si, cette fois-ci, Mohamed obtient un 4 et un 3 sur ses dés, et qu'il possède toujours 7 en Vaillance, dans ce cas, le niveau de réussite de Mohamed est de 14. Il réussit à dégager l'arbre de la route avec difficulté et se fatigue plus que prévu. Il se verra octroyer un malus par le conteur (blessure, fatigue, usure de l'arme ou autres...).

Échec

Gardons le même contexte d'action, avec un niveau de difficulté 14. Si Mohamed obtient un 2 et un 1 sur ses dés, et qu'il possède toujours 7 en Vaillance, dans ce cas, le niveau de réussite de Mohamed est de 10. Il ne réussit pas à dégager l'arbre de la route et il abîme son arme.

Réussites et échecs critiques

Dans le cas où les dés que lance le joueur tombent tous les deux sur le chiffre le plus haut, c'est une réussite critique.

Le Conteur peut alors définir un effet bénéfique pour la résolution de l'action.

Réussite critique

Si Mohamed obtient un 6 et un 6 sur ses dés, c'est une réussite critique. Il réussit parfaitement son action et bénéficie d'un bonus octroyé par le conteur. Il se rend alors compte que l'arbre en question a été abattu volontairement, sûrement par les Tuariks qui vivent dans cette zone.

Il obtiendra donc un bonus sur son jet d'initiative s'il est attaqué et ne sera pas pris au dépourvu.

Dans le cas où les dés que lance le joueur tombent tous les deux sur le chiffre le plus petit, c'est un échec critique.

Le Conteur peut alors définir un effet catastrophique pour la résolution de l'action.

Échec critique

Si Mohamed obtient un 1 et un 1 sur ses dés, c'est un échec critique. Il rate complètement son action et écope d'un malus octroyé par le conteur. Il se prend, à ce moment-là, un plomb d'arquebuse dans le flanc par un des Tuariks qui avait tendu l'embuscade.

En plus d'avoir perdu des points de vie, il se verra octroyé un malus de + 4 à son test d'initiative.

Quand faire des jets en opposition

Parfois, les personnages sont confrontés à des PNJs qui vont répondre à leurs actions.

Dans ce cas, on effectue un jet d'opposition.

Chaque personnage lance un jet de compétence à partir de la caractéristique et de la compétence concernée, celui qui obtient la plus forte somme l'emporte.

Mohamed veut négocier avec un jeune marchand de vin épicé de Balad-al-Jamah pour baisser le prix des bouteilles. Cependant, le marchand ne se laisse pas intimider. Mohamed possède le niveau apprenti en Usages Citadins et le marchand, lui, le niveau compagnon. Mohamed lancera 2d8, tandis que le marchand lancera 2d10. Mohamed obtient 4 et 6 auxquels il ajoute son bonus de Présence 9 et obtient 19 ; le marchand, de son côté, obtient 8 et 3 auxquels il ajoute son bonus de Présence 10 et obtient 21. Mohamed ayant obtenu 19 et le marchand 21, Mohamed n'arrivera pas à négocier

le vin et se verra même augmenter le prix pour son impertinence.

Modifier son résultat d'opposition

Dans le cas où le joueur n'est pas satisfait de son test d'opposition, il peut faire appel à la Grâce pour bénéficier du remplacement du résultat d'un dé par le chiffre 8.

Le joueur incarnant Mohamed remplace donc le 4 qu'il a obtenu par un 8. Cette fois-ci, la somme de son test de compétence est égale à 23. Le marchand, après pourparlers, laissera sa caisse de vin épicé pour la modique somme de 12 dirhams.

Le Test de Vertu

Parfois, le joueur voudra transcender les contraintes sociales posées par sa Voie et ses Vertus tribales. Pour cela, il lui faudra réussir un jet de Vertu.

Le joueur choisit la Vertu impliquée en expliquant pourquoi. Le test consiste à lancer 1d6 et à faire le plus petit score possible :

- Si la Vertu a pour valeur 1 ou 0, la difficulté est de 1 sur le dé. Dans tous les cas, un 1 sur le d6 de Vertu est toujours un succès.
- Si la Vertu est de 5 ou 6, la difficulté sera de 5 sur le dé, car un 6 est systématiquement un échec.

La Règle de l'équilibre Intérieur

Un problème d'interprétation? Pas d'inquiétude! Le Conteur ne peut briser l'équilibre intérieur du joueur, et par extension, du personnage. Aucun PNJ non plus ne le peut.

C'est la raison pour laquelle si le joueur sent que la situation ne lui est pas propice, et s'il sent que ce qu'il doit faire pour trouver le sentiment du soi, son Eydolun, échappe au roleplay imposé par sa fiche, il peut faire une proposition contradictoire avec la carcasse systémique que représente pour lui sa fiche, et agir tel un être libre et non contraint.

Cette action lui attribue de 1 à 3 points de Grâce en fonction du retentissement à la table, si cela allège l'ambiance et contribue à la motivation du groupe.

Ce sont les joueurs qui votent pour le nombre de points de Grâce. Quoi qu'il arrive, il est assuré d'en

Score	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-20	21
Rang	1	2	3	4	5	6	7	8	9

regagner instantanément au moins 1, sans prise en compte de son maximum atteint.

Cette règle rentre en contradiction avec la règle du test de Vertu ?

Oui, mais elle est là pour donner un joker au joueur qui, en définitive est le seul juge des actions de son personnage.

Si le Conteur demande un test de Vertu, le joueur peut donc refuser et lui imposer la règle de l'équilibre intérieur.

Les joueurs qui seraient tentés d'abuser de cette règle vont cependant connaître plus de difficultés à monter en expérience : Ce que l'on est inaliénable, mais seule l'action contrainte nous enseigne des leçons.

Le Conteur verra donc comment il peut limiter la montée en expérience d'un joueur qui ferait appliquer cette règle au moins deux fois par partie deux parties de suite, ou en jouant sur le seuil de tolérance du Conteur.

Nous invitons le Conteur à générer du roleplay à partir du vécu du personnage-joueur, à travers son confesseur de Confrérie.

Le Test d'Initiative

On compte les Rangs d'Action à rebours.

Pour déterminer l'Initiative : on compte Vaillance + 1d6. (Les ennemis kshayatrim rajoutent à cela leur niveau de Corruption). (voir Règles d'Initiative)

Risques de changements d'Initiative : lors d'un échec critique, le PJ passe au dernier rang et, inversement, au premier rang sur un succès critique.

Règle spéciale d'Initiative des Kshayatrim et Niveau de Danger

Les kshayatrim rajoutent à leur valeur d'Initiative (rappel : Vaillance + 1d6) leur niveau de Corruption. Cela donne au PNJ son niveau de Danger. Calcul de l'Initiative du kshayatrim/de la créature maudite :
Vaillance + 1d6 + (Danger - Corruption du PJ)

Par ailleurs, le niveau de Corruption du PJ réduit de sa valeur le niveau de Danger qui lui est opposé.

Exemple : Un PJ dont le niveau de Corruption est de 3 qui serait confronté à un niveau de Danger de 5 ne prendra en compte que +2 en Initiative de la part de son adversaire.

Déroulement du combat

– Chaque PJ a droit à une attaque par tour, à moins d'une règle spéciale. – Une attaque de Lutte fait toujours des dégâts contondants, sauf si le PJ possède des armes naturelles (voir Imprécations).

– La compétence Lutte permet de se défendre d'une attaque de Lutte (Vaillance + Lutte) ou de se dégager du combat (Habilité + Lutte). Si l'un des combattants veut réengager le combat, il doit refaire un jet d'Initiative.

– Le jet de Défense se lance avant l'attaque et équivaudra au niveau de Difficulté pendant le tour. –

La compétence Boucliers est utilisée par défaut contre les attaques au contact et à distance (Vaillance + Boucliers).

– La compétence Armes de Mêlée est utilisée si le personnage se bat avec deux armes et utilise l'une d'elles pour se défendre (Habilité + Armes de Mêlée).

– Si un personnage retarde son action par rapport à son rang d'Initiative, il obtient un bonus de +2 à son jet de Défense.

Absorption des dégâts

Lorsque l'on a recours à un bouclier ou une arme pour parer un coup, on lance un jet de sauvegarde :

– Pour absorber des dégâts avec un bouclier, il faut additionner la valeur de défense du bouclier (de 1d6 à 1d12) au total de points d'armure en fonction du type d'attaque (Tranchant / Contondant / Perforant).

– Lorsque le personnage utilise la compétence Armes de Mêlée pour se défendre, il déduit des dégâts le total de ses points d'armure en fonction du type d'attaque (Tranchant / Contondant / Perforant) puis répartit librement entre la Résistance de l'arme et les PV du personnage.

Fuite

Lorsqu'un PJ utilise sa compétence de Lutte pour fuir un combat, l'action d'attaque de son adversaire se déroule simultanément.

Si le PJ réussit son jet (Lutte + Habilité), il parvient à esquiver l'attaque et quitte le combat. S'il échoue, il subira en plus la totalité des dégâts de l'attaque sans bénéficier de bonus d'armure.

Reddition

Toute reddition offre à l'adversaire une attaque d'opportunité, mais celle-ci peut être évitée par un

jet de Présence + 3d6 sur un niveau de Difficulté de 16.

La gestion des troupes

Pour un combat de troupe, on oppose Vaillance + Mêlée (+ Zèle) + (nombre de journaliers mobilisés) à Vaillance + Mêlée (+ Loyauté) + Défense. Le score le plus élevé l'emporte.

Dégâts

En combat de troupes, chaque attaque réussie tue automatiquement 1 journalier adverse.

Intervention du Seigneur

Le Seigneur a 5 tours pour anéantir 1 troupe, soit 4 groupes de 3 individus de la faction adverse. Il ne peut être attaqué que par 1 groupe de 3 individus à la fois.

En cas de succès, il diminue de 1 la valeur de journaliers adverses, et le tour de troupes reprend ensuite. Régénérer des journaliers Pour reconstituer des troupes de journaliers, la règle habituelle du transfert de valeur de Ressources d'Emplacement s'applique à 1 pour 1.

Combats

Initiative : Vaillance+1d6

Résoudre en premier la Parade (pour le Tour)

Parades	Caractéristique	Compétence	Contact
	Distance		
Bouclier	Vaillance		Boucliers
oui	oui		
Parade	Habilitété	Arme de Mêlée	
oui	non		
Désengagement (esquive)	Habilitété	Lutte	
oui	non		
Retarder son action : +2 de défense			

Tests de Compétence

Attaques	Caractéristique	Compétence
	Contact	
Arts Martiaux	Vaillance	Lutte
	oui	non
Armes de Mêlée	Habilitété	Armes de Mêlée
	oui	non
Armes de Jet	Vaillance	Armes de Jet
	non	oui
Arcs	Vaillance	Archerie & Balistes
	non	oui
Arbalètes	Habilitété	Archerie & Balistes
	oui	oui
Balistes	Conscience	Archerie & Balistes
	non	oui (1t/2)
Pistolets	Conscience	Canons&Arquebuses
	oui	oui
Mousquet	Conscience	Canons&Arquebuses
	oui	non
Canons	Conscience	Canons&Arquebuses
	non	oui
Grenades	Habilitété	Armes de Jet
	non	oui
Explosifs	Habilitété	Canons&Arquebuses
	non	oui

Dégâts

Dégâts d'arme au contact	Vaillance+Dégâts de l'arme
Dégâts d'arc	Vaillance+Dégâts de l'arc
Dégâts d'arme de jet	Vaillance+Dégâts de l'arme de jet

Autres Dégâts de l'arme

Absorption des Dégâts	
Boucliers	Absorption
Bocle	1d6
Targe	1d8
Écu	1d10
Scutum	1d12

- Total d'armure en fonction du type d'attaque (Tr.=Tranchant / Co.=Contondant / Perf.=Perforant)
- Défense à l'arme de Mêlée : possibilité de dévier des dégâts sur la Résistance de l'arme.
- Reste => Perte de Points de Vie.

Reddition

Attaque d'opportunité à l'adversaire
Eviter l'Attaque d'opportunité : Présence+3d6
(Difficulté16)

SOINS

COMPÉTENCE

RÉCUPÉRATION

Sans Compétence : 1PV/jour

Points de Vie supérieurs au Seuil Médical Soins et
Nutrition 1d12/jour.

Points de Vie inférieurs au Seuil Médical
Médecine 1d6/jour Pranisme Transe (voir Sort)

Dégâts spéciaux

Poisons

2d6PV/tour pour un poison standard. Peut aller
jusqu'à 2d12 + Corruption pour un poison
alchimique.

Dégâts de feu sec

15PV sur exposition + mise hors combat

Dégâts de feu gras

25PV/tour + mise hors combat.

Dégâts de métal en fusion

25PV sur exposition + mise hors combat Inanition
1d6PV

Butin

Pour chaque information scénaristique que la table
rappelle lors du débrief de fin de partie, le trésorier
rapporte aux seigneurs 1 Dinar Or.

Cela peut donner en moyenne environ 60 Dinars Or
toutes les 4h de jeu.

Table des prix

Alimentation

Festin (individuel) : 1 DO
Banquet : Subsistance 2 + Apparat 1 à 4
Vin épicé précieux : 0,5 DO

Transport (achat)

Roulotte : 1DO
Caravane : 10

Ressources

Dromadaire : 1DO
Chameau (bat) : 1,2 DO
Cheval de course: 2/4DO

ROBE D'APPARAT 1PO

Bijouterie

Collier de perles : 2DO
Bracelet de Perles : 1DO
Couronne d'or cousu sur tissus précieux : 5DO
Bracelet d'argent ciselé : 7DO
Bracelet d'Or et Lapis Lazuli 12DO
Pectoral de Confrérie en Argent et Nacre : 12DO
Pectoral de Confrérie en Or et Lapis Lazuli 20DO

Armes de Mêlée

Kandjar orné de pierres précieuses : 4DO
Épée 1 main à garde argentée : 1DO
Épée 1main à garde d'or ciselé : 4DO
Cimeterre à deux mains à garde argentée : 4DO
Cimeterre deux mains à garde d'or ciselé : 10DO
Masse à 1M à tête d'efrit : 1DO
Masse à 2M à tête de lion ailé : 1,5DO

Armes à Distance

Arc à double courbures ciselé : 1DO Mousquet :
5DO
Fusil à répétition (chargeur 20 coups): 20DO
Fusil mitrailleur : 30DO
Pistolet simple : 2PO
Pistolet (chargeur 8 coups): 13DO
Pistolet mitrailleur : 60DO OPTIONS

Arme-effigie personnalisée : +3DO

Armures

Lamelles de cuir : 1DO

Cuirasse ouvragée : 5DO

Genouillère ciselée : 10DO

Jambières ciselées : 20DO

Bracelet ciselé : 15DO

Heaume Ciselé : 40DO

Casque ciselé : 20DO

Namad orné : 5DO

Cotte de Mailles : 20DO

Armure de plate : 50DO

Gantelets : 30DO

Matelassé : 1DO

TALISMANS (limités à trois activés en simultané)

Niveau 1 : 120DO

Niveau 2 : 250DO

Niveau 3 : 600DO

Niveau 4 : 1 000DO

Niveau 5 : 4 000DO

Niveau 6 : 12 000DO



magie. Elles sont au nombre de cinq. (Cf. III Noblesse, vertus et voies – C. La Vertu)

La Fiche de Personnage

Le personnage est constitué de diverses valeurs, certaines sont des valeurs de roleplay pour l'interpréter, d'autres sont des valeurs chiffrées valant pour les situations de test.

Points de Grâce, de Vertus et de Corruption

La Grâce et son évolution

La Grâce est ce qui procure le dépassement, l'exploit. Elle est déterminée par deux échelles concomitantes. L'une repose sur l'Intégrité, l'autre sur la Notoriété.

L'Intégrité est la détermination d'une personne, puisée dans sa Voie.

La Notoriété est l'impact que produit la personne sur les autres. Elle augmentera durant la campagne, en créant une dynamique qui se pourra ascensionnelle, astucieuse et gratifiante, ou contrariée, éprouvante et épique.

Que la réputation de la personne soit en bien ou en mal ne change rien à la progression.

L'énergie de la Grâce est puisée dans la force vitale des hommes, l'**Eydolûn**. C'est l'essence intime, l'originelle volonté de l'Être.

C'est pour cette raison que **la Grâce permet d'appliquer des prouesses de Vertu ou encore de produire des sortilèges.** La Grâce évoluera au fil de la campagne, au gré du zèle fluctuant du personnage en Intégrité et de la réputation qu'il se fait auprès du peuple, à la cour et jusqu'aux cieux. Cette Notoriété impactera l'Eydolûn des autres et drainera leur énergie magique inconsciente, permettant au PJ des exploits héroïques ou spectaculaires.

Les Vertus

Grâce aux Vertus, le joueur peut incarner un Seigneur digne de ce nom. Ce sont des « jauges d'expérience » qui lui permettent d'augmenter ses caractéristiques, ses compétences ou ses sphères de

La Corruption

Les événements traumatiques vécus par les PJ sont de nature à augmenter leur Corruption. Lorsque celle-ci est supérieure à leurs valeurs de Vertus + Grâce, les PJ perdent toute notion de bien et de mal et deviennent des PNJ. Le joueur devra se recréer un personnage. Par ailleurs, le clan fera face à la folie de son Seigneur égaré, et sans doute à son revirement kshayatrim.

La Grâce et la Prière

Mareg-Neb a dit: ∞ *Prières et rituels orientent l'Eydolûn vers Al-Muntir. Que l'oraison prépare l'orant à « ouvrir » Eloah. Que l'orant guette Son agrément, car Il agrée qui voit par son œil.* ∞

Si le personnage du joueur effectue une prière (inutile de vous fendre d'un RP scénique, contentez-vous éventuellement de fermer les yeux) et qu'il est pris d'un déclic qui permet d'avancer d'une manière ou d'une autre pour son personnage (à lui de le décrire et de convaincre le Conteur bienveillant), il gagne 1 point de Grâce pour la partie. De plus, si cela a lieu, il peut tenter un test d'Intégrité. S'il le réussit, il perd 1 point de Corruption. Si le résultat est un 1, il perd 2 points de Corruption.

Règles optionnelles à la discrétion du Conteur

•Si les personnages des joueurs réalisent chacun une prière au cours de la partie, offrez leur un avantage notable au cours de la conclusion du scénario.

Par exemple, un péril imminent est évité, ou une bataille tourne étrangement en leur faveur, ou leurs actes attirent la sympathie des autorités impériales, ou un allié de circonstances surgit du marasme.

•Si un joueur a recours à deux prières de personnage au cours de la partie, la Puissance a un empêchement. Elle n'est pas disponible pour aider d'avantage durant celle-ci.

L'Orant perd sa prière, et ses efforts doivent reprendre ailleurs.

Mareg Neb a dit: ∞ *Un homme fit scrupuleusement sa prière à Shamash ; Shamash ne l'entendit pas.*

Puis l'homme vit sa ceinture relâchée. Il la resserra et il fut alors entendu. C'est la volonté agissante qui exauce les prières. Rectifie ta conduite, tu trouveras le Royaume. Abstiens-toi d'engagement et tu demeureras au Schéol. ∞

Les Caractéristiques

Les Caractéristiques sont les valeurs auxquelles on ajoute des dés de Compétence, en fonction de la situation, pour obtenir le résultat de tous les jets.

Vaillance sert à toutes les actions sportives et les combats. Elle s'applique à la valeur de toucher et s'ajoute à la valeur de dégâts de l'arme.

Habilité sert à toutes les Compétences de maniement, d'adresse, de délicatesse, de discrétion.

Présence sert à toutes les aptitudes sociales interprétées en roleplay ou nécessitant un jet pour les valider.

Conscience sert à toutes les aptitudes mentales, à la perception, ainsi qu'à la magie.

Vigueur sert à déterminer les Points de vie (Vigueur x5) et le Seuil médical (Vigueur x2).

Les Compétences des Personnages uniques

Les Compétences se choisissent en fonction des Archétypes. (cf PJ – II Archétypes)

À la création du PJ, chaque Archétype possède 5 Compétences au niveau Compagnon et 5 Compétences au niveau Maître.

(cf Jouer à Seigneurs des Arcanes – B. Règles de jeu – 1. Les dés)

L'acquisition d'une nouvelle Compétence au choix ou l'augmentation d'une Compétence déjà acquise se font en gagnant des niveaux de Vertu de Notoriété.

Les listes ci-dessous permettent de prendre connaissance des actions possibles par le biais d'une Compétence donnée.

Sports

Athlétisme

Sauter de toit en toit (Habilité), Marcher au bord d'un précipice (Vaillance), Escalader une paroi abrupte (Vaillance), Rattraper une cible ou fuir dans une course poursuite (Vaillance), Effectuer une acrobatie (Vaillance), Danser (Présence)

Montures

Chevaucher (Habilité), Commander un attelage (Présence), Estimer la santé d'une monture ou d'un animal de bat (Conscience), S'occuper convenablement d'une bête domestique (Habilité)

Natation

Nager en eaux calmes (Habilité), Nager en eaux troubles (Vaillance), Survivre à un naufrage (Vaillance), Plonger en apnée (Vaillance)

Survie

Artisanat

Activités manuelles créatives (Habilité), Faire du feu (Vaillance), Réparer (Habilité), Estimer un objet (Conscience), Implanter et gérer un atelier (Conscience)

Pistage

Repérer des traces laissées par une proie en pleine nature (Conscience), Suivre des indices dans une poursuite dont la cible n'est plus à vue (Conscience), Identifier et analyser des traces et empreintes laissées par une proie ou une cible (Conscience), Se positionner face au vent dans la chasse (Habilité)

Soins & Nutrition

Soigner les blessures inférieures au Seuil médical (Habilité), Faire la cuisine (Habilité), Identifier la qualité et la composition d'un plat ou d'une boisson et la présence de poison naturel (Conscience)

Combats au contact

Lutte

Combattre au corps à corps (Vaillance), Se désengager d'un adversaire (Habilité), Utiliser des armes naturelles comme des griffes ou des crocs (Vaillance)

Armes de Mêlée

Combattre avec une lame ou une arme contondante (Habilité), Combattre avec une arme improvisée (Habilité)

Boucliers

Parer une attaque au contact (Vaillance), Parer des flèches (Vaillance), Parer des tirs de mousquets ou pistolets (Vaillance)

Combats à distance

Archerie et Balistes

Tirer à l'arc (Vaillance), Tirer à l'arbalète (Habilité), Tirer à la baliste (Conscience)

Armes de Jet

Lancer un javelot (Vaillance), Lancer une étoile de jet (Vaillance), Lancer un couteau (Vaillance), Lancer une grenade (Vaillance)

Canons & Arquebuses

Tirer au pistolet (Conscience), Tirer au fusil ou à l'arquebuse (Conscience), Tirer au canon (Conscience)

Traditions

Nomadisme

S'orienter dans une étendue naturelle (Conscience), Choisir la progression du voyage en fonction du terrain et de l'équipage (Conscience), Connaître les meilleures étapes d'un voyage et leurs points d'eau (Conscience), Lire une carte (Conscience), Résister à la soif (Vaillance), Résister à des températures extrêmes (Vaillance), Utiliser des ressources de fortune pour le campement (Habilité)

Usages Citadins

Connaissance de la rue (Conscience), Pratiquer l'étiquette populaire (Présence), Intimider (Présence)

Hospitalités

Discerner les obligations sociales (Conscience), Pratiquer l'étiquette des nobles (Présence)

MŒURS

Langages

Parler d'autres langues que le gandari (Présence), Communiquer avec un sourd ou un muet (Conscience), Communiquer avec des animaux intelligents (Présence)

Jurisprudence

Connaître l'interprétation de la loi en usage (Conscience), Estimer la décision juridique en l'état des informations acquises (Conscience), Plaider (Présence)

Tromperie

Voler (Habilité), Être discret (Habilité), Mentir (Présence), Tricher (Vaillance)

Cultures

Poésie

Déclamer (Présence), Composer (Conscience), Mettre en scène (Conscience), Réaliser des sorts de chimérisme (Présence)

Calligraphie

Rédiger (Habilité), Lire (Conscience), Décrypter (Conscience), Décoder (Conscience), Rédiger des sorts de chimérisme (Conscience), Tracer des talismans (Conscience)

Philosophie

Argumenter (Présence), Méditer (Conscience), Mémoriser à la virgule près (Habilité)

Connaissances

Stratégie

Mesurer les options stratégiques d'une confrontation en fonction du terrain (Conscience), Surprendre (Présence), Planifier une tactique ou une stratégie (Conscience), Cerner les objectifs d'une cible (Conscience), Anticiper une action adverse (Conscience)

Navigation

Canoter ou chalouper (Vaillance), Manœuvrer sur le pont d'un navire (Vaillance), Maîtriser une embarcation en pleine mer (Conscience), Choisir un itinéraire maritime (Conscience), Orchestrer une manœuvre d'approche (Habilité)

Architecture

Construire (Habilité), Restaurer une construction (Conscience), Décorer (Conscience), Estimer (Conscience), Comprendre comment utiliser un site à son avantage (Habilité), Détecter des pièges (Conscience), Décrire un lieu comme un guide (Présence)

Sciences

Médecine

Soigner quelqu'un au delà du Seuil médical (Conscience), Opérer un organe malade (Habilité)

Chimie

Connaître les propriétés d'une matière et sa composition chimique (Conscience), Produire un poison standard (Conscience), Composer un remède naturel standard (Conscience), Produire de l'explosif (Habilité), Réaliser un sort d'alchimie (Conscience)

Mécanique

Réparer un véhicule (Habilité), Concevoir un mécanisme (Conscience), Manœuvrer une machine (Conscience), Désamorcer un piège (Habilité)

Humanités

Histoire

Connaître les récits du passé (Conscience), Conter les récits du passé (Présence)

Légendes

Connaître les récits surnaturels et occultes (Conscience), Conter les récits surnaturels et occultes (Présence), Connaître les créatures du Bardô et du monde des rêves (Conscience)

Géographie

Connaître de réputation ou d'expérience les terres gandari et frontalières (Conscience), Faire visiter comme guide de voyage (Présence)

Doctrines

Politique

Connaître les sciences politiques (Conscience), Être au fait des relations géopolitiques en cours (Conscience)

Mysticisme

Connaître les dogmes et doctrines religieuses (Conscience), Connaître les sortilèges (Conscience), Interpréter la magie observée pour en déterminer l'origine (Conscience)

Administration

Connaître les membres de l'administration (Conscience), Connaître les procédures protocolaires (Conscience)

Observation

Vigilance

Repérer un mouvement (Conscience), Repérer un suspect (Conscience), Pressentir une attaque (Conscience)

Fouille

Trouver des indices (Conscience), Trouver un passage secret (Habilité), Trouver un document dans un fatras (Conscience), Repérer un double-fond ou une cachette (Habilité), Fouiller au corps (Habilité)

Empathie

Détecter des émotions et sentiments (Conscience), Détecter les besoins émotionnels (Conscience), Discerner la tromperie (Conscience)

Ésotérisme

Intuition

Avoir une évaluation équitable d'une situation (Conscience), Ressentir si l'option choisie est prometteuse ou non (Conscience), Pratiquer la divination (Conscience)

Transe

Entrer en transe pour pouvoir pratiquer certaines magies d'Arcane (Conscience) (Conteur – II. Les 8 Arcanes & les confréries)

Hypnose

Induire l'hypnose chez un sujet (Présence), Faire de l'autosuggestion (Conscience), Pratiquer les envoûtements (Présence)

Points de Vie et Seuil Médical

Les Points de vie sont une mesure de la santé du personnage. Son maximum correspond à cinq fois sa valeur de Vigueur. Lorsque le compte des Points de vie tombe à 0, le personnage meurt.

Le Seuil médical indique le stade où l'on passe de blessures légères (coupures, contusions ou malaises) à un état médical grave.

Il correspond à deux fois la valeur de Vigueur (2/5e des PV). À ce stade, la Compétence Médecine ou la magie sont les seuls recours.

Lorsque le Seuil médical est atteint, le joueur doit faire un jet d'Intégrité (1d6). S'il le réussit, il reste en combat. S'il échoue, il est mis hors combat. Dans le cadre d'une bataille, si les troupes sont réduites à 2 journaliers ou moins, la tribu du joueur doit faire un jet de Zèle (1d6). Si elle le réussit, les troupes continuent à se battre. Si elle échoue, elles battent en retraite.

La Fiche de Tribu

Points de Forces, de Corruption et de Révolte

Les Forces

(voir plus bas : Les Forces de tribu)

La Corruption

Les événements traumatiques vécus par la tribu sont de nature à augmenter leur Corruption. Lorsque celle-ci est supérieure à leurs valeurs de Forces, la tribu perd toute notion de bien et de mal, et devient ennemie de l'empire et des PJ.

Le joueur perd alors le contrôle de la tribu, et les PNJ qu'il y a développés deviennent des kshayatrim.

Il ne bénéficie plus des Emplacements et ne peut saisir leur trésorerie. Par ailleurs, le clan fera face à la folie de la tribu égarée et à son revirement kshayatrim.

La Révolte

Les ordres donnés à une tribu, les faveurs refusées à son Seigneur ou les condamnations dont il fait l'objet peuvent entraîner une insatisfaction de la part de la-dite tribu qui, dès lors, se mettra à résister à l'autorité du Seigneur et à refuser de se battre pour lui.

Pour la déterminer, on compare la valeur de Révolte à la valeur de Forces et de Corruption. Si la valeur de Révolte dépasse la valeur de Forces, la tribu sera récalcitrante et désapprouvera la chaîne de commandement tant que sa satisfaction n'aura pas été la priorité de l'ordre du jour du conseil et qu'une solution n'aura pas été trouvée (ce qui n'est pas synonyme d'accepter leurs conditions).

De plus si la valeur de Révolte est supérieure ou égale à la somme de ses Forces et de sa Corruption, la tribu se mutine et se désigne un nouveau Seigneur. Le PJ perd le contrôle de sa tribu et devient un Arcaniste sans-clan. Il ne peut pas rester dans cette situation car le joueur se trouve dans l'incapacité de jouer avec son clan. Le Seigneur devra laver son honneur pour être rétabli dans ses fonctions.

La valeur de Révolte pourra ainsi être diminuée. S'il s'y refuse, le personnage ne peut plus être utilisé à cette table. C'est au Conteur d'attribuer et de retirer les points de Révolte.

Les Forces de la Tribu

Grâce aux Forces, le joueur peut manier une tribu de plus en plus puissante et efficace. Ce sont des « jauges d'expérience » qui lui permettent d'augmenter ses Caractéristiques, ses Compétences, ses Emplacements, accordent des bonus d'action supplémentaires (Zèle) et des bonus de Défense en cas de combat de masse (Loyauté). Elles sont au nombre de cinq.

Zèle

Le test de Zèle permet de savoir si la valeur de Zèle peut être ajoutée à la valeur des dés d'un test de Compétence de tribu dont la résolution n'est pas satisfaisante pour son Seigneur. Le Zèle détermine la vitesse de déplacement d'une troupe en formation par tour de combat de masse, dans le cas d'une poursuite ou d'un assaut.

En terme de vitesse, l'unité mesurée (8m/tour) est multipliée par 5 sur un dromadaire, par 7 sur un cheval, et reste sujette à des diviseurs dus au terrain, à la discrétion du Conteur.

Richesse

Quand la valeur de Richesse augmente de 1, la tribu gagne 1 Emplacement.

Loyauté

Le test de Loyauté permet de savoir si la valeur de Loyauté peut être ajoutée à la valeur de Défense des Emplacements en cas de combat de masse.

Notoriété

La Notoriété reflète l'influence de la tribu sur son environnement social. Elle sera unanimement connue pour ses autres Forces et suscitera l'attachement des autorités comme des petites gens. Elle est fondée sur l'expérience, l'efficacité et la compétence de la tribu. De ce fait, chaque point attribué à la Notoriété donnera 3 points à dépenser librement dans les Compétences de tribu.

Intégrité

Elle permet de grandir en Caractéristiques, puisque celles-ci relèvent principalement de potentiels qui ne peuvent être déployés que dans le cadre d'une authentique discipline. Ainsi, les points attribués en Intégrité offrent chacun 2 points de Caractéristiques à dépenser librement, dans la limite du plafond humain fixé à 10.

Les Caractéristiques de la Tribu

Les Caractéristiques sont les valeurs auxquelles on ajoute des dés de Compétence, en fonction de la situation, pour obtenir le résultat de tous les jets.

Vaillance sert à toutes les actions sportives et les combats. Elle s'applique à la valeur de toucher et s'ajoute à la valeur de dégâts de l'arme.

Vigueur sert à tous les jets de survie liés aux maladies, à la fatigue.

Habilité sert à toutes les Compétences de maniement, d'adresse, de délicatesse, de discrétion.

Sociabilité sert à toutes les aptitudes sociales nécessitant un jet pour les valider.

Conscience sert à toutes les aptitudes mentales et à la perception.

Les Compétences de la Tribu

Les Compétences de tribus remplacent, pour les PNJ de la tribu du PJ, les Compétences de personnage, dont elles sont les équivalents regroupés différemment.

La tribu démarre avec 3 Compétences au niveau Maître, 3 Compétences au niveau Compagnon et 2 Compétences au niveau Apprenti.

La mention * renvoie à la description détaillée dans Compétences de PJ.

Artisanat

Artisanat (Habilité)*, Bricolage (Habilité), Construction (Habilité)

Athlétisme

Toute Compétence de Sports (Vaillance)*

Connaissances Théoriques

Toute connaissance théorique liée à une Compétence (Conscience)* Par exemple : connaître le fonctionnement d'une baliste sans être capable de la construire ou la manipuler pour autant.

Connaissance des Organisations

Toute Compétence de connaissance liée à l'organisation des institutions et relations (Conscience) *Politique, Mysticisme et Administration

Ésotérisme

Toute connaissance ésotérique et légendaire, sans pratique des Arcanes (Conscience). Donne le score d'Ésotérisme de votre prochain Seigneur issu de la tribu à la mort ou à la Corruption de votre personnage.

Mêlée

Armes de Mêlée (voir Jouer à Seigneurs des Arcanes – B. Règles de jeu – 9. Règles de combat), Boucliers (Vaillance)

Observation

Toute Compétence d'Observation (Conscience)*

Prestance

Toute utilisation sociale liée aux Compétences Doctrines, Mœurs, Traditions, Culture sous la Caractéristique Présence*

Survie

Pistage, Soins & Nutrition (Conscience ou Habilité)*

Tir

Toute Compétence de Combats à distance (Vaillance, Habilité ou Conscience)*

Tromperie

Tromperie (Vaillance, Habilité ou Conscience)*

Véhicules

Toute Compétence de Montures ou Navigation (Habilité, Présence, Vaillance ou Conscience)*

Gestion des Emplacements

Seigneurs des Arcanes utilise un système de gestion pour tout Emplacement des espaces physiques et/ou immobiliers appartenant à une tribu, qu'il soit agricole, commercial ou artisanal, et de l'activité qui lui est associée.

Chaque unité d'Emplacement (Quantité) donne 20 points à répartir dans les Ressources de l'Emplacement concerné.

Ces points donnent des avantages divers en fonction de la catégorie de Ressource à laquelle ils sont attribués.

Ce système permet également des options en termes de stratégie de gestion de troupes. **Tout Seigneur commence avec 2 Emplacements.**

Chaque point de Richesse confère 1 Emplacement supplémentaire.

Chaque tribu ne peut pas avoir plus de 4 types d'Emplacements différents.

Tout Seigneur qui voudrait se diversifier au delà de quatre Emplacements devra scinder sa tribu en deux. Elles se répartiront à parts égales les Emplacements préexistants et les points de Richesse, et conserveront les mêmes valeurs de Forces restantes, de Caractéristiques et de Compétences.

La nouvelle tribu ainsi créée se verra attribuer un Seigneur PNJ, membre du conseil de clan.

Nom

Indique le type de la structure (au choix du joueur ou indiqué dans l'archétype de personnage) : forge, bergerie, auberge, caravelle, caravane, médina...

Quantité

Indique la quantité de structures disponibles. Chaque unité procure 20 points à répartir dans la colonne de Ressources de l'Emplacement.

Ressources des Emplacements

Note : Il est possible d'attribuer jusqu'à 10 points maximum dans une catégorie de Ressource définie.

Défense

Indique le score de défense de l'emplacement : représente la fortification, le blindage, l'armement.

Loisirs

Indique la diversité et la fréquence des loisirs disponible dans l'Emplacement.

Subsistance

Indique la capacité alimentaire de l'Emplacement.

Marchandise

Indique le volume de produits commerciaux de l'Emplacement (stock).

Matières premières

Indique le volume de matières premières disponibles de l'Emplacement.

Habitat

Indique la capacité en terme de logements apprêtés de l'Emplacement, ayant pour unité de mesure le journalier.

Apparat

Indique la qualité en terme d'étiquette de l'Emplacement et le raffinement de ses services.

Santé

Indique un bonus de Soins & Nutrition et de Médecine lorsque l'on y pratique ces Compétences.

Logistique

Indique la capacité de stockage et de transport disponible avec l'Emplacement.

Journaliers

Indique la main d'œuvre disponible pour des missions subsidiaires à l'Emplacement, en 1/2 douzaine. En cas de gestion de troupe, 1 journalier vaut pour une douzaine d'hommes.

Exemple détaillé des Ressources de Marchandise

0.l'Emplacement ne génère aucun surplus de marchandises par rapport à ses commandes.

1.l'Emplacement dispose d'assez de marchandises pour fournir 1 Journalier.

2.l'Emplacement dispose d'assez de marchandises pour fournir 2 Journaliers ou 1 Seigneur.

3.l'Emplacement dispose d'assez de marchandises pour fournir 3 Journaliers, 2 Seigneurs ou 1 membre de la guilde des marchands.

4.l'Emplacement dispose d'assez de marchandises pour fournir 4 Journaliers, 3 Seigneurs, 2 membres de la guilde des marchands ou 1 émir.

5.l'Emplacement dispose d'assez de marchandises pour fournir 5 Journaliers, 4 Seigneurs, 3 membres de la guilde des marchands, 2 émirs ou 1 membre de l'administration royale.

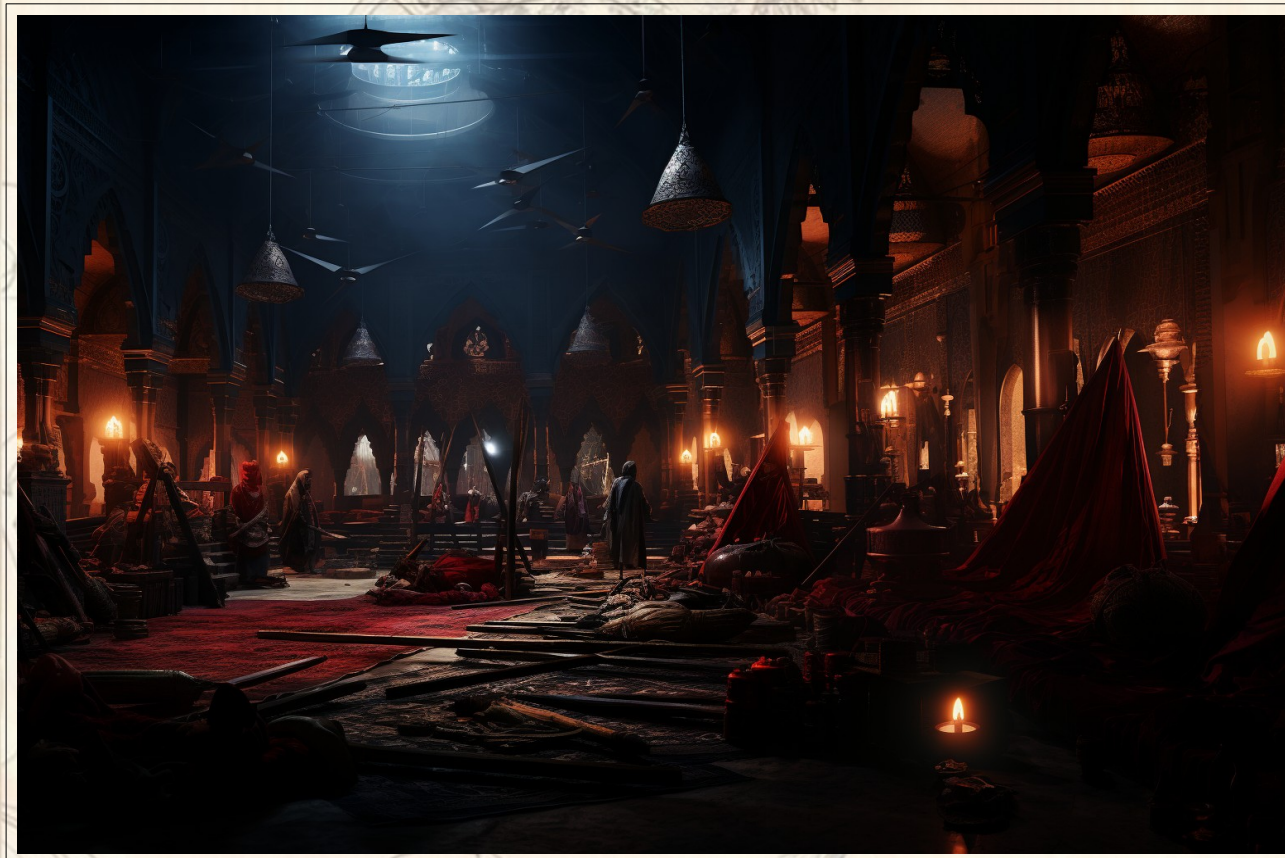
6.l'Emplacement dispose d'assez de marchandises pour fournir 6 Journaliers, 5 Seigneurs, 4 membres de la guilde des marchands, 3 émirs ou 2 membres de l'administration royale.

7.l'Emplacement dispose d'assez de marchandises pour fournir 7 Journaliers, 6 Seigneurs, 5 membres de la guilde des marchands, 4 émirs, 3 membres de l'administration royale ou 1 vizir.

8.l'Emplacement dispose d'assez de marchandises pour fournir 8 Journaliers, 7 Seigneurs, 6 membres de la guilde des marchands, 5 émirs, 4 membres de l'administration royale, 3 vizirs ou 1 raïs.

9.l'Emplacement dispose d'assez de marchandises pour fournir 9 Journaliers, 8 Seigneurs, 7 membres de la guilde des marchands, 6 émirs, 5 membres de l'administration royale, 4 vizirs, 2 raïs ou un roi.

10.l'Emplacement dispose d'assez de marchandises pour fournir 10 Journaliers, 9 Seigneurs, 8 membres de la guilde des marchands, 7 émirs, 6 membres de l'administration royale, 5 vizirs, 3 raïs, 2 rois ou 1 empereur.



Création de Personnage à Seigneurs des Arcanes

Note aux conteurs : Les informations données ici valent pour un personnage jeune et encore peu expérimenté, dans une tribu de faible envergure. Ce genre de personnage va être amené à évoluer rapidement au début, mais vous pouvez opter pour la création de personnages plus expérimentés dès la création pour votre aventure.

1) Choisir un archétype

Reportez-le sur la fiche de personnage avec les niveaux de Compétences (C, M), l'Avantage, les armes et armures.

Reporter sur la Fiche de tribu le nom des Emplacements. (Chapitre III – IV. Archétypes)

Indiquer les 2 armes et 3 pièces d'armure sur la fiche de personnage et les valeurs associées dans les colonnes appropriées. Faire les totaux d'encasement d'armure des trois types de dégâts (Tranchants, Contondants, Perforants), et les indiquer sur la fiche de personnage. (Chapitre III – II. La fiche de personnage – D. Armes et armures)

2) Déterminer la Confrérie

Celle-ci est : soit donnée par l'archétype, soit dépend du choix du joueur, parmi les 8 Arcanes. À noter que les kalandar n'ont pas de Confrérie. (Chapitre II – II. Les 8 Arcanes & les confréries)

3) Vertus, Sphères et sorts

Répartir 5 points entre les 5 Vertus, déterminer les 3 Sphères de son Arcane (ses Arcanes pour les kalandars) et choisir les sorts appropriés au niveau de la Vertu associée. (Chapitre II – II. Les 8 Arcanes & les confréries)

Note : Penser à reporter la Confrérie, le niveau total de Sphères en Initiation et les Sortilèges sur la fiche de Magie.

4) La Voie

Choisir sa Voie et le niveau d'engagement (Base, Pratique, Zèle). Reporter sur la Fiche de Personnage. Indiquer les Points de Grâce correspondant au niveau d'engagement (3, 4, 5). (Chapitre III – V. Noblesse, vertus et voies – B. Les Voies)

5) Points de Caractéristiques et finalisation du personnage

Répartir 30 points parmi les 5 Caractéristiques de la Fiche de Personnage (Vaillance, Habilité, Présence, Conscience, Vigueur). Répartir les points additionnels de Compétences et Caractéristiques acquis par les points mis en Intégrité et Notoriété.

Ajoutez 3 Compétences à A et 10 Points de Compétences à répartir ainsi :

1pt : passer de Néophyte à Apprenti

3pts : passer d'Apprenti à Compagnon

5 pts : passer de Compagnon à Maître

Calculer les Points de Vie (Vigueur x5) et le Seuil Médical (Vigueur x2). **Ajouter l'équipement et la richesse (par défaut : 20 DO, des tenues d'apparat, une tenue de combat, ainsi qu'une trousse de survie, du matériel de voyage et un grimoire de sorts).**

6) Forces et Emplacements de tribu

Indiquer les 5 points de Forces sur la Fiche de tribu et les répartir entre les 5 Forces (Zèle, Richesse, Loyauté, Notoriété, Intégrité). Répartir 25 points de Caractéristiques sur les 5 Caractéristiques de la Fiche de tribu (Vaillance, Habilité, Sociabilité, Conscience, Vigueur). Répartir les points additionnels de Compétences et Caractéristiques acquis par les points mis en Intégrité et Notoriété, comme pour le personnage. Déterminer les 2 Emplacements de tribu (si cela n'a pas été déterminé avec l'archétype) et répartir 20 points pour chacun. (Chapitre III – III. La fiche de tribu)

Les Archétypes

L'Amazone des Steppes

En réaction aux cultures kajjars de rapt des femmes, des tribus de guerrières nomades se sont développées, n'hésitant pas à s'emparer des hommes par la force et ne reconnaissant aucun roi, mais la reine Wizyat, et aucun dieu, mais la déesse Daki, chasserresse et maîtresse de la vie sauvage.

Très prisées dans les harems les plus insolites et les plus dévoyés, elles se font un honneur d'être plus viriles, entreprenantes et courageuses que les hommes, les considérant comme des couards et des faibles, alourdis par leur entrejambe.

Les plus sages, parmi les notables de l'empire, ont parfois une Amazone des steppes pour garde du corps.

On les rencontre aussi dans la Baktrée où elles font commerce et s'établissent parfois de manière saisonnière.

Compétences : Athlétisme (M), Archerie (M), Armes de Mêlée (M), Lutte (M), Hospitalités (M), Montures (C), Soins & Nutrition (C), Nomadisme (C), Légendes (C), Vigilance (C)



Avantage : Meilleure que les Hommes => Pour un point de Grâce, l'Amazone obtient un meilleur résultat (sur un jet d'opposition) que son adversaire si celui-ci est de sexe masculin.

Arcanes : Comme la plupart des Kajjars et des Baziléens, les Amazones sont affiliées à la Confrérie sparakéenne

Armes : Glaive, dague

Armure : Namad, bracelets, jambières

Emplacement de la tribu requis : Écurie et salle d'armes

Le Chevalier Des Mers

Le Chevalier des mers est sparakéen. Pelaboria est une puissance maritime. Ses états se font concurrence et sont souvent contraints de faire appel à des corsaires pour protéger leurs intérêts de la piraterie.

À tel point que la cité d'Encarthe, située sur une côte exposée, a créé la Forteresse des Chevaliers des mers sur un îlot proche. Très vite devenus redoutables, ils ont obtenu le titre de corporation.

De fait, les Chevaliers des mers sont des artisans de la guerre navale. En maîtrisant leur formation, Encarthe s'est garanti la paix et la sécurité dans l'archipel de Pelaboria.

Pourtant, le nombre croissant d'apprentis est rapidement devenu un problème, cet ordre chevaleresque atteignant la démesure en l'absence de conflits.

En conséquence, Encarthe a décrété que les Chevaliers des mers pouvaient faire œuvre de mercenariat auprès des têtes couronnées, y compris celles des émirats de l'empire.

Un moyen comme un autre de relancer l'activité militaire.

Ainsi, de nombreux Chevaliers des mers voguent tout autour de Gandariah, au service des uns et des autres, et agissent, parfois, dans leur propre intérêt, échappant au contrôle de l'ordre. Néanmoins, la corporation est soumise au contrôle de la confrérie sparakéenne et les Chevaliers des mers sont donc liés par un serment de fidélité.



Compétences : Athlétisme (M), Arquebuses (M), Armes de Mêlée (M), Navigation (M), Fouille (M), Vigilance (C), Empathie (C), Lutte (C), Stratégie (C)
Avantage : *Équilibre* => Le Chevalier des mers est habitué à se trouver dans des situations de bascule. Pour un point de Grâce, il ignore toutes les difficultés liées au terrain pouvant, par exemple, entraîner une chute pendant une scène. Les effets sont immédiats.

Arcanes : Sparakéen

Armes : Pistolet, sabre

Armure : Lamelles de cuir, casque, autre (libre)

Emplacement de la tribu requis : Navire

Le Garde-Rokk

Peu nombreux sont encore les GardesRokks. En déroute, ils sillonnent Gandariah dans l'espoir de servir les alliés du calife Aladdin, assassiné par les armées ba'akani et bakturs lors du sac d'Atka'ab, dont ils sont originaires.

Les Gardes-Rokks sont lanciers, archers et, surtout, chevauchent les derniers survivants des grands rokk dressés du Tahuguthan. Ils portent fièrement le nemès égyptien au-dessus de leur casque à cimier.

Ils forment une escouade fragile disposant, pour dégager le terrain, de bombes alchimiques qu'ils jettent sur leurs adversaires au sol.

Le Garde-Rokk est le plus rapide des coursiers de Gandariah, mais il doit prendre grand soin de sa fragile monture car sa rareté la rend irremplaçable.

Il est, par ailleurs, expert dans la monte de tout animal pourvu du trait Équitation. Spécialiste du combat monté ou à distance, il n'est pas fait pour

supporter le champ de bataille, alors attention aux mêlées !



Compétences : Montures (M), Archerie (M), Arquebuses (M), Stratégie (M), Vigilance (M), Soins & Nutrition (C), Polyglotte (C), Histoire (C), Géographie (C), Athlétisme (C)

Avantage : *Rokk domestiqué* => Le personnage démarre le scénario avec un rokk qui le comprend et lui obéit. Il ne mettra cependant pas ses jours en danger, sauf si le joueur en a déjà fait autant à son égard.

Rokk : Vaillance 12 / Habilité 5 / Présence 9 / Conscience 4 / Vigueur 15 ; Athlétisme (M), Vigilance (M), Lutte (C), Géographie (C), Intuition (A).

Arcanes : Le Garde-Rokk joue un rôle important dans l'Arcane qu'il choisit sans restriction

Armes : Arc, lance

Armure : Lamelles de cuir, bracelets, jambières
Emplacement de la tribu requis : écurie, zeppelin

Le Maître Des Poudres

Pistolets, fusils, balistes, canons, bombes incendiaires... Le Maître des poudres fait des ravages ! Ses seules limites : le temps de rechargement de son équipement ou son utilisation unique. De plus, son matériel nécessite l'achat de munitions auprès d'Alchimistes agréés et ces armes nécessitent un entretien régulier.

Ayant dû payer un lourd tribu à la confrérie sparakéenne pour intégrer une école d'artilleur et avoir le privilège de maîtriser cet art, le Maître des

poudres séduira les pistoleros en herbe. Il est souvent ancien soldat ou vétéran. Les Maîtres des poudres sont aussi des experts en balistique.

Comme la corporation des Pyrotechniciens a pour habitude de rendre chacune de ses créations exceptionnelle, de nombreuses armes aux caractéristiques différentes existent. Pour autant, la quantité d'armes à feu circulant dans Gandariah est restreinte, et le coût à l'unité est exorbitant. Seuls les états, qui en fixent d'ailleurs les prix, en font peu de cas. Ils peuvent parfois porter le manteau de la confrérie sparakéenne.

Compétences : Athlétisme (M), Arquebuses (M), Stratégie (M), Chimie (M), Vigilance (M), Usages Citadins (C), Artisanat (C), Architecture (C), Médecine (C), Fouille (C)

Avantage : *Tireur d'Élite* => Pour 1 point de Grâce, le Maître des poudres ne prend qu'une demi-action pour tirer à l'arme à feu pendant une scène. La visée est automatique.

Arcanes : Spagyrien

Armes : Mousquet, pistolet

Armure : Matelassé, autres (libre)

Emplacement de la tribu requis : Champ de tir



Le Vengeur Réputé

L'une des carrières offrant le plus d'opportunités d'aventure dans Gandariah est le Vengeur.

Quand un préjudice important a été commis par un clan contre un autre, ce dernier réclame alors le prix du sang auprès d'un juge. Cet affront, terriblement litigieux entre toutes les tribus des deux clans, peut

même revêtir une importance étatique, obligeant le Vengeur à se mêler de politique.

En principe, sa cause est juste car, même s'il est un mercenaire, le Vengeur professionnel ayant déjà fait ses preuves se doit d'affermir sa réputation tout en préservant son honneur. Il peut, de ce fait, refuser certains contrats.

Ironiquement, ces assassins sont des garants de la paix car, là où ils mènent des vendettas, les clans ne sont pas en guerre, préservant ainsi la population civile.

Ainsi, ils font souvent figure de grands justiciers défendant la loi. Exemple : Suite au rituel de la Sombre Allégeance, le membre d'un clan a été mutilé et marqué d'un éclat de rochéaille, une pierre emplie de haine le rendant sensible à l'influence hypnotique des maîtres de la secte kshayatrim.

Le contrat établi auprès du juge demandera au Vengeur de supprimer les responsables de l'égarément du membre corrompu et, par la même occasion, le prosélyte renégat.

Compétences : Lutte (M), Armes de Mêlée (M), Archerie (M), Montures (M), Pistage (M), Athlétisme (C), Nomadisme (C), Jurisprudence (C), Géographie (C), Vigilance (C).

Avantage : Pas feutré => Pour 1 point de Grâce, le personnage peut accomplir tout son déplacement sans attirer l'attention s'il ne porte pas d'armure apportant de malus de caractéristique.

Arcanes : Pas de restriction

Armes : Cimeterre à une main, lame dissimulée

Armure : Lamelles de cuir, bracelets, genouillères

Emplacement de la tribu requis : Officine de vengeur



Le Pèlerin De L'Épée

D'allure austère, ce voyageur de la rédemption a souvent mené une vie de débauche ou est un ancien criminel repent.

Ayant renoncé à vie à ses biens et ses titres pour entrer dans les ordres, fréquemment dans le but racheter ses fautes, le Pèlerin de l'épée se change en un preux chevalier au service de la loi et de la diplomatie, notamment en faisant comparaître les pillards devant l'instance de ses lames.

Il nettoie les routes marchandes, les abords des caravansérail et vient porter renfort lorsqu'une ville se fait attaquer. Bras armé des cadis, le Pèlerin de l'épée a pour charge de rendre la justice selon le Livre des sphinges.

Le Pèlerin de l'épée dispose d'une armure d'élite et des habits de l'ordre. Il prélève son salaire

directement auprès de la confrérie marboutéenne, qui lui donne des missions, si nécessaire, mais aussi des conseils.

Il faut cependant noter que les Pèlerins de l'épée n'ont pas fait vœu d'abstinence.

Compétences : Montures (M), Archerie (M), Lutte (M) Armes de Mêlée (M), Jurisprudence (M), Calligraphie (C), Stratégie (C), Médecine (C), Administration (C), Vigilance (C)

Avantage : Évaluateur => Pour 1 pt de Grâce, le Pèlerin de l'épée anticipe les possibles immédiats et en évalue les probabilités approximatives.

(Le Conteur devra lui donner les pourcentages de chances d'événements prévus au tour et à la scène)

Arcanes : sans restriction de confrérie ni d'Arcane.

Armes : Cimeterre, arbalète de poing

Armure : Armure de plate, gantelets, jambières

Emplacement de la tribu requis : Salle d'armes

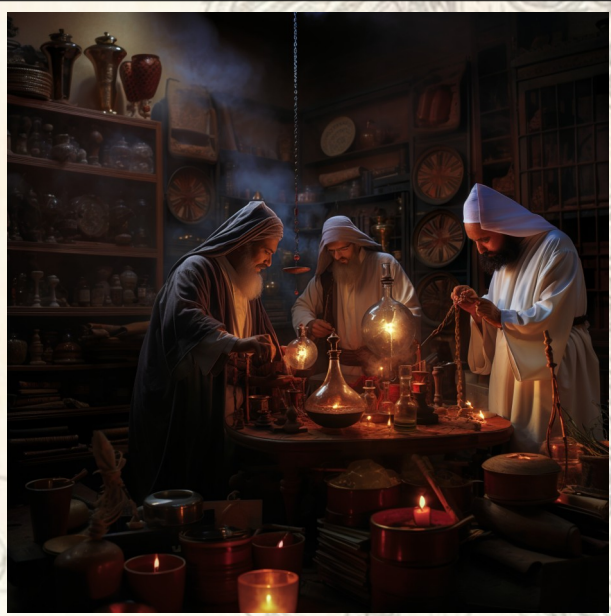


L'Alchimiste

Brillant scientifique, l'Alchimiste sait confectionner des objets d'une qualité surnaturelle. C'est un artisan capable de plier les limites des propriétés de la matière par la discipline spirituelle de l'Eydolûn. À la fois forgeron, cordonnier, luthier, bijoutier, herboriste, parfumeur, artilleur...

Il confectionne ses œuvres avec l'art secret de la confrérie spagyrienne.

Ses artefacts sont sa propriété et il a le droit le plus total de les vendre à son profit, en admettant qu'il respecte les restrictions afférentes aux prix fixés et aux normes du commerce. L'Alchimiste est également un fin connaisseur à propos des matériaux et de leurs propriétés, ce qui peut s'avérer très utile au moment opportun. D'ailleurs, les enquêteurs font souvent appel à eux comme experts scientifiques afin d'analyser des indices.



Compétences : Soins & Nutrition (M), Médecine (M), Chimie (M) Mécanique (M), Mysticisme (M), Pistage (C), Calligraphie (C), Intuition (C), Tromperie (C), Hospitalités (C)

Avantage : Bricoleur de Génie => Pour 1 point de Grâce, l'Alchimiste parvient à réparer un objet quelconque rendu hors d'usage. Il fonctionnera à la perfection et disposera de son plein potentiel. Peut nécessiter la présence d'un laboratoire.

Arcanes : Spagyrien

Armes : Grenades, explosifs

Armure : Heaume, autres (libre)

Emplacement de la tribu requis : Laboratoire

Le Derviche Des Poètes

Le Derviche des poètes réalise des enchantements par la magie du Verbe. Le don peut toucher n'importe qui, mais seule une formation solide permet de le maîtriser. Certains parviennent à un niveau honorable par l'étude de la poésie ancestrale, mais il est presque impossible de réaliser de puissants enchantements sans être initié par la confrérie humiréenne.

En outre, le Derviche des poètes peut rapporter beaucoup d'argent à ses partenaires, tout en leur assurant un billet d'entrée dans les palais s'il excelle dans son art.

On rencontre généralement les Derviches, comme tous poètes, au mohibar, endroit où l'on se prend à écouter leurs récits et leurs vers durant des nuits entières.

Mais chaque bourgade est dotée d'un lieu de réception pouvant faire cet office si un poète se présente. Les villes dignes de ce nom ont au moins un mohibar, et les grandes cités en ont plusieurs dont, au minimum, un dans le quartier du palais.

Dans les capitales, on trouve également un vizir des poètes dont la charge est de repérer les éléments les



plus prometteurs pour les mener en haut lieu, parfois auprès de l'émir, du sultan, du calife ou du shah. S'il parvient à le ravir, il se voit alors offrir des cadeaux et même une audience privée.

Compétences : Usages Citadins (M), Poésie (M), Histoire (M), Légendes (M), Empathie (M), Athlétisme (C), Montures (C), Nomadisme (C), Philosophie (C), Tromperie (C)

Avantage : *Attraction* => Pour 1 pt de Grâce, le Derviche attire l'attention de (Présence x4) PNJ présents aux environs, sur le groupe de PJ ou sur lui-même.

Arcanes : Humiréen

Armes : Libre

Armure : Libre

Emplacement de la tribu requis : Madrasa

L'Invocatrice Kahina

Les Vestales du Destin sont membres d'un ordre remontant à la nuit des temps. Rares en sont les élues parmi les kahini qui courent le monde, mais le don est, quant à lui, plus répandu qu'on ne le croit. Le pouvoir des kahini leur permet de voir les anges (et pas uniquement les malakim qu'elles sont les seules à reconnaître à coup sûr), d'entendre les zéphyrus et de commander aux djinns (les génies éthérés).

C'est ce que l'on appelle les Exorcismes.

Elles développent un assortiment de rituels destinés à éveiller leurs pouvoirs comme l'acupuncture, l'inhalation de substances faiblement toxiques, ou encore la danse et le chant.

Cependant, certaines exploitent la Transe du Feu,



pour invoquer des efrits, ou les sacrifices, pour en appeler aux ghûls.

Une fois en présence de l'esprit, elles peuvent communiquer avec lui et, s'il s'agit d'un djinn, en soutirer des faveurs qui ne sont pas forcément malhonnêtes, souvent contre un service occulte ultérieur, mais qui peuvent aussi être obtenues gratuitement, par l'intimidation, dans le meilleur des cas.

Les Vestales du Destin savent, en outre, tracer les Mandalas du Destin, ces motifs de sable ou de tissu qui maintiennent le sort des vivants, bon ou mauvais, et permettent de changer la destinée individuelle ou collective.

Elles vivent souvent recluses dans le sanctuaire de Bardahût, entre Juhubba et Haqsoum, et personne n'a le droit de les y visiter. Bien évidemment, la plupart des kahini ne sont pas des Vestales, et parcourent le monde entier.

Une kahina doit veiller à sa virginité pour ne pas voir son pouvoir altéré et risquer de perdre le contrôle avec les djinns malfaisants.

Compétences : Soins & Nutrition (M), Hospitalités (M), Mysticisme (M), Empathie (M), Transe (M), Hospitalités (C), Tromperie (C), Poésie (C), Légendes (C), Vigilance (C)

Avantage : *Allégeance du Bardô* => L'Invocatrice kahina peut sceller l'allégeance d'une créature magique avec le dive de son choix pour 1 pt de Grâce. Elle en tirera une certaine autorité sur la créature.

Arcanes : Djissoïenne

Armes : Libre

Armure : Libre

Emplacement de la tribu requis : Temple privatif

La Prêtresse Du Désir

Courtisane et maîtresse de l'espionnage, la Prêtresse du désir manie la magie d'Envoûtement. Elle manipule les sentiments des personnes affectées par son art, une pratique s'avérant très utile...

Tenus à la discrétion, les Prêtresses du désir et leurs homologues masculins, les Prêtres du désir, se font passer pour de simples courtisans, dont ils diffèrent par leur initiation et leur subordination à la confrérie kassiréenne.

Loin d'être une débauchée, la Prêtresse du désir use de toutes les cordes de son corps et de son esprit, telle une lyre, pour envoûter ses futures victimes.

L'unique détail pouvant les trahir est un petit tatouage – situé à la discrétion du PJ – symbolisant la déesse Ismiyat, génie femelle à laquelle ils vouent un culte à mystère.

Heureusement, ils sont les seuls à en connaître la signification.

Compétences : Athlétisme (M), Hospitalités (M), Tromperie (M), Politique (M), Hypnose (M), Lutte (C), Armes de Mêlée (C), Chimie (C), Fouille (C), Intuition (C)

Avantage : *Regard captivant* => Pour 1 pt de Grâce, la Prêtresse du désir peut soumettre (niveau de Présence) personnes à son regard hypnotique.

Dans le cas du cumul avec un Envoûtement basé sur la compétence Hypnose impliquant plusieurs cibles, la valeur de Présence est ajoutée au nombre de cibles.

Arcanes : Kassiréenne

Armes : Libre

Armure : Libre

Emplacement de la tribu requis : Médina



Le Moine Kalandar

Formés à la sagesse des Munrat (les poèmes de sagesse) et des Sûrâts de Mareg Neb (exégèse du

Livre des sphinges), les Moines kalandars sont d'éminents politologues et philosophes. Vivant de mendicité et de la générosité de ceux qui font appel à leurs services, ils se cantonnent à une fonction de conseiller, refusant l'honneur d'exercer toute autre charge.

L'ordre kalandar est exigeant et il convient de savoir compartimenter les informations, tout en mettant le jeu des autres à découvert.

De même, le Moine kalandar use de la force de ses ennemis pour la retourner contre eux. Il assiste donc, à cet effet, aux réunions de toutes les confréries.

Non content d'être une simple éminence grise, il pratique aussi les arts martiaux. Son arme de prédilection est la lance à double-lame. La philosophie du Moine kalandar est celle de l'équilibre des essences gouvernant l'univers.

En somme, pour toute chose que l'on souhaite obtenir dans l'existence, il faut en payer le prix.

Les résultats varieront selon ce qui sera donné en échange et il est vain de courir plusieurs lièvres à la fois, au risque de ne rien obtenir du tout.

Ce faisant, le Moine kalandar veille également, au sein de son ordre, à protéger Gandariah contre les dives maléfiques d'Ahriman et leurs influences insidieuses que la magie ne peut détecter, mais que la maîtrise de la perception des déséquilibres permet de sentir.

Par ailleurs, il est le seul à pouvoir maîtriser trois sphères d'enchantements issues de confréries différentes dans lesquelles il peut librement piocher.

Le Moine kalandar pratique un rasage rituel du crâne et des sourcils. On le reconnaît ainsi aisément parmi la population.



Compétences : Armes d'Hast (M), Lutte (M), Hospitalités (M), Philosophie (M), Politique (M), Mysticisme (C), Administration (C), Empathie (C), Transe (C), Hypnose (C)

Avantage : Astucieux => Pour 1 pt de Grâce, le Moine kalandar sait comment profiter d'une situation à la faveur de son protecteur ou protégé, voire pour lui-même. Arcanes : Le Moine kalandar peut maîtriser des Sphères ne relevant pas du même Arcane Armes : Lance d'hast double-lame, tonfas Armure : Lamelles de cuir, genouillères, bracelets Emplacement de la tribu requis : Le kalandar ne dirige aucune tribu, il gère la tribu de l'émir. Par conséquent, son influence y est importante, et l'émir le consulte avec attention lorsqu'il décide des faveurs accordées aux seigneurs du clan.

Le Chasseur De Vestiges

Dans le Shadirai, nombre de lieux encore reculés abritent d'antiques cités oubliées et leur lot de secrets et de magie. Découvrir ces mystères est un défi pour tout aventurier de l'incertain, tout esprit épris d'énigmes, de risques et de gros butins. Les Chasseurs de vestiges sont recherchés pour leur

expertise des terrains piégés, leur maîtrise des technologies ancestrales et des langues mortes recouvrant généralement les parois de galeries fatales et cryptant les savoirs poussiéreux qui s'y cachent.

Il n'est pas rare que des hommes de cour en quête de fortune fassent appel à eux, pour s'acoquiner avec tel puissant djinn ou mettre la main sur tel trésor mythique.

Ainsi, pour s'atteler à de telles commandes, le Chasseur de vestiges a tout intérêt à savoir au préalable où il va avant de monter son expédition.

Longtemps, les Chasseurs de vestiges ne furent que des hommes au service de l'apparat, dont on louait les qualités pour débusquer des œuvres d'art séculaires. Mais il ne faut pas s'y méprendre : fouiller à Gandariah nécessite une bonne appréciation de l'Invisible et de ses dangers.



Compétences : Athlétisme (M), Architecture (M), Mécanique (M), Légendes (M), Fouille (M), Artisanat (C), Soins & Nutrition (C), Natation (C), Tromperie (C), Vigilance (C)

Avantage : Langues anciennes => Le Chasseur de vestiges est le seul à pouvoir décoder les langues perdues qui fourmillent sur les architectures

cyclopéennes des Âges Sombres et de l'Âge de Lumière. Il bénéficie, de ce fait, d'un avantage stratégique pour interpréter son environnement.

Pour 1 pt de Grâce, il comprend la nature du lieu ou toute information visant à en exploiter la moindre parcelle, à condition de faire face à ses défis.

Arcanes : Généralement Midasséen, mais ouvert aux autres Arcanes

Armes : Mousquet, cimeterre à deux mains

Armure : Libre

Emplacement de la tribu requis : Bibliothèque

Le Prince Des Voleurs

Toute ville a son lot de corruption et de trafics. Le Prince des voleurs a pris fait et cause de l'existence de la pègre et y a fait sa place. Homme de réseaux, il sait où dénicher le receleur et l'expert de talent, puisqu'il en est souvent un lui-même.

Après quelques cambriolages particulièrement fructueux et l'instauration de combines bien rodées, le Prince des voleurs contourne la loi aussi facilement qu'il respire. Attention cet archétype a besoin d'en imposer physiquement. Ce type de personnage représente une clandestinité périlleuse et des gains sales.

Ayant pignon sur rue et ses entrées à la cour, il se retrouve fréquemment exposé aux côtés les moins reluisants de la société gandari, par exemple lorsque des tribus s'écharpent pour un commerce battant de l'aile.

Les membres de la tribu du Prince des voleurs sont le plus souvent des truands (à la discrétion du Conteur) ou des corrompus.

Compétences : Athlétisme (M), Armes de Jet (M), Armes de Mêlée (M), Usages Citadins (M), Tromperie (M), Pistage (C), Jurisprudence (C), Administration (C), Vigilance (C), Fouille (C)

Avantage : Réseau clandestin => Pour 1 pt de Grâce, le Prince des voleurs a l'homme qu'il faut dans sa manche pour accompagner son aventure sur un point de résolution demeurant incertain, en relation avec son activité clandestine.

Arcanes : Sans restriction de Confrérie ni d'Arcane

Armes : Dagues de lancer, pistolet

Armure : Lamelles de cuir, autres (libre)
Emplacement de la tribu requis : Boutique (de recel)

Archétypes de l'Ombre

Ces personnages sont réservés à des joueurs expérimentés dans l'univers de Gandariah.

Le Cavalier Moghûl

Les Moghûls sont un peuple sanguinaire vivant dans la région centrale du Kagharsaï, autour de la cité lugubre de Surshedja et de son immense fosse-autel. Les Moghûls sont guidés par une caste de prêtres de Garuda dévorant les morts et dont la folie délivre des indications précieuses sur les razzias à accomplir.

Ils enlèvent les femmes des autres clans kajjars pour en faire des reproductrices, les séquestrant dans des gèoles troglodytes dont elles ne sortent jamais, et les ligotant pour les empêcher de se donner la mort. Leurs enfants leurs sont enlevés dès la fin de leur sevrage.

Les jeunes filles sont offertes en sacrifice ou vendues comme esclaves, les jeunes garçons sont formés à être des guerriers, les infirmes deviendront des prêtres. La caste guerrière occupe le rôle central. Ce sont des cavaliers armés, le plus souvent d'arcs ou de lances et de boucliers, comme beaucoup de Kajjars.



Leur vie est rude, faite de défis, de rapt, de viols et d'exécutions. Il arrive parfois qu'un Cavalier découvre le vaste monde et cède à son attrait. Il quitte alors les siens pour des horizons plus civilisés. Immanquablement, le clan moghûl s'en voit déshonoré et n'obtient le salut qu'en le rattrapant pour le mettre à mort ou en défiant systématiquement et avec triomphe tous ceux qui évoquent l'affaire. Le joueur incarnant un cavalier moghûl a renoncé au monde de sa terre d'origine, il respecte la vie comme tout gandari associé aux Banu Armadar.

Compétences : Athlétisme (M), Montures (M), Archerie (M), Armes de Mêlée (M), Nomadisme (M), Pistage (C), Soins & Nutrition (C), Tromperie (C), Géographie (C), Vigilance (C)

Avantage : *Acrobate équestre* => Pour 1pt de Grâce, le Cavalier Moghûl, s'il monte un animal pourvu du trait Équitation, peut tenter toute acrobatie équestre, même en armure, sans jet particulier, pendant la scène. Par ailleurs, il dispose normalement de ses actions en plus de son jeu de voltige.

Arcanes : Le Cavalier Moghûl a perdu le fragment de Rochécaille qui le reliait à Garuda. Il a perdu la préférence des sombres dives de la Horde Noire, et a été rejeté comme ennemi des siens. Son intégration au sein d'un Arcane est à jouer.

Le Cavalier moghûl commencera son expérience sur les traits de l'Intégrité et de la Notoriété.

Armes : Cimeterre à 1 main, arc

Armures : Namad, autres (libre)

Emplacement de la tribu requis : Caravane





Le Taromancien

Les Tarots sont une tradition divinatoire associée au commerce des secrets, illégal, bien entendu.

Ils permettent de décèler des informations précieuses sur le passé trouble des personnes ciblées par le Taromancien. Il saura alors comment les manipuler plus aisément. Il connaîtra également les problématiques personnelles de la cible et saura par quel biais jouer d'influence auprès d'elle.

Ce commerçant est habitué aux ruses urbaines destinées à cacher son activité auprès des autorités impériales et choisit parfois de vivre dans les recoins les plus malfamés de l'empire pour plus de tranquillité : le Taggoth ou la Baktrée.

Quoi qu'il en soit, il a besoin d'un paiement en nature pour exercer sa profession, pouvant aller d'une tête de bétail à une somptueuse demeure, en passant par un esclave ou une partie de plaisirs charnels.

Le Taromancien est un renégat, mais il a la possibilité de se racheter une conduite après quelques mésaventures. Il possède néanmoins un don convoité et, même s'il ne compte plus en faire

usage, sa facilité à s'en servir sera pour lui une tentation éternelle.

Il sait cependant qu'il s'exposera au regard de Shayatz.

Compétences : Hospitalités (M), Usages Citadins (M), Tromperie (M), Intuition (M), Calligraphie (M), Armes de Mêlée (C), Jurisprudence (C), Philosophie (C), Politique (C), Empathie (C)

Avantage : *Corruption* => Pour 1 pt de Grâce, il parvient à imposer le silence à une cible contre une modique somme (en drachmes).

Arcanes : Marbouthéen

Armes : Libre

Armure : Libre

Emplacement de la tribu requis : Caravane

Le Marabout Shayâtîn

Dans le désert harassant de Juhubba, vit la caste des Marabouts. L'ethnie locale a les dents particulièrement pointues et les yeux marron virant au rouge. Ainsi, il n'est pas difficile de les reconnaître dans leurs tuniques vert-olive et leurs turbans rouge cramoisie.

Néanmoins, certains parmi ces Tuariks possèdent une marque sur le front, en forme de trident orné d'un œil, marque des élus des efrits du désert.

Les Tuariks veillent sur le commerce d'esclaves du Sanghkor, et il n'est par rare que des sorciers shamites deviennent Marabouts sur le choix d'un ifrit sorti des sables exprès pour le prendre. Il le charge de surveiller les liens que ses peuples entretiennent entre eux, augurant les guerres, dictant les bonnes alliances et allégeances, inspirant les trahisons...

Les ifrits sont sous l'autorité des djinns de la cité de Meraj, inviolable et cachée dans les délires des voyageurs qui y sont généralement conduits pour servir de festin d'âmes. Seuls les Marabouts sont autorisés à y pénétrer comme ambassadeurs des mortels avec l'espoir d'en sortir vivants.

Lorsqu'un Marabout découvre l'antique caverne de la tribu Manassé où se trouvent les représentations de la lutte des Puissances et les terribles révélations du Chant de la Sentence, il en sort bouleversé.

Cela le pousse à partir à la poursuite de son Eydolûn corrompu, s'exilant loin du peuple tuarik et sa loi impitoyable, à la recherche d'un sanctuaire de fertilité à même de résister au pouvoir dévorant des ifrits.

C'est ainsi qu'il trouve refuge dans les terres fidèles à l'empire Mazdim.



Compétences : Nomadisme (M), Hospitalités (M), Tromperie (M), Mysticisme (M), Transe (M), Montures (C), Soins et Nutrition (C), Médecine (C), Chimie (C), Légendes (C)

Avantage : Appel de l'Ifrif => Pour 1pt de Grâce, le Marabout convoque la présence d'un ifrit dans un cercle tracé au sol. Celui-ci effectuera pour lui toute tâche, y compris se battre, et disparaîtra une fois l'ordre accompli.

IFRIT

Vaillance 5 / Habilité 7 / Présence 6 / Conscience 4 / Vigueur 3 Lutte (M), Pistage (M), Architecture (M), Mécanique (M), Intuition (C)

Arcanes : Confrérie libre mais où il a mauvaise réputation

Armes : Libre

Armures : Libre

Emplacement de la tribu requis : Caravane

Le Danseur De Sabres

Les Taggothi ont instauré une tradition secrète d'assassins, les Danseurs de sabres. Formés au maniement de toutes les armes les plus complexes,

sordides et meurtrières, ils ne portent pas d'armure mais sont de redoutables acrobates ambidextres.

Leur vie est une suite d'entraînements et de contrats, cependant ils passent aussi des sessions d'herboristerie pour se former aux drogues, onguents et poisons destinés à tuer le plus efficacement et le plus discrètement possible, mais aussi à survivre aux plus terribles blessures.

Contrairement aux Vengeurs, ils n'ont aucune considération pour le code du Livre des sphinges, mais agissent comme serviteurs zélés des autorités kshayatrim locales en lien avec Makoth, la cité corrompue du Taggoth.

Les Danseurs de sabres sont particulièrement véloces et discrets. Ils ont une affinité particulière avec les cobras et sont immunisés aux venins grâce à des ingestions régulières.

Compétences : Athlétisme (M), Armes de Mêlée (M) Lutte (M), Vigilance (M), Stratégie (M), Pistage (C), Usages Citadins (C), Polyglotte (C), Chimie (C), Géographie (C)

Avantage : Danse des Sabres => Pour 1 pt de Grâce, le personnage active la Danse des Sabres pour la scène. Il peut parer autant d'attaques qu'il en subit par tour pendant le combat.

Arcanes : En tant que combattants du Taggoth, les Danseurs de sabres font appel à une thaumaturgie qui échappe au contrôle des Arcanes. C'est la raison pour laquelle les PJ Danseurs de sabres ont perdu la rochécaille qui leur confèrait cette thaumaturgie. Leur intégration dans l'Arcane sparakéen ne devrait pas être très difficile, mais ils pourraient préférer découvrir d'autres technique. Aucune restriction.

Armes : 2 Cimenterres à 1 main

Armure : Lamelles de cuir, autre (libre)

Emplacement de la tribu requis : Caravane

Les Voies

Les Voies sont les repères moraux du Seigneur, essentiels à la gestion politique de la tribu.

Celle-ci attend donc une certaine adhésion afin de maintenir son soutien à son Seigneur en vertu de ses propres tendances. Le PJ décide librement, et à sa discrétion, de son niveau d'engagement dans la Voie de son choix.

Pour chaque niveau d'engagement dans une Voie, le Seigneur hérite d'1 point de Grâce par partie (1 point pour Basique, 2 pour Pratique et 3 pour Zélé).

Il y ajoute 2 points de Grâce qu'il obtient par défaut. Si le PJ n'honore pas son niveau d'engagement au cours de la partie, le Conteur attribuera un à plusieurs point(s) de Révolte à sa tribu en guise de sanction.

Lorsque les points de Révolte sont supérieurs à la somme des Forces et de la Corruption de la tribu, le Seigneur perd son soutien et se fait remplacer. Il doit alors rejoindre une nouvelle tribu dont il n'aura pas la gouvernance et sera donc soumis à un autre PJ ou à un PNJ.

La Voie Mazdim

Cette Voie impériale traditionnelle est basée sur le concept de libéralité de l'ordre. En somme, elle garantit le droit, c'est-à-dire l'accès du plus grand nombre, à la plus large opportunité de réalisation personnelle et collective.

Ce système privilégie l'organisation autonome au sein des confréries. Elle consent qu'il puisse exister différentes doctrines, spécifiques à chaque confrérie, du moment qu'elles respectent toutes le pouvoir central et ses libéralités en regard des mœurs.

Basique : Respecte de la Loi

Pratique : Assure le respect de la Loi

Zélé : Bats-toi contre les ennemis déclarés de la Loi.

La Voie des Seigneurs

Les Seigneurs sont des privilégiés. Le fait d'appartenir à cette classe aisée représente une opportunité immense, mais également un devoir de stature et de respect. Cette féodalité n'a de sens que par l'esprit de charité.

Si la loi mazdim a su s'en inspirer, rien ne vaut la défense des privilèges et des libertés pour signifier avec justesse que les choses ne peuvent changer qu'en bien.

Car la générosité des puissants entre eux permettent toujours des alliances à venir, et celle envers la population conduit à l'amour du peuple et à sa fidélité plus sûrement, croit-on, que la peur de la répression.

Pour se tenir à l'abri des kshayatrim et des félazzarites, les mazdim les moins regardant sur la loi et sa jurisprudence choisissent de s'en référer à la coutume des Seigneurs.

Basique : Ne laisse personne nuire à ton rang

Pratique : Fais preuve de charité

Zélé : Incarne la grandeur.

La Voie du Long Chemin

La vie est un sentier à parcourir, une traversée des océans de l'inconnu, comparable aux longues pérégrinations dans le désert vers des horizons étrangers.

Les nomades de l'existence, ceux qui font route vers la sagesse par l'expérience et assouplissent leur moralité pour aller à la rencontre de nouvelles cultures, pour découvrir sans a priori les attitudes des classes sociales, ceux qui font de chaque rencontre une occasion de grandir, sont sur le Long Chemin.

Ceux qui savent apprendre de tout et n'ont de cesse de changer pour aller toujours de l'avant, dans n'importe quelle situation, sont des gens peu ordinaires.

Certains sont même convaincus que c'est une façon d'augmenter ses chances de rejoindre le Al-Muntir ou le sein d'Eloah.

Quelles que soient les convictions du moment, il s'agit de faire des choix pour le devenir de l'âme, en une sorte de placement à long terme.

Les adeptes de la Voie du Long Chemin auront tendance à pardonner, mais n'en feront jamais un devoir car rien ne peut être exigé, puisque tout s'apprend et tout vient en son temps.

Basique : Apprends

Pratique : Transmets

Zélé : Laisse chacun suivre sa Voie

La Voie felazzarite

Cette Voie intransigeante exige ascétisme et abandon de toute glorification de soi. Les felazzarites ne mangent pas de viande, ne portent pas d'habits de luxe, effectuent des jeûnes et des veilles. Ils ne prient qu'Eloah et n'accordent pas de dignité ou de statut particuliers aux dives Askya. Ils sont non-violents par code et se rachètent, si cela est nécessaire, de la violence accomplie par des interdits

drastiques. Il leur est notamment proscrit de causer la mort.

Basique : Respecte les interdits

Pratique : Fais preuve de scrupule

Zélé : Prêche la bonne parole

La Voie des Voleurs

Régis par une confrérie secrète, les voleurs, plutôt concurrents sur un même terrain, ne se rassemblent que rarement, principalement lorsqu'ils sont menacés par l'ordre et la loi, ou par la tyrannie. Ce sont des anarchistes, mais leur conduite est menée par l'esprit de liberté sans la forme exclusive de la chose.

Aucun d'entre eux ne s'attendrait à ce qu'un interdit ou une privation de droit soient exercés. Leur loi réside dans le principe : pas vu, pas pris.

La liberté appartient aux gens discrets. Hélas, certains adoptent la Voie des voleurs sous le couvert de la clandestinité pour des raisons plus obscures : tel pédophile se cachera ainsi, tel vizir torturera sans crainte des lois, et ainsi de suite.

L'intérêt de voir prospérer la clandestinité sur le dos d'un état si faible qu'un empire confédéral, c'est de pouvoir échapper à celui-ci sur le terrain et à long terme.

La « Confrérie » représente, en hauts-lieux, une véritable société secrète, disposant d'un potentiel de frappe imposant, ne se révélant que face à la menace ultime de la privation des opportunités telles que celles des états militaires d'Urzil ou de Yakal Khagan.

Même si l'allégeance kshayatrim ne pose pas de problème en soi à la Confrérie, leurs armées, elles, demeurent l'ennemi à abattre.

Basique : Ne te fais pas prendre

Pratique : Relève de nouveaux défis régulièrement

Zélé : Ne laisse pas les confrères quitter la Voie

La Voie de l'Accord Parfait

Les confréries discutent de l'opposition théorique entre les voies religieuses et remarquent depuis longtemps leur point commun : elles font de l'adepte un être qui dépend de Vertus au regard de sa communauté. Non-contentes de ce constat, qui a plongé Gandariah dans les Âges Sombres, elles élaborent de nouvelles perspectives, basées sur leur compréhension rationnelle et subjective.

Elles ont pris conscience de la fragilité de faire reposer l'ordre mazdim sur l'adhésion à un contrat théologique.

Elles estiment également que les logiques des kshayatrim sont trop bornées pour permettre un monde en nuance qui puisse aller vers sa destinée sans s'autodétruire.

Voyant dans la négociation un dessein supérieur, les adeptes de la Voie de l'Accord Parfait s'arrangent avec les autres tout en préservant la finalité de la continuité du monde.

Ils travaillent à ne jamais figer leurs formes de tractation dans une identité idéologique particulière et font prévaloir l'objectif sur l'instant acquis. Ce sont des experts dans l'obtention de contrats satisfaisants.

Basique : Sois comme la vague

Pratique : Négocie toujours à la hausse

Zélé : Domine tes certitudes

La Voie du Glaive

La Voie du Glaive est prisée des combattants, des politiciens et des agents. Elle a des vertus qui sont fondées sur l'art de la guerre, car l'engagement a ses règles. Au delà de tout manichéisme, le Glaive est la voie privilégiée de ceux qui se jettent entièrement dans l'action, quel qu'elle soit.

Basique : Sois toujours sur tes gardes

Pratique : Mène tous tes combats sans faillir

Zélé : Travaille tes bottes secrètes

La Voie du Scorpion

Il est des êtres qui se font un art de glisser entre les mailles du filet que tendent leurs adversaires, des êtres qui ne laissent pas une occasion de s'octroyer la place qui leur revient sans pour autant se compromettre en attirant l'attention sur eux. On les surnomme poétiquement les scorpions.

Leur voie est idéale pour les prêtresses du désir, mais aussi convenable pour tout seigneur dont les aspirations dépassent les moyens.

Basique : Sois partout comme un poisson dans l'eau

Pratique : Absorbe le choc des aléas de la destinée

Zélé : L'attaque est toujours la meilleure défense

La Voie de l'Horloger

La vision du temps, éclairée par l'époque et sa technicité a induit une philosophie particulière, fruit de la maîtrise obtenue sur soi.

L'horloge interne est un guide pour celui qui saisi que le temps est intérieur, et cela vaut aussi pour le collectif qui doit fonctionner comme une mécanique bien huilée.

Pour cela, l'organisation est capitale.

Basique: Sois toujours à l'heure

Pratique: Ne te laisse jamais déborder

Zélé: Donne-toi des routines utiles, et honore-les

La Voie des Légendaires

Basée sur la Notoriété, la voie des légendaires vise à transcender la mort.

Elle propage d'innombrables contes et légendes sur des personnes historiques qui emmènent les âmes comme poussée par un vent puissant et léger, telle une poussière d'étoiles à travers la Fontaine de Vie afin de fertiliser les jardins du Muntir et de dresser des palais dans le Bardô.

Les gestes des légendaires tutoient les Puissances et enchantent le monde.

Basique: Que tes actions soient connues

Pratique: Enjolive tes récits

Zélé: Sois pour les autres comme ils s'en font un fantôme

La Voie du Dragon (Kajjars)

Les Feung, les amazones et certains sarmanes de Bazilée suivent la voie du Dragon par tradition et par transmission:

Chaque famille doit transmettre cette voie de génération en génération, quoiqu'il en coûte. Le Dragon est une créature du folklore Feung, on ignore s'il existe réellement.

Ce que l'on peut dire c'est que la chance sourit à ceux qui la suivent.

Basique: Sois honorable

Pratique: Sois aérien

Zélé: Vise l'excellence

La Voie kshayatrim (PNJs / Nemesis)

La Voie kshayatrim, en tant qu'œuvre du chaos, vise surtout à émanciper l'individu de l'emprise sociale.

Elle cherche même, sous l'influence d'Eldobos et par l'allégeance à Shayatz, à satisfaire le plus largement les aspirations au pouvoir et à la domination de l'individu.

La violence y est coutumière, ritualisée parfois dans certaines sectes spécifiques, comme la secte moghule.

Basique : Ne sers que toi

Pratique : Sers-toi des autres

Zélé : Ritualise et sacralise la violence



Quelques deux semaines plus tard à huit cent stades de là, dans la grande capitale du Shadirai - Izkandarai-, Muhaymin reconnaissait humblement ne rien entendre à la politique, et à la guerre elle-même.

Urzil, ses bakturs et ses ba'akani s'enfonçaient désormais à travers le coeur-royaume, et traçaient vers l'ouest, tandis que les moghûls de la Horde Noire pillaient les villes et dévastaient les villages vers le sud.

Les bakturs abandonnaient donc leurs terres pour s'emparer de celles de leurs alliés historiques sous la pression des conquérants. Fédération de royaumes, l'empire se dévorait lui-même.

Le commerce, incertain, s'égrainait douloureusement, privant les cités de ravitaillements indispensables. Bientôt, si ces deux sortes d'envahisseurs maintenaient l'allure, les grandes cités deviendraient des enclaves, lits mortifères de tous les maux.

Le Shadirai se retrouvait avec la gueule de bois, avant-poste d'un empire entamé, sa capitale à courte portée des destructions. Le nord était un tas de ruines.

Mais pour Muhaymin, l'urgence était de savoir comment servir Kaddar. Le shahenshah avait toujours été bon, garantissant le juste règne des cadis et des mobeds, à la proue d'un ordre équitable. Muhaymin était d'une loyauté indéfectible, pèlerin de l'épée devenu Cimeterre d'Or au service du trône. Il recueillait à cet instant les desiderata du roi des rois.

Ce dernier, l'esprit ostensiblement perturbé, râlait ses ordres aux suffètes (généraux) mais n'avait cure d'être servi par son agent. Tout au plus lui confierait-il de veiller sur les brèches creusées dans les défenses lors du siège prochain, et retarder l'inéluctable.

Pour le kalendar Fereydoun, éminence grise des récentes années du trône, les choses étaient plus claires. Les heures n'étaient déjà plus à la guerre ; son âme était plongée dans les futurs. Quittant la Salle des Cartes où Kaddar tenait conseil comme s'il était dans sa propre résidence, Fereydoun pris Muhaymin par le bras et l'emmena à l'extérieur.

– Comprends-tu ce qui nous arrive, paladin ?

– ô kalendar, je ne suis pas de ton ordre saint, ni de ceux qui ont connu la dispense de ses savoirs. Pour le dire clairement, la politique m'est inconnue.

– Soit. C'est ce qui fait de toi un bon chevalier, pourvu que tu te résignes à tes ordres. Crois-tu l'empereur capable de t'en donner ? Interrogea le kalendar.

– Il est mon maître et seigneur. Répondit Muhaymin.

– Tu le servira constamment, jusqu'à ce que le souffle te quitte, n'est-ce pas Muhaymin ?

– Aussi vrai qu'il règne sur nous tous.

– Prends garde, pèlerin de l'épée, son heure arrive pour bientôt. Ne t'en remet pas à sa langue pour suivre sa cause, fis-toi à moi. » Intrigantes paroles de Fereydoun.

Muhaymin demeurait perplexe. Les deux hommes s'enfoncèrent dans l'enfilade de colonnes du péristyle, toutes de fûts aux marbrures bleutées et cintrées d'or rouge. Ils devisaient sous les arcades ornées de sphinx, de chimères ailés et de créatures cornues aux gueules embrasées.

– Qui détient le commandement sur les Cimeterres d'Or, en dehors du shahenshah ? demanda Muhaymin, signifiant à Fereydoun son absence d'autorité.

– Leur fidélité, qui est dans vos cœurs. Ecoutez-moi, Muhaymin. J'ai besoin de toi pour quitter la ville avant que ces kshayatrim de moghûls ne frappent le roi et ne déciment la cour. Tu ne pourras pas l'empêcher. Et de toute façon, il est déjà cerné d'ennemis.

– UNE TRAHISON ?

– Ton devoir est d'agir pour protéger Kaddar, mais à quoi te servent tes armes contre un poison subtil ? J'en ai acquis la conviction : la maladie du roi des rois n'est pas naturelle.

« Il y a longtemps qu'on lui fait ingérer, je ne sais comment, une substance qui ronge ses entrailles. Le fil de l'existence cède. Tu ne serviras aucunement à sa dépouille, mais son âme -entends bien-, son âme a besoin de tes services, et j'en suis dépositaire.

« Ne t'accorde pas le temps d'être berné par les vizirs ; ces charognards de ministres vont mourir dans les décombres d'Izkandarai, quand l'envahisseur moghûl sera là. Leurs vaines manœuvres ne sont pour toi qu'une perte de temps. »

Le pèlerin de l'épée réalisait qu'il pouvait se faire entraîner sur la pente de la désertion. Néanmoins, Fereydoun lui paraissait être un juste parmi les insensés. Izkandarai dégorgeait ses vices dans un vaste lac nourrie de vomissements luxurieux ; la cité payait le prix de l'opulence.

Tout le profit tiré de décennies d'emprise morale de la doctrine mazdim était entassé dans les greniers et les coffres, il y avait ras-la-gueule de trésors à saisir pour la Horde Noire.

– L'oraison a commencé, Muhaymin. Quel est le rôle que pourrait prendre un Cimeterre d'Or ? Choisir un camp parmi les courtisans et massacrer les opposants, en échange de titres et de fortunes, bientôt confisqués par l'envahisseur ?

C'était sans doute ce qu'il fallait attendre. Peut-être Fereydoun méritait-il l'oreille du puissant

shahenshah. Peut-être était-ce le sens de la réputation de l'ordre kalendar auprès des princes ; habiles stratèges au dessus des affaires courantes, ascètes sans charges mais gardiens de l'Équilibre.

Peut-être étaient-ils tous deux les apôtres de l'abnégation dont il fallait faire preuve à cet instant. Néanmoins, cela entraînait en contradiction avec les responsabilités que les mobeds, ces juges religieux, avaient confié à Muhaymin en en faisant un pèlerin de l'épée ; il était envoyé servir Kaddar en guise de rédemption.

– Comment trouverais-je le salut sinon dans le service de ma personne et le sacrifice de ma vie ? On ne m'a pas donné le loisir de choisir comment servir mon seigneur, proclama Muhaymîn.

– Ton seigneur a plus précieux que son existence même, qui est déjà condamnée : sa vie durant il a suivi un but, une vision pour l'empire.

« C'est ce dessein que tu dois servir, sans quoi il sombrera dans l'abîme. Il a besoin d'un héraut, et tu es Cimeterre d'Or. »

« Tu cherche la rédemption, plaise à Mezdahor ! Mais ce n'est pas en mourant que tu donnera un sens purifié à ton existence, c'est en accomplissant ce pourquoi ton seigneur a dû guerroyer jusqu'à la fin. »

Le kalendar et l'agent du shahenshah arrivèrent dans les jardins.

Vastes étendues rafraîchies de bassins et peuplée par les plantes des six cent quarante nomes de Gandariah (ses départements), ils étalaient leur ombrage entrecoupé de raies de lumière étincelante, diamants à la surface des eaux et des carreaux de mosaïque perlant sous un voile invisible.

C'est là que dans une émotion contenue, les deux hommes vinrent s'arrêter un instant, cherchant le souvenir de la paix.

– Quand je suis arrivé à la cour, repris Fereydoun, le roi des rois réprimait la cinquième révolte taggothi de son règne. Il avait réorganisé l'asabiyya, la vassalité, de fond en comble : pas une des grandes familles préceptrices et militaires n'avait été maintenu dans ses prérogatives, mais le désordre régnait toujours, sous l'influence des chefs des clans démis.

« Pour les combattre, j'ai appris à Kaddar comment leur substituer les fonctionnaires, comment faire en sorte que le peuple réclame le jugement des mobeds. J'ai inspiré les décrets qui ont réformé les us de l'administration, pour que celle-ci ne soit plus considérée comme ennemie du peuple.

« J'ai surtout démontré à notre empereur qu'un règne juste était la garantie de l'obéissance, et le ferment de la paix. La seule campagne que nous

aillons eu à mener fut celle de l'hérésie kshayatrim. »

« De toute évidence, nous avons sous-estimé son impact sur les tribus écartées. Mais de cette justice dont il est question et qui fait la grandeur de Kaddar, envers et contre les vieilles traditions, de cette justice viendra le soulèvement du peuple contre l'hérésie. »

« Dans cette justice, les émirs et les ra'is se reconnaissent, des archipels du levant jusqu'à ceux du couchant. Dans cette justice se trouve la fidélité des princes guerriers et des princes marchands. C'est cela Kaddar, pas un vieillard éperdu. C'est lui que tu dois protéger, c'est à lui que tu dois t'offrir. »

– Qu'en dit le shahenshah ? signifia Muhaymîn. Connaît-il tes intentions ? A-t-il demandé à ce que tu me confie cette charge ?

– Tu cherches un argument d'autorité, mais je ne suis pas le gardien de ton âme. Néanmoins, tu connais les Sûrât de Mareg'Neb, n'est-ce pas ? Tu sais qu'elles sont le pivot de la doctrine mazdim dont l'empire de Kaddar est le garant ?

Ne disent-elles pas : { Ne sois jamais l'obstacle d'un bienfait } ? Ou « Ce que tu couves de ton aile t'es acquis dans le Royaume } ?

Ou encore { Ce que tu veux qu'il t'arrive de pur voilà ce qu'il faut semer ; ce que tu crains de récolter, voilà ce qu'il faut brûler } ?

« Or ne dois-tu pas te repentir de l'emprise des passions de la chair, et ne dois-tu pas avant tout servir une cause noble ? Continua Fereydoun. A quoi te servirait-il de récolter l'apparence de l'empereur dans le Royaume des Cieux du Bardô, quand tu pourrais recevoir la justice ? Poursuivre son, rêve, c'est s'élever vers l'absolue félicité ! »

– Il me faut l'avis des mobeds sur cette question. Gromela le Cimeterre d'Or.

– Faible d'esprit ! Tu dispose comme tout humain de l'eïdolûm, graine de l'unicité de Barbêlo notre Dieu, et tu veux t'en référer à autrui pour juger du bien ? Rétorqua Fereydoun.

– Les mobeds sont là pour guider les hommes, nous sommes inégaux en pureté d'âme et en vision du bien. » rétorqua le Pèlerin de l'Épée.

Muhaymîn commençait sérieusement à souffrir de l'ignoble contrariété de laisser le Shahenshah à son triste sort.

– C'est ce qui fait de toi un être craintif. Renchéri le kalendar. Tu remets ton âme entre les mains d'autrui. N'as-tu pas assez d'honneur pour assumer une décision à la face des cieux ? Crois-tu qu'elle ait tant d'importance que d'elle dépendrait ta demeure finale ? C'est te donner beaucoup trop d'importance.

« Ton intention personnelle a plus de vertu que ta soumission à l'avis d'un juriconsulte. Les cieux ne nous demandent pas d'être soumis comme des esclaves, mais d'être entreprenants comme des faucons en chasse. »

– Voici une autre sùrât, elle dit :

{Tu te demandes celui qui juge les œuvres? C'est l'enthousiasme. Il est l'archer, la flèche, la visée et la cible. Si tu vise la quintessence, soit la quintessence, produit la quintessence.}

Comprends-tu les paroles du sage ? Demanda délicatement le roi-mage.

Muhaymin resta silencieux. Il prenait la mesure de son ignorance, de l'abîme du doute.

– Tu te découvre faible d'intention ? J'ai le remède pour toi : médites.

Et Fereydoun le quitta là.

– Une dernière chose, paladin. Sais-tu quelle est la racine de la corruption ? C'est l'attachement à la personne, et non à la responsabilité.



La Vertu

Les Seigneurs de Gandariah, tout comme l'ensemble des personnages que l'on peut y rencontrer, suivent les règles de l'honneur, déclinées en cinq conceptions différentes :

Chevalerie, Fierté, Prestige, Intégrité et Notoriété.

Vous devrez choisir celle(s) qui prédomine(nt) chez votre personnage pour la ou les interpréter, afin d'en recevoir la récompense en points d'expérience à la discrétion de votre Conteur, le maître du jeu.

L'Avantage (de Vertu) est une capacité à disposition du personnage seulement lorsqu'il a atteint la valeur maximale de l'honneur concerné.

Les Vertus

La Fierté

L'honneur le plus commun consiste à revendiquer sa part des butins, sa propriété, le respect dû et l'exercice du pouvoir et des droits acquis par la force de l'ego. Ce sens orgueilleux de l'honneur est appelé : la Fierté.

Avantage : Valeureux

Pour 1 point de Grâce, le personnage dispose d'une action échappant à ses restrictions de roleplay.

La Chevalerie

La seconde forme de l'honneur est plus rare. Valeur transmise par le récit des sages et des preux, la Chevalerie n'est pas réservée à une caste militaire qui, parfois, n'en a cure, mais représente la Vertu de ceux qui dépensent de leur bien, de leur temps et de leurs forces pour honorer la justice, le bien, le bon ou, tout du moins, l'équité.

Avantage : Chevalier

Pour 1 point de Grâce, le personnage restaure publiquement l'honneur d'une personne.

Le Prestige

La virilité ou la féminité, la sensualité, le luxe, l'image et le style sont des expressions de l'honneur pour beaucoup de Gandari.

Mettre en avant ses attributs, quitte à se contenter des apparences en mimant les autres Vertus sans effort réel, voilà une approche classique de l'honneur, typique dans la société gandari.

Avantage : Prestigieux

Pour 1 point de Grâce, le personnage reçoit les faveurs d'une cible.

L'Intégrité

L'Intégrité est la mesure de l'ensemble des Vertus du personnage permettant de valider, sur un seul et même test, s'il est réellement en harmonie avec ce qu'il est censé incarner auprès de sa communauté.

L'Intégrité est essentielle pour se défendre de la Corruption. Un test peut être demandé en cas de litige avec la Voie, la Vertu tribale ou la Vertu clanique, et entraîner, en cas d'échec, le gain d'un point de Corruption. Elle permet de **grandir en Caractéristiques**, puisque celles-ci relèvent principalement de potentiels qui ne peuvent être déployés que dans le cadre d'une authentique discipline.

Ainsi, les points attribués en Intégrité offrent chacun 2 points de Caractéristiques à dépenser librement, dans la limite du plafond humain fixé à 10.

Avantage : Accomplissement

Pour 1 point de Grâce, le personnage peut exhausser sa demande d'interprétation (c'est-à-dire toute action relevant normalement d'un test de Caractéristiques + Compétences) sans jet de dés, conformément à ses valeurs collectives et personnelles. Cependant, l'Accomplissement n'affecte pas les conséquences de son acte.

La Notoriété

La Notoriété reflète l'influence du personnage sur son environnement social. Il sera unanimement connu pour ses autres Vertus et suscitera l'attachement des autorités comme des petites gens. Elle est fondée sur l'expérience, l'efficacité et la compétence du personnage.

De ce fait, chaque point attribué à la Notoriété donnera 5 points à dépenser librement dans les Compétences.

Avantage : Obéissance Pour 1 point de Grâce, les désirs du personnage seront des ordres.

Néanmoins, cet Avantage ne fonctionne pas sur les créatures de l'Ombre et les Kshayatrim.

Vertus et niveaux

Fierté

0 Le personnage est désintéressé et a toujours le cœur sur la main

1 Le personnage est le plus souvent généreux

2 Le personnage évite de sacrifier son bien

- 3 Le personnage réclame ponctuellement sa part de butin
- 4 Le personnage réclame quotidiennement salaire
- 5 Le personnage ne fait rien sans intérêt
- 6 Le personnage ne laisse personne s'interposer entre lui et son ascension sociale

Chevalerie

- 0 Le personnage considère que chacun est responsable de ses misères
- 1 Le personnage considère que l'infortune des autres ne le regarde pas
- 2 Le personnage considère qu'à quelque chose malheur est bon
- 3 Le personnage aime les belles intentions et les cultive
- 4 Le personnage apprécie les bonnes actions et en accomplit volontiers
- 5 Le personnage fait tout son possible pour améliorer la vie des autres
- 6 Le personnage est prêt à risquer sa vie pour une cause noble

Prestige

- 0 Le personnage est cynique
- 1 Le personnage est machiavélique et joue sur les apparences
- 2 Le personnage présente les apparences d'une Vertu
- 3 Le personnage cherche la beauté en lui-même et en autrui
- 4 Le personnage fait montre d'une sagesse exemplaire
- 5 Le personnage met en valeur ceux qui ont du mérite
- 6 Le personnage comble la cour de son attitude exemplaire

Intégrité

- 0 Le personnage est capable des pires crasses
- 1 Le personnage a peu de scrupules
- 2 Le personnage cherche toujours la justesse
- 3 Le personnage est scrupuleux
- 4 Le personnage reste insensible aux erreurs de jugement des autres
- 5 Le personnage reste insensible aux mauvaises actions des autres
- 6 Le personnage influence les autres par son exemple

Notoriété

- 0 Le personnage est inconnu, sauf de sa tribu et des Seigneurs de son clan
- 1 Le personnage est réputé auprès du clan dans son ensemble
- 2 Le personnage est réputé auprès du baspeuple local
- 3 Le personnage est réputé dans l'administration de la ville
- 4 Le personnage est réputé dans l'administration du royaume
- 5 Le personnage est réputé auprès des Gandari
- 6 Le personnage est réputé dans le Bardô et le monde des rêves

Les Vertus Tribales

Les Vertus sont des valeurs fondamentales sur lesquelles repose la société gandari.

Unanimement admises, elles n'en sont pourtant jamais des carcans car les transgresser est chose courante.

En règle générale, un Gandari pratiquera deux ou trois Vertus, et respectera les autres sans s'y affaïrer.

Les joueurs doivent donc en choisir deux sur les six proposées, qui marqueront leur interprétation.

Pratiquer les Vertus de son personnage vaudra généralement 1 point d'XP par aventure.

La Gloire

« Le tout pour le tout », « Seule la victoire importe », c'est ce que se dira, par défaut, un adepte de la Gloire. Prêt à tout pour réussir, il considère que la fin justifie les moyens (attention tout de même à ne pas transgresser l'autre Vertu de votre personnage). Le Seigneur retire de la victoire une image de supériorité qui sert sa cause au sein de l'assemblée des gens du cru.

La Loyauté

Servir les siens, ceux de son clan, ses employeurs, ses supérieurs, son ordre, sa guilde, son alliance... Voilà une Vertu plus que bénie par les Gandari ! La fidélité n'est pas forcément récompensée, tant elle va de soi, mais elle est toujours attendue par tout un chacun, même si la scélérateuse guette au coin de la rue. Grâce à la Loyauté, un Seigneur sait se distinguer de la fourberie présumée du tout-venant.

L'Endurance

Survivre à toutes les épreuves ; surmonter toutes les peines et les difficultés ; résister à la pression ; affronter l'ennemi, qu'il soit plus expérimenté, plus puissant ou supérieur en nombre, et lui résister jusqu'au bout ; ne jamais céder.

Voilà la vertu de l'Endurance.

Le Seigneur fait preuve d'une capacité de résistance à l'adversité hors du commun.

La Sacralité

Honorer les sanctuaires et les personnalités consacrées (prêtres, vestales, moines...) est un devoir et une valeur en soi pour beaucoup de Gandari.

La Sacralité impose souvent des règles de conduite, mais elle offre diverses expressions : soit dans la tolérance des différences, soit dans la discipline personnelle, ou encore dans l'affirmation prosélyte de son appartenance supérieure. Le Seigneur peut recevoir des honneurs de la part du clergé des cultes ou relever son niveau de respectabilité.

La Sacralité est également utile pour franchir le Bardô.

L'Observance

Le respect de la loi et des règles est une Vertu universelle, même si on la contourne parfois par intérêt. Un Observant est légaliste, qu'il se soumette à la loi au sacrifice de sa propre discipline, ou que sa jurisprudence personnelle soit fondée sur un code en opposition avec la loi en vigueur localement.

Le Seigneur peut justifier son comportement sur une négociation avec le Conteur pour éviter un test d'Intégrité.

L'Hospitalité

Offrir de son bien à l'indigent, à l'allié ou à l'invité ; assurer une protection face à des ennemis ; faire preuve de tolérance à l'égard des transgressions ; accorder des pourparlers à un opposant... tels sont les comportements habituels du pratiquant de l'Hospitalité.

Le Seigneur peut venir en aide, à la discrétion du Conteur, à tout personnage que les circonstances amènent à demander l'Hospitalité.

Tout hôte d'un Seigneur se devra d'obéir à ses règles et lui sera redevable.

Les Confréries et les Huit Arcanes

Les Arcanes sont les formes de magie initiées par Aramidras et transmises aux Banu Armadar.

Enseignées en confréries séparées, leur apprentissage peut prendre de longues années et former une approche théorique trop complexe pour rendre possible la conjonction de plusieurs modèles. Ainsi ne peut-on apprendre au cours de sa vie qu'un Arcane, à l'exception des kalandars.

Chaque confrérie est associée à l'un d'eux et, puisque les Arcanes sont destinés aux puissants Seigneurs de Gandariah, à une devise indiquant une morale du pouvoir.

Chaque Arcane est divisé en quatre domaines, appelés Sphères, contenant chacun des sorts allant du rang 1 au rang 6.

Le joueur choisira trois Sphères, parmi les quatre proposées par l'Arcane, pour son Seigneur. Il devra ensuite les associer à sa convenance aux Vertus : Chevalerie, Prestige et Fierté.

Les points de chacune de ces Vertus lui donnera le rang maximal de sorts auquel il aura accès pour chaque Sphère.

Pour certains PNJs, le Conteur pourra attribuer l'intégralité des quatre Sphères à son personnage.

Les Partis

Les Partis occultes des Arcanes

- Les Fidélistes

Les Fidélistes sont engagés sur la voie de leur arcane tant en terme d'observance rigoureuse que dans la perspective de revivifier sans cesse le sens de leurs pratiques.

Le sens de cet engagement est de nourrir la structure de l'Arcane et de valoriser les confrères en manque d'originalité, car ils peuvent être d'excellents transmetteurs et des adeptes vaillants et accomplis.

Ils sont souvent plus à cheval que les autres sur ce qui fait l'esprit par lequel Aramidras a voulu aider l'humanité à se transcender pour se rapprocher de sa dimension divine. Ils sont le relai des kalandars dans les Arcanes. L'assemblée inter-arcannique des Fidélistes est l'occasion de réitérer des chefs d'œuvres clefs de l'initiation aux Essences et à l'Eydolun.

- Les Innovateurs

Les Innovateurs pensent que les Arcanes ne doivent jamais faire de sur-place et qu'il est essentiel de tenir une progression des acquis de la science secrète des Puissances.

Ainsi, ils ont à coeur de chercher de nouvelles applications de leurs Sphères. Ils essayent toujours et encore à transcender les frontières quelque peu "sorcières" pour devenir d'authentiques mages de la Grâce.

Ils ont coutume d'appeler Habitus les sorts de magie, et visent à développer leurs capacités acquises dans de nouvelles formes, en faisant progressivement dériver, combiner et doser les sorts dont ils disposent. Sans cette pratique, les chiméristes auraient été bien limités!

Bien entendu, ces derniers peuvent rejoindre un autre Parti sans renoncer à la combinaison des effets. Le coup en Grâce est toujours plus important, jusqu'à ce que leur Eydolun ait définitivement acquis la maîtrise de leur création.

- Les Symbolistes

Les symbolistes estiment qu'il est primordial de comprendre les formes de la Grâce pour saisir l'esprit du cosmos, et atteindre à la transmutation des Essences.

Ce sont des philosophes de l'Essence qui emploient la poésie pour communiquer leur appréciation de l'expérience intérieure des phénomènes contrôlés et incontrôlés, dans le but de parfaire leurs outils spirituels et leur justesse dans les perspectives de la situation.

- Les Mécanistes

Les Mécanistes sont les plus terre à terre des arcanistes. Pour eux, la pratique de l'Arcane consiste surtout dans l'usage que l'on fait de la divinité naturelle omniprésente, ce qui relève d'un art intégral qu'ils nomme la Teknès.

Ils l'envisagent comme le code mathématique de l'univers. Cela rend au début leurs résultats plus chaotiques, mais ils sont capables d'anticiper les résultats en s'appuyant sur les autres Partis.

Ainsi, ils deviennent de redoutables maîtres de précision dans leurs équations, et peuvent faire bénéficier de leur sens de l'anticipation aux autres Partis en récompense de cette coopération.

- Les Thanatonautes

Les Thanatonautes ont pris la Corruption pour destrier. Ils assument son usage dans le but de se dépasser et de revenir des affres qu'elle amène.

Ce sont des survivants et de vaillants arpenteurs du monde obscur, des sentinelles dans l'Ombre.

Si ce chemin en fait succomber plus d'un, il est nécessaire à l'apprentissage des voies qui permettent de protéger l'Eydolun de la Corruption, car il s'agit d'une extension décisive de la connaissance des Essences.

Le Confesseur de Confrérie

Tout initié à un Arcane, ou tout Kalandar dans son ordre, tant qu'il n'est pas reçu au 4e degré (réservé aux arcanistes ayant atteint 20 niveaux de Vertu sur 30) est l'objet d'un suivi par ses confrères plus avancés.

Ainsi, on progresse dans la confrérie sous la surveillance de celle-ci. Il apparaît alors indispensable de tenir celle-ci informée des enjeux qui impliquent la magie, mais aussi des manifestations du pouvoir qui gênent le développement des Vertus du noble Seigneur de tribu.

Le confesseur permet d'établir un lien à l'Arcane qui ne doit pas se rompre, sous peine de devenir un renégat.

Pourtant l'Arcane est lui-même sujet à la politique et c'est pourquoi son action est contrôlée par l'ordre Kalandar.

Quant à l'ordre des kalandars, il jouit de la confiance partagée par tous pour leur ascétisme, leur absence de charges officielles, leur maîtrise des Essences, des Litanies, liturgies et de l'Equilibre, leur talent à sentir la Corruption et à la traquer.

Sans parler de la proximité des Rois-Mages qui dirigent l'ordre avec les Vestales du Destin, au moins supposément.

Avertissement aux Conteurs: créez un confesseur par Personnage-Joueur, afin de vous assurer que même si vous avez deux arcanistes de la même confrérie à votre table, il n'y ait pas de risque politique supplémentaire qui titillerait vos joueurs, sauf si vous souhaitez créer cette tension.

Marbouthéens & Divination

Les Faits sont Maîtres



La Divination consiste à contempler les possibles, mesurer les atouts et les handicaps, discerner les grâces et les périls. Elle permet ainsi aux marbouthéens d'entretenir une relation étroite avec les faits déterminants et d'exercer les fonctions législatives et exécutives de manière prompte et efficace.

Cependant, voir la nature des problèmes et des opportunités ne garantit pas le succès avec certitude ; il faut pour cela développer son talent.

Sphères : Cœurs – Affaires – Recherches – Sacré

Fonctionnement des sorts de Divination

Si le sort nécessite le recours aux points de Grâce, le devin doit disposer de runes sur des pierres ou sur des cartes. Il doit également consommer une quantité suffisante de toxiques pour passer dans une transe profonde pendant laquelle il ne peut rien faire d'autre que « voir » dans sa Sphère. La transe dure une scène. À la fin de celle-ci, les effets des drogues se dissipent et il pourra alors partager sa vision. Si le sort ne nécessite pas l'utilisation de points de Grâce, il se déclenche automatiquement, sous condition d'un succès aux dés.

Sphère des Affaires

Niveau 1 : Juste Prix

Sur un jet de Conscience + Intuition ND12, le devin détermine le coût réel et la légitime marge du commerçant pour fixer un prix qui ne le lèse pas, tout en contrôlant le rapport à la devise et au monopole commercial.

Il n'est pas garanti d'obtenir la révision du prix, mais peut au moins détecter le jeu de l'offre et de la demande. Ce pouvoir est valable également pour déterminer, si besoin était, quelle personne est en position avantageuse dans un échange. On peut ainsi s'en servir pour repérer si la cible est dans le besoin.

Niveau 2 : Détection de la Tromperie

Pour un point de Grâce, sur un jet de Conscience + Intuition ND14, le devin peut sentir qui fait usage de sa compétence de Tromperie dans la situation ciblée du passé ou du présent. Il ne saura pas pour autant dans quel but.

Niveau 3 : Lecture des Émotions

Pour un point de Grâce, sur un jet de Conscience + Intuition ND16, le devin cartographie les sentiments de la cible pour les personnes présentes ou convoquées dans le tirage divinatoire, afin de comprendre intrinsèquement quelle relation est entretenue de son point de vue.

ou : Pour un point de Grâce, sur un jet de Conscience + Intuition ND16, le devin peut se promener durant une scène et balayer autour de lui les émotions ressenties par les personnes présentes comme un radar empathique.

Niveau 4 : Lecture des Désirs de l'Ego

Pour un point de Grâce, sur un jet de Conscience + Intuition ND18, le devin peut discerner les attentes, aspirations et désirs des personnes qu'il cible de son tirage divinatoire. Il bénéficie d'un bonus de +4 pour ses jets de Tromperie visant à les corrompre, et de +4 sur ses jets d'Hospitalité visant à les mettre dans une situation redevable.

Niveau 5 : Lecture des Intentions

Pour un point de Grâce, sur un jet de Conscience + Intuition ND18, le devin peut discerner les volontés et objectifs d'une cible. Cela lui offre automatiquement l'Initiative sur cette personne durant une scène de Tour par Tour.

Niveau 6 : Plans Révélés

Pour un point de Grâce, sur un jet de Conscience + Intuition ND20, le devin peut connaître les plans élaborés par une cible dans le but d'atteindre ses objectifs, ainsi que les étapes et les modalités.

Sphère des Cœurs

Niveau 1 : Lecture d'Aura

Sur un jet de Conscience + Intuition ND14, le devin peut avoir une vision des couleurs composant l'aura de la personne ciblée. Celles-ci le renseignent sur son état d'esprit, comme une mise en empathie symbiotique. La Lecture d'Aura ne permet pas d'entrer dans les contenus de la conscience, mais elle sert à connaître les dispositions d'une personne et à repérer les marques de son passé immédiat.

Niveau 2 : Blessures d'Âme

Pour un point de Grâce, sur un jet de Conscience + Intuition ND14, le devin connaît les souffrances passées et les crispations du destin de la cible par rapport à ses blessures d'âme. De cette façon, il peut comprendre les cycles de ses poisons mentaux, que sont les humeurs et les attachements, et, s'il les rend conscient à la personne, peut l'aider à sortir victorieuse face à la roue de la fortune.

Niveau 3 : Vertus Cardinales, Codes et Devoirs

Pour un point de Grâce, sur un jet de Conscience + Intuition ND16, le devin connaît les attributions d'expérience karmique de la cible (répartition de l'XP dans les jauges de Vertus), ainsi que sa Voie, son niveau d'engagement et ses devoirs tribaux.



Niveau 4 : Empathie Suprême

Pour un point de Grâce, sur un jet de Conscience + Intuition ND16, le devin est invité dans la

conscience de sa cible et y lit tout ce qu'il s'y passe sur le plan du moral et des affects durant la scène.

Niveau 5 : Anticipation des Fins

Pour un point de Grâce, sur un jet de Conscience + Intuition ND18, le devin perçoit les buts visés et les véritables finalités du comportement de la cible, ses volontés immédiates comme ses vues à long terme.

Niveau 6 : Ombre et Lumière

Pour un point de Grâce, sur un jet de Conscience + Intuition ND20, le devin connaît l'engagement dans la Voie kshayatrim d'un suspect d'hérésie Apsur. Il peut également détecter l'action d'une entité du Bardô alignée vers les Apsur ou les Askya. Il peut prévoir l'intervention des forces de la lumière dans le temps et dans l'espace.

Sphère du Sacré

Niveau 1 : Entretien Secret des Devins

Pour un point de Grâce, l'arcaniste peut communiquer avec les autres marbouthéens par la pensée et obtenir ainsi des informations discrètement. Toutefois, ils ne pourront lui révéler que ce qu'ils ont déjà vu et ne pourront pas s'exécuter pour accomplir une divination à sa place. Tout ce qui n'a pas encore été observé demeure incommunicable.

Niveau 2 : Arcane Révélé

Pour un point de Grâce, le personnage se voit dévoiler l'Arcane du personnage de son choix.

Niveau 3 : Perception du Plan Astral

Pour un point de Grâce, le personnage perçoit les énergies praniques et les créatures magiques tapies à proximité ; il repère les sorts en cours et les talismans, y compris ceux d'anti-magie.

Niveau 4 : Perception du Bardô

Pour un point de Grâce, le personnage peut voir dans le Bardô la présence des âmes qui s'y trouvent, mais aussi percevoir les séraphins ou les dives qui l'observent ou observent des personnes avec lesquelles il est en contact. S'il s'agit d'un dive Apsur, le personnage prend deux points de Corruption.

Niveau 5 : Entretien avec les Âmes

Pour deux points de Grâce, le personnage peut créer un lien télépathique avec une âme piégée dans le Bardô.

Niveau 6 : Mandala du Destin

Pour deux points de Grâce, le devin peut infléchir la destinée d'une personne de son choix qu'il connaît personnellement.

Sphère des Recherches

Niveau 1 : Vision Rétroactive

Pour un point de Grâce, sur un jet de Conscience + Intuition ND12, le devin visualise grâce à un flash ce qu'il s'est passé sur une scène d'une certaine intensité en un lieu déterminé, soit en s'y trouvant, soit par projection à l'aide d'un pendule.

Niveau 2 : Perception des Indices

Pour un point de Grâce, sur un jet de Conscience + Intuition ND14, le devin est attiré par les indices qui ont échappé à la vigilance des enquêteurs et sait lire en eux ce qu'ils ont à révéler.

Niveau 3 : Profilage

Pour un point de Grâce, sur un jet de Conscience + Intuition ND14, le devin dresse le portrait mental et une description physique d'une personne inconnue ayant accompli une action constatée par ses effets, ou d'une personne apparue dans un tirage ou une vision.

Niveau 4 : Reconstitution

Pour un point de Grâce, sur un jet de Conscience + Intuition ND16, le devin peut connaître avec précision les événements qui se sont déroulés et qui ont produit une scène intégrale, voire une situation interpersonnelle donnée sur le long terme.

Il peut faire un rapport complet parfaitement scientifique de la situation des personnes et de leurs interactions pour expliquer la scène dans les moindres détails, y compris une bataille dont il percevra les moindres passes d'arme, les blessures occasionnées, les victoires et les défaites sur le plan stratégique.

Niveau 5 : Sens de la Science

Pour un point de Grâce sur un jet de Conscience + Intuition ND18, le devin peut améliorer l'étendue de ses connaissances dans un domaine en trouvant des pistes de recherches et d'expérimentations fructueuses, lui permettant ainsi de produire des découvertes scientifiques. ou : Pour un point de Grâce, le devin sait où il peut trouver une information à caractère scientifique dont il est en chasse.

Niveau 6 : Détection Automatique

Pour un point de Grâce, sur un jet de Conscience + Intuition ND20, le devin enclenche un sens de limier surnaturel qui le met en résonance avec une cible et lui permet de la pister avec précision même si la piste est froide, en temps réel, jusqu'à remonter à elle. Durée du sort : 12h.

Sparakéens & Imprécation

Le Droit des Forts



On raconte que Saporkis, une fille du peuple Feung d'autrefois fut l'épouse la plus vaillante qu'ait jamais connu Aramidras.

Ce serait la raison pour laquelle elle a donné son nom à la confrérie dont elle est l'initiatrice.

Les métamorphoses animales ont toujours permis aux sparakéens de décupler leur rapidité, leur puissance, leur endurance, leur perception, leur souplesse, et de développer le mimétisme pour surprendre leurs adversaires.

Aux deux plus hauts niveaux, les Imprécations offrent la possibilité d'invoquer des armes sacrées : les astras.

Sphères : Arc – Épée – Lance – Bouclier

Fonctionnement des sorts d'Imprécation

L'Imprécateur doit réussir un jet de Conscience + Transe d'une difficulté d'un niveau égal au niveau du sort.

Sphère de l'Arc

Niveau 1 : Métamorphose Œil de Faucon

Pour un point de Grâce, l'imprécateur est immunisé pendant la scène contre la valeur de Danger des kshayatrim et créatures du Bardô. De plus, ses jets de Conscience + Vigilance sont également majorés d'un +4.

Niveau 2 : Métamorphose Vision Nocturne

Pour un point de Grâce, l'imprécateur voit dans la nuit comme en plein jour.

Niveau 3 : Métamorphose Ouïe Féline

Pour un point de Grâce, pour toute la durée d'une scène, la Vigilance de l'imprécateur est en succès critique.

Niveau 4 : Métamorphose Ailée

Pour un point de Grâce, l'imprécateur se dote d'une paire d'ailes lui permettant de s'envoler jusqu'à une altitude de 200 m. Le sort nécessite un jet d'Athlétisme par tour s'il veut prendre plus d'altitude. Il se déplace à la vitesse du vent ou à 3 km/h.

Niveau 5 : Invocation Arc Sacrée

Instinctif Pour un point de Grâce, l'imprécateur invoque l'astra d'un arc au toucher automatique faisant 10 dégâts con./tr./perf.

Niveau 6 : Invocation Flèche Sacrée Incandescente

Pour un point de Grâce, l'imprécateur invoque l'astra d'une flèche faisant 2d12+6 dégâts perforants à une cible avant de disparaître. Passe les armures magiques.

Sphère du Bouclier

Niveau 1 : Métamorphose du Caméléon

Pour un point de Grâce, l'imprécateur se dote d'une apparence trompeuse qui se fond dans le décor pendant un acte. Pour repérer l'imprécateur, il faut réussir un test de Vigilance d'une difficulté

équivalente à 16+niveau de la compétence Tromperie de l'imprécateur (N=0, A=2, C=4, M=6).

Niveau 2 : Métamorphose Armure d'Écailles

Pour un point de Grâce, l'imprécateur se dote d'une armure +4 tr./perf./co. sans malus pendant une scène.

Niveau 3 : Métamorphose Armure de Crabe

Pour un point de Grâce, l'imprécateur se dote d'une armure naturelle +6 tr./perf./co. avec une perte d'Habilité de 1 pendant une scène.

Niveau 4 : Métamorphose Peau de Rhinocéros

Pour un point de Grâce, l'imprécateur se dote d'une armure naturelle de +8 tr./perf./co. sans malus de caractéristique pendant une scène. Cependant, elle est incompatible avec une armure classique.

Niveau 5 : Invocation Bouclier Sacré Instinctif

Pour un point de Grâce, l'imprécateur invoque cet astra léger comme l'air et très couvrant qui le protégera alors à hauteur de 1d12 en sauvegarde automatique, y compris sur les balles.

Niveau 6 : Invocation Bouclier Sacré Incandescent

Pour un point de Grâce, l'imprécateur invoque cet astra qui le protégera à hauteur de 1d12 et qui infligera une brûlure à toute personne tentant une attaque contre lui ou des membres de son clan sur 10 mètres de diamètre (cf Table des Armes).



Sphère de l'Épée

Niveau 1 : Métamorphose Griffes de Loup Géant

Pour un point de Grâce, l'imprécateur se dote d'une main griffue d'une portée d'un mètre offrant 1d12 dégâts supplémentaires à sa Vaillance.

Niveau 2 : Métamorphose Pince de Crabe

Pour un point de Grâce, l'imprécateur se dote d'une pince de crabe géante au bras ou à la jambe qui lui procure une Vaillance de +4 sur les dégâts de lutte.

Niveau 3 : Métamorphose Main-Gueule

Pour un point de Grâce, l'imprécateur se dote d'une gueule à la place de sa main capable de produire 6 dégâts perf/tour. L'emprise ne peut être rompue que par un test de Lutte en opposition.

Niveau 4 : Invocation Épée Sacrée du Tranchant Parfait

Pour un point de Grâce, l'imprécateur invoque l'astra d'une épée produisant pour dégâts 12 tr./10 perf.

Niveau 5 : Invocation Épée Sacrée Instinctive

Pour un point de Grâce, l'imprécateur invoque l'astra d'une épée touchant automatiquement à 12 tr./10 perf.

Niveau 6 : Invocation Épée Sacrée Incandescente

Pour un point de Grâce, l'imprécateur invoque l'astra d'une épée 12 tr./ 12 perf. provoquant en surplus une gerbe de flamme allant jusqu'à 8 mètres sur sa trajectoire, et affectant automatiquement malgré la magie.

Sphère de la Lance

Niveau 1 : Métamorphose Dard de Scorpion

Pour un point de Grâce, l'imprécateur se dote pendant 3 tours d'un dard au bout du doigt chargé d'un poison standard.

Niveau 2 : Métamorphose Membre Serpent

Pour un point de Grâce, l'imprécateur se dote pendant une scène d'un membre plastique qui peut se projeter jusqu'à 2 mètres.

Niveau 3 : Métamorphose Crachat d'Acide

Pour un point de Grâce, l'imprécateur se dote d'une capacité à transformer son crachat en acide – qui ne peut l'affecter – et produit sur autrui les dégâts de 2d6 perf. au contact de la peau. Sur les armes, il réduit automatiquement leur résistance de 1d6. Sur les boucliers, il réduit leur efficacité par une valeur de -2.

Niveau 4 : Métamorphose Tentacule Hérissée

Pour un point de Grâce, l'imprécateur se dote d'un tentacule de 10 mètres de long, hérissé de pics provoquant 8 perf. (Habilité + Lutte). Niveau 5 : Invocation Lance Sacrée Instinctive Pour un point de Grâce, l'imprécateur invoque cet astra capable de toucher sa cible automatiquement avant de disparaître. Niveau 6 : Invocation Lance Sacrée Incandescente Pour un point de Grâce, l'imprécateur invoque cet astra qui transperce sa cible à vue en les brûlant à hauteur de 1d12, comme une grenade, avant de disparaître.

Spagyriens & Alchimie

Savoir et Œuvrer



Les spagyriens ont méticuleusement observé minéraux, végétaux et organismes animaux pour maîtriser les propriétés de toute chose.

À l'aide de leurs préparations gazeuses et liquides, ils excellent à produire toute sorte d'effets spectaculaires, comme faire léviter des objets ou susciter des colonnes de feu.

Leurs onguents possèdent des propriétés miraculeuses pour soigner toute infection et leurs poisons sont redoutés.

Sphères : Élixirs – Vapeurs – Métaux – Pyrotechnique

Fonctionnement des sorts d'Alchimie : L'alchimiste doit pratiquer dans un vrai laboratoire d'Alchimie dont il aura enchanté les outils avec son propre Eydolûn pour deux points de Grâce. Il doit également dépenser autant de dinars que le niveau du sort, ou 1 Ressource par sort, mais cela lui permet de produire la quantité de son choix. De plus, il doit réussir un jet de Conscience + Chimie d'une difficulté d'un niveau équivalent au niveau du sort.

Sphère des Élixirs

Niveau 1 : Élixir Revigorant

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent un élixir restituant 2d6 PV, à condition que le Seuil médical ne soit pas atteint. Dans le cas contraire, il est impossible de restituer les PV au delà du Seuil.

Niveau 2 : Liqueur de Substitut Alimentaire

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent une liqueur dont une seule goutte produit l'effet d'un repas et, par là même, préserve pour une journée du jet de fatigue habituel de l'inanition (perte d'1d6 PV).

Niveau 3 : Potion d'Adrénaline

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent une liqueur dont la consommation induit une hausse de +2 en Vaillance et rajoute une action par tour pendant une scène.

Niveau 4 : Poison Sophistiqué

Pour deux points de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent un poison, mortel ou non, dont les spécificités sont à la discrétion du joueur.

Niveau 5 : Alcool de Vérité

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent un alcool capable de délier les langues au point de faire dire à quiconque tout ce qu'il ou elle a en tête sur simple question.

Niveau 6 : Élixir de Régénération

Cellulaire Pour trois points de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent un élixir personnalisé permettant de ramener l'âme d'un cadavre de sa torpeur, si celui n'a pas été brûlé.

La cible devra ensuite connaître les soins médicaux appropriés pour retrouver conscience et santé.



Sphère des Métaux

Niveau 1 : Blindage

Pour un point de Grâce, le personnage fabrique dans le laboratoire un blindage pour tout objet ou véhicule. Ceci inclut également les moucharabieh et les armes de siège.

Niveau 2 : Fabrication d'Armes à Feu

Pour un point de Grâce, le personnage fabrique dans le laboratoire une arme unique dont n'importe quel artilleur pourra découvrir l'origine sur un jet de balistique par Conscience + Vigilance ND14. Pour un point de Grâce supplémentaire, le personnage alchimiste produit une arme que seul un alchimiste disposant de la Sphère des Métaux au niveau 2 minimum pourra identifier contre un jet de Conscience + Chimie ND20.

Ce sort fabrique également des canons aux propriétés standard. Le canon ainsi fabriqué pourra être amélioré d'un bonus de x2 aux dégâts habituels de façon limitée, en fonction du nombre de points de Grâce dépensés en supplément lors de sa fabrication.

Niveau 3 : Outil Enchanté

Pour un point de Grâce, le personnage dispose d'un outil standard dont l'efficacité lui procure une réussite automatique à son jet. Il ne peut s'agir d'une arme, en dehors des balistes ou des canons. Pour les armes de siège, cela provoquera un gain de +2 en Défense.

Niveau 4 : Arme Enchantée

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire fabriquent une arme de mêlée ou de jet

procurant +4 au toucher et +2 aux dégâts. Pour les flèches, celles-ci disposeront d'un score de +6 perf. Pour un arc, celui-ci disposera d'un bonus de maniement de +4 tr./perf./co.

Niveau 5 : Armure Enchantée

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent une pièce d'armure unique offrant +1 en Vaillance et +2 en Habilité.

Niveau 6 : Véhicule Enchanté

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent un véhicule automate doté de



pattes et de systèmes complexes permettant un bonus de +4 en Habilité + Athlétisme à toute tribu ou groupe l'utilisant pour se déplacer, y compris à la verticale. Bien qu'il ne nécessite pas de chauffeur, l'alchimiste est le seul à savoir le faire fonctionner. Un alchimiste possédant la Sphère des Métaux au niveau 6 peut réussir à manœuvrer le véhicule enchanté s'il réussit un jet sous Habilité + Mécanique.

Sphère des Vapeurs

Niveau 1 : Gaz Fumigènes

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent un gaz capable de piquer les yeux au point de les faire pleurer et rougir, forçant la cible à les fermer. De plus, s'il est respiré, il brûlera légèrement la gorge.

Niveau 2 : Gaz Inflammable Inodore

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent un gaz inodore enfermé dans une amphore de cuivre. Celui-ci a la propriété, s'il est libéré dans un espace confiné et se répand normalement, d'être hautement inflammable. La moindre étincelle provoquera alors un incendie. Dans la nature ou en plein air, les dégâts sont limités à la zone d'un explosif standard.

Niveau 3 : Gaz Soporifique

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent un gaz provoquant une puissante somnolence. Il dégage une douce odeur de lotus bleu.

Niveau 4 : Gaz de Pleine Conscience

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent, sous l'effet des plantes mélangées par le personnage, une résine qui se fume et dont les propriétés sont d'ouvrir la Conscience de celui qui la consomme à la perception de l'invisible, notamment les effets de Perception du Plan Astral (voir Divination – Sphère du Sacré). Il sentira alors les influences du Bardô. Si la Corruption est présente, le consommateur devra lancer Conscience + Transe contre une difficulté de 16 pour échapper au gain d'1 point de Corruption. Les effets durent un scène.

Niveau 5 : Gaz Incapacitant

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent un gaz paralysant qui laisse dans une mollesse totale et rend incapable de bouger ou de percevoir. Les personnages ayant respiré ce gaz passeront donc pour mort. Ce gaz peut également être transféré sous forme de liquide sous un jet de Conscience + Chimie ND14 si le personnage possède la Sphère des Élixirs au moins au niveau 1. Sinon la difficulté sera de 18.

Niveau 6 : Gaz Toxique à Antidote

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent un gaz provoquant une blessure automatique de 2d12 à qui la respire. Sa zone d'effet est de 20 mètres. Pour un point de Grâce supplémentaire, l'alchimiste et son laboratoire auront également produit l'antidote respirable par application sur tissu respiré. 122 Fabio Casa, Erell, Villon Sélim : Gandariah, Seigneurs des Arcanes, livre de base préventes

Sphère Pyrotechnique

Niveau 1 : Vêtements Ignifugés

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent une liqueur qui, si on en enduit tout tissu, rend celui-ci ignifugé. Son porteur diminuera les dégâts d'une explosion de 2d12 sur sa personne.

Niveau 2 : Fabrication de Grenades

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent des grenades artisanales dans des pots de terre cuite, dont on active la mèche par un ingénieux mécanisme d'étincelle. Celle-ci est très combustible et fait une longueur à la discrétion du joueur.

Niveau 3 : Fabrication d'Explosifs

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent un explosif standard. Pour un point de Grâce supplémentaire, les dégâts sont doublés, mais le test de réussite du sort passe d'une difficulté de 16 à une difficulté de 20. En cas d'échec, le laboratoire explose, provoquant les dégâts d'un explosif standard.

L'alchimiste ne pourra plus y produire tant que les travaux pour le remettre en état ne sont pas effectués, en échange de 4 ressources. La réparation dure 2d12 jours.

Niveau 4 : Lance-Flamme

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent un lance-flamme dont la portée est de 10 mètres et dont les effets sont semblables à ceux d'un explosif sur la cible visée. S'utilise avec la compétence Canons Arquebuses.

Niveau 5 : Décharge Électrique

Pour un point de Grâce, le personnage fabrique dans le laboratoire un système à sa discrétion provoquant des éclairs d'électricité dont les dégâts sont à sa discrétion. Pour 1pt de Grâce supplémentaire, l'alchimiste peut y ajouter un dispositif de réglage de la puissance.

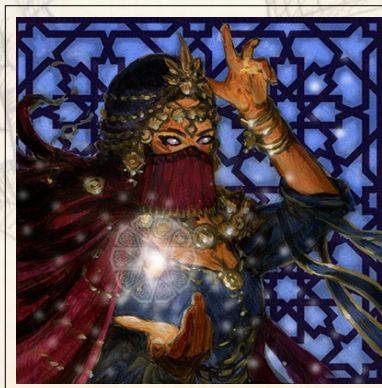


Niveau 6 : Propulsion

Pour un point de Grâce, l'alchimiste et son laboratoire produisent un ingénieux mécanisme qui se place sur le dos et projette son porteur à une distance de 20m par utilisation à la verticale. Le personnage peut ensuite se poser aussi légèrement qu'une plume s'il réussit un jet de Habileté + Mécanique ND14.

Kassiréens & Envoûtement

Prévoir et Surprendre



L'art de falsifier des liens d'amour, d'amitié ou d'admiration, développé par les kassiréens, leur permet depuis des temps inexorables de découvrir les secrets les plus cachés de leurs victimes et de défaire les mésalliances. Ils ont mis à profit ce savoir

en développant l'art d'abuser des faiblesses pour frapper stratégiquement leurs compétiteurs.

Sphères : Paix – Commandement – Crainte – Confusion

Fonctionnement des sorts d'Envoûtement :

L'envoûteur doit avoir sa cible en vue, les mains libres et ne pas être bâillonné. Il chuchote alors les mots de pouvoirs en exécutant les signes rituels. Il doit réussir un jet d'une difficulté d'un niveau égal au niveau du sort.

Sphère du Commandement

Niveau 1 : Confiance

Sur un jet de Présence + Hypnose contre une difficulté de niveau égal à celui de Danger de la cible, l'envoûteur établit un contact amical avec n'importe qui.

Niveau 2 : Courage du Maintien

Sur un jet de Présence + Transe contre une difficulté à la discrétion du Conteur, l'envoûteur garde la tête haute pendant une scène face à une situation dans laquelle il se serait senti perdu et on lui concède sa part de commandement en toute liberté. Il peut alors commander quiconque, incluant sa tribu, même en cas de révolte, sur un jet de Présence + Éloquence, comme n'importe quel noble en fonction.

Niveau 3 : Ordre Simple

Pour un point de Grâce, l'envoûteur, par une question sibylline, fait exécuter une tâche quelconque, équivalant à un ordre de trois mots, à une cible. Dans le cadre d'une hiérarchie militaire, l'utilisation de ce sort est superflue. Exemple : Quelle place accordez-vous à l'existence de cet homme ? => Tue cet homme !

Niveau 4 : Ordre Complexe

Pour un point de Grâce, l'envoûteur, en racontant une histoire, parvient à convaincre une cible d'effectuer un enchaînement de tâches organisées en vue d'un résultat avancé pouvant s'étaler sur 1d6 jours.

Niveau 5 : Contrôle Moral

Pour deux points de Grâce, par une séance de conversation dans un climat calme et reposant, la cible voit la Loyauté envers le praticien comme prioritaire, jusqu'à [un jet d'Hypnose (2 dés)] jours.

Niveau 6 : Marionnettiste

Pour deux points de Grâce et une heure de concentration par jour sur une boule de cristal afin d'y enfermer la rêverie de sa cible et de la remanier, l'envoûteur la pousse à concentrer toute sa disponibilité mentale à l'exercice des tâches voulues et de toutes les réaliser de son mieux, en fonction des facteurs extérieurs, avec un souci prioritaire pour le résultat.

Cela se gère, si nécessaire, par un jet de dés à la discrétion du Conteur pour chaque tâche à accomplir.

Si la pratique est interrompue une journée, la cible reprend ses esprits et sera perturbée en conséquence. Il n'est pas rare qu'elle tombe en dépression.

En opportunités militaires, Marionnettiste peut être utilisé pour réordonner des troupes, y compris dans le mouvement : faire intervenir la ligne d'archers, positionner en première ligne les boucliers ou tenir les rangs serrés.

Sphère de la Confusion

Niveau 1 : Confusion

Pour un point de Grâce, l'envoûteur induit sur une cible à vue un effet de confusion qui entraîne -3 sur ses jets de Conscience, cela même si la cible ne voit pas l'envoûteur.

Niveau 2 : Œil du Chaos

Pour un point de Grâce, l'envoûteur détecte les points faibles de sa cible à vue, procurant un bonus contre lui de +4 sur tous les jets, sauf l'Initiative.

Niveau 3 : Négation

Pour un point de Grâce, l'envoûteur remplace la croyance et l'allégeance d'une cible pendant une scène. Pour un point de Grâce supplémentaire, ceci durera un acte. Pour un point de Grâce supplémentaire à nouveau, ceci durera une partie.

En cas d'accumulation jusqu'à quatre points de Grâce, le changement sera définitif, sauf si le niveau de Corruption de la cible est supérieur au niveau de Sphère de la Confusion du lanceur.

Niveau 4 : Rêverie sur Commande

Via un obscur rituel nécessitant un point de Corruption et une boule de cristal, l'envoûteur pourra, pour un point de Grâce, pénétrer les rêves d'une cible distante d'1 km maximum et les modifier à sa guise.

Niveau 5 : Cauchemar Traumatissant

Via un obscur rituel nécessitant trois points de Corruption et une boule de cristal, l'envoûteur pourra, pour un point de Grâce, pénétrer les rêves d'une cible et lui infliger 1d6 points de Corruption par une vision d'horreur. Pour en réchapper, elle devra réussir un jet de Conscience + Transe ND18.

Niveau 6 : Aliénation

Pour deux points de Grâce, l'envoûteur pourra provoquer un trouble mental de type névrotique à une cible qui le regarde. Pour un point de Grâce supplémentaire, et contre l'ajout d'un point de Corruption à l'envoûteur, la cible sera affectée d'une psychose.

Sphère de la Crainte

Niveau 1 : Terreur

Pour un point de Grâce, l'envoûteur engendre un effet de terreur sur 1d6 cibles en position de le voir, leur provoquant -2 en Vaillance pendant une scène.

Niveau 2 : Aura de Puissance

Pour un point de Grâce, l'envoûteur dégage un effet de +1d8 Vaillance pendant une scène, au delà de la limite humaine si nécessaire.

Niveau 3 : Défier le Danger

Pour un point de Grâce, l'envoûteur ignore les effets du niveau de Danger de son adversaire : créature magique ou kshayatrim.

Niveau 4 : Décloisonnement Comportemental

Pour un point de Grâce, l'envoûteur peut faire ignorer sa Voie et ses Vertus à sa cible.

Niveau 5 : Altération

Mémoire Pour deux points de Grâce, l'envoûteur refaçonne la mémoire d'une cible qui le regarde, à sa discrétion. Toutefois, il ne lit pas ses souvenirs, mais les change temporairement pour un acte.

Niveau 6 : Foule Soumise

Pour trois points de Grâce, l'envoûteur réduit 3d6 groupes de PNJs au calme et les envoûte

pour leur faire accomplir tout acte qui ne mettra pas leur vie en danger.

Sphère de la Paix

Niveau 1 : Apaiser l'Adversaire

Pour un point de Grâce, sur un jet de Présence + Hypnose contre la difficulté correspondante au niveau de Danger d'un opposant (ou celui de l'opposant ayant le plus haut niveau du groupe), l'envoûteur calme autant de cibles que le jet d'un dé correspondant à son niveau d'Hypnose indiquera.

Niveau 2 : Ivresse du Désir

Sur un jet de Présence + Transe contre un jet de Conscience + Intuition, l'envoûteur enflamme l'imagination et les désirs d'une cible, suscitant ainsi ses fantaisies amoureuses. Si le jet est réussi, pour un point de Grâce, l'envoûteur décrit comment il fait céder la cible à son désir ou comment il le réalise.

Niveau 3 : Majesté

Pour deux points de Grâce, l'envoûteur, à son tour d'initiative ou à n'importe quel moment d'une phase de roleplay, impose sa superbe et ses conditions morales sur une situation à toute personne à portée de voix.



Niveau 4 : Infléchir la Conviction

Pour un point de Grâce, sur un jet d'opposition de Présence + Stratégie contre Conscience + Vigilance, l'envoûteur change les éléments par lesquels la cible est en lien avec son Honneur ou ses Vertus tribales, pouvant la pousser à adopter un comportement différent. C'est une sorte de déconditionnement et l'envoûteur peut, pour un point de Grâce supplémentaire, y inclure une injonction. La cible mettra les moyens à sa disposition pour y arriver, sauf si cela la met personnellement en danger imminent de mort.

Niveau 5 : Retenir le Bras Vengeur

Pour deux points de Grâce, l'envoûteur, par un jet de Présence + Hypnose, peut arrêter l'affrontement qui

s'annonce contre ou entre un nombre de protagonistes équivalant au jet d'un dé correspondant à son niveau d'Hypnose.

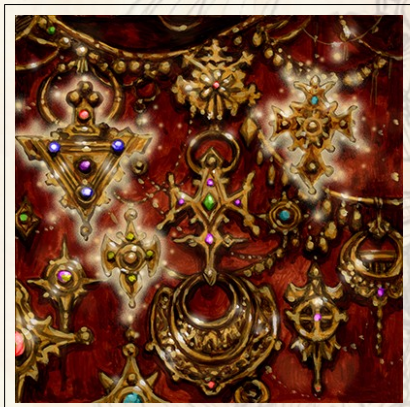
Niveau 6 : Alliance Contrefaite

Pour deux points de Grâce, sur une durée en semaines d'un dé correspondant à son niveau d'Hypnose, la cible se sent en situation d'hospitalité avec l'envoûteur.



Midasséens & Talismans

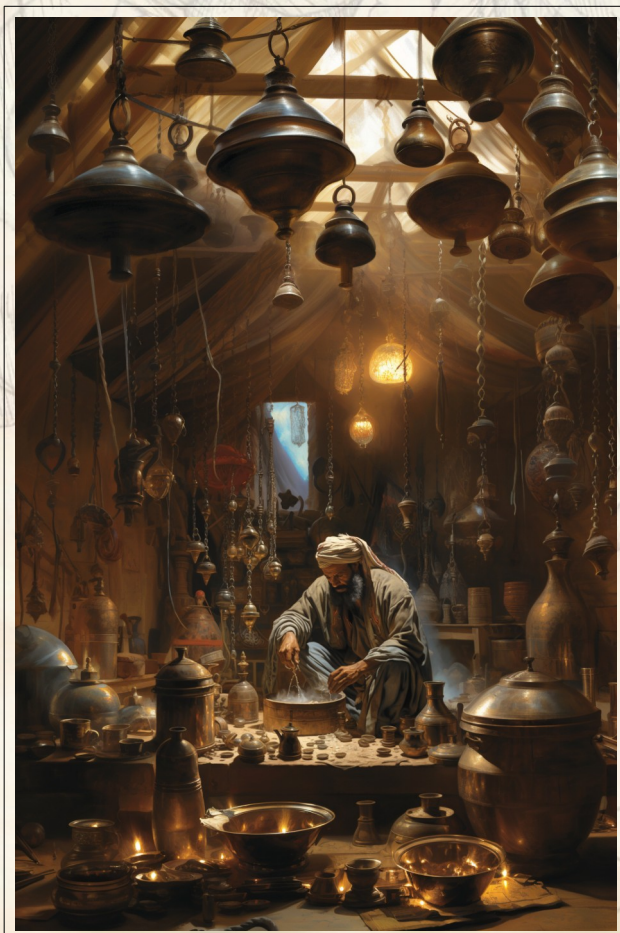
L'Or Choisi



Les midasséens ont acquis le pouvoir arcanique par l'écriture comptable. Celle-ci leur a dévoilé le pouvoir secret des lettres et des nombres.

Dressant des carrés magiques et traçant les glyphes et symboles de puissance, ils peuvent désormais exercer une magie passive, propice à la protection et à la détection.

Sphères : Immunité – Entités – Dépassement – Destin



Fonctionnement des sorts de Talismanie :

Le talismaniste doit disposer d'un tissu, d'un parchemin ou d'un papyrus et y consacrer un point de Grâce en écrivant des runes sur celui-ci. L'action prend une scène, ou une partie d'une ellipse.

De plus, il doit réussir un jet de Conscience + Calligraphie d'une difficulté par défaut de niveau égal à celui du sort.

Remarque : un personnage (PJ ou PNJ), ne peut activer au maximum que trois talismans à la fois.

Sphère du Dépassement

Niveau 1 : Augmentation de Compétence

Pour un point de Grâce, le talisman procure un niveau supplémentaire de Compétence.

Niveau 2 : Augmentation de Caractéristique

Pour un point de Grâce, le talisman procure +3 en Caractéristique à laquelle il est associé pendant une scène.

Niveau 3 : Augmentation de Santé

Pour un point de Grâce, le talisman procure Vigueur x3 PV supplémentaire à son porteur pendant une scène.

Niveau 4 : Augmentation de la Grâce

Pour un point de Grâce dépensé à la fabrication du talisman, le porteur récupère +1 point de Grâce par partie.

Niveau 5 : Augmentation Magique

Pour un point de Grâce dépensé à la fabrication du talisman, le porteur dispose de trois niveaux de Vertu supplémentaires sur la Vertu la plus faible du talismaniste qui l'a conçu.

Niveau 6 : Dépassement Narratif du Personnage

Pour trois points de Grâce, le porteur du talisman peut changer le cours d'une scène. Dans le cas d'un PJ, il décrira son dépassement narratif. Si c'est un PNJ, c'est le Conteur qui fera à sa guise.

Le talisman ne fonctionne que sur les personnages en présence du porteur.

Sphère du Destin

Niveau 1 : Détection des Pièges

Pour un point de Grâce, le porteur sent les pièges pendant une partie et peut ainsi les situer et connaître leur fonctionnement.

Niveau 2 : Détection des Incidents

Pour un point de Grâce, le porteur détecte, au cours d'une ellipse, les incidents qui peuvent conduire à lui nuire directement.

Niveau 3 : Protection du Libre-Arbitre

Pour un point de Grâce, le porteur est immunisé contre les envoûtements et effets des créatures magiques pendant un acte.

Niveau 4 : Vision des Sphères

Pour un point de Grâce, le porteur pourra identifier clairement les Sphères d'Arcane et leur niveau chez une cible.



Niveau 5 : Détection des Intentions

Pour un point de Grâce, le porteur pourra sentir les intentions immédiates d'une cible et annuler ses effets de Danger sur lui et les membres de son clan.

Niveau 6 : Détection des Entités Supérieures

Pour un point de Grâce, le porteur pourra localiser les entités présentes dans un rayon d'1km.

Sphère des Entités

Niveau 1 : Libération des Zéphyr

Pour un point de Grâce, le talisman rend sa liberté à un zéphyr. Moyennant la dépense d'un nombre de points de Grâce équivalent au niveau de l'invocation lancée, le personnage libérera autant de zéphyr qu'invoqués.

Niveau 2 : Révocation des Anges

Pour un point de Grâce, le talisman renvoie un ange dans le Bardô pour une scène. Moyennant la dépense d'un nombre de points de Grâce équivalent au niveau du sort et un niveau équivalent de Corruption du porteur, le talisman le renverra définitivement.

Niveau 3 : Protection contre les Djinns

Pour un point de Grâce, le talisman repoussera les djinns pendant une partie.

Niveau 4 : Répulsif à Ghûls

Pour un point de Grâce, le talisman tiendra les ghûls à une distance les empêchant de produire des effets sur le porteur pendant un acte. Pour un point de Grâce supplémentaire, l'effet durera une partie. Pour un autre point de Grâce en plus, cela durera une aventure. Fonctionne sur toute la Sphère des Ghûls (voir Exorcismes) à condition de disposer du niveau d'Intégrité équivalent au niveau du sort.

Niveau 5 : Renvoi des Libérés

Pour un point de Grâce, le talisman expédie un ressuscité dans le Bardô. Pour un point de Grâce supplémentaire, ceci est définitif. Il ne restera à l'âme aucun moyen de se réincarner et elle s'épuisera dans le Bardô jusqu'à être dévorée par le néant.

Niveau 6 : Siphon du Bardô

Pour trois points de Grâce, le talisman renvoie instantanément toutes les créatures magiques à moins de 20m dans le Bardô.

Sphère d'Immunité

Niveau 1 : Immunité à l'Empoisonnement

Pour un point de Grâce, sur un jet ND14 de Conscience + Calligraphie, le détenteur du talisman est immunisé contre l'empoisonnement d'une source connue ou inconnue.

Niveau 2 : Immunité à la Tromperie

Pour un point de Grâce, si le détenteur du talisman le pose sur son front en pensant à une cible, il sera immunisé contre la tromperie de celle-ci pour une scène.

Niveau 3 : Immunité à l'Intimidation

Pour deux points de Grâce, tant que le talisman n'est pas trouvé, celui qui l'a caché devient téméraire en cas de danger et fait toujours front.

Niveau 4 : Immunité à la Magie

Pour trois points de Grâce, le talismaniste calligraphie un talisman qui protège contre les envoûtements, le chimérisme, la divination et le pranisme.

Niveau 5 : Immunité à la Grâce

Pour quatre points de Grâce, le talismaniste calligraphie un talisman qui parasite l'emploi de la Grâce contre le porteur et ses alliés. L'arcaniste adversaire doit réussir un jet d'Intégrité pour résister



à ce pouvoir et verra tout de même ses difficultés à la magie majorées d'un niveau.

Niveau 6 : Immunité aux Dégâts

Pour cinq points de Grâce, le talismaniste calligraphie un talisman qui protège le porteur contre les dégâts physiques. Tant que le talisman n'est pas réduit en cendres, son porteur est physiquement invulnérable, en dehors des dégâts magiques franchissant les protections magiques.

Humiréens et Chimérisme

Le Cœur Accompli



Les arcanistes humiréens manipulent les apparences de la réalité, pouvant plonger l'esprit, les perceptions, les sensations corporelles dans une illusion parfaite, un rêve éveillé plus vrai que nature dont ils sont les architectes. De quoi tromper leur monde et manipuler les comportements réels à leur guise. Pour y parvenir, les humiréens ont dû parfaire toutes les techniques de la mise en scène et tous les masques émotionnels, passant maîtres dans l'art d'influencer les aspirations et les élans du cœur.

Sphères : Sons – Objets – Animation – Espace – Temps

Fonctionnement des sorts de Chimérisme:

Le chimériste doit pouvoir fredonner un air et réussir un test de Présence + Poésie d'une difficulté d'un niveau égal ou supérieur au niveau du sort. La Chimérie est le seul Arcane qui cumule les effets de plusieurs Sphères dans un sort, en additionnant les paliers de difficulté. Un seul point de Grâce doit être dépensé pour la totalité des effets. En tour par tour, le poème d'incantation dure 1 tour/effet visé. Le poème d'Incantation est une action exclusive. Le chimériste peut également, à sa convenance, préparer son illusion sur un jet de Conscience + Calligraphie. Si ce dernier est couronné de succès, il dépensera alors le point de Grâce au moment du sort et réussira automatiquement. La difficulté sera d'un rang plus haut que le niveau du sort.

Sphère d'Animation

Niveau 1 : Toucher

Pour un point de Grâce, le chimériste crée l'illusion du toucher sur une personne à vue. Il le manipule à sa guise. Pour un point de Grâce supplémentaire, ce toucher provoquera 1d6 + 6 dégâts, ignorant l'armure, même magique.

Niveau 2 : Mouvement Naturel

Pour un point de Grâce, le chimériste donnera à une illusion les caractères visuels uniquement de mouvements naturels de la matière, de l'objet ou de la personne imitée.

Niveau 3 : Propriétés de la Matière

Pour un point de Grâce, le chimériste donnera à une illusion des interactions matérielles normales, comme si elle était physiquement palpable.

Niveau 4 : Télékinésie

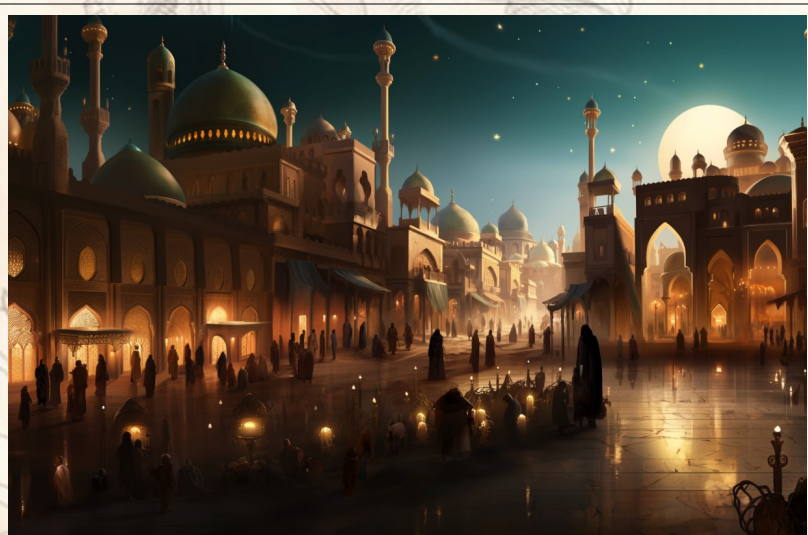
Pour un point de Grâce, le chimériste déplacera un objet par la puissance de sa pensée. Pour un point de Grâce supplémentaire, il pourra le faire via le Bardô, rendant intraçable l'origine du déplacement de l'objet.

Niveau 5 : Vie

Pour un point de Grâce, le chimériste dotera son illusion d'une vie propre. Celle-ci suivra sa propre Voie et ses Vertus, et se dissipera si elle est démasquée, comme toute illusion.

Niveau 6 : Éternité

Pour un point de Grâce, le chimériste rendra une illusion permanente.



Sphère de l'Espace-Temps

Niveau 1 : Accélération Subjective

Pour un point de Grâce, le chimériste se rendra, ou rendra une illusion, si vélocité qu'il ou elle disposera d'une action supplémentaire par tour, et de + 4 en Initiative.

Niveau 2 : Déplacement Instantané

Pour un point de Grâce, le chimériste, ou son illusion, se déplacera par le monde des rêves dans toute direction à vue ou à une distance n'excédant pas 50 m en une action. Pour un point de Grâce de plus, le pouvoir dure une scène. Pour un point de Grâce supplémentaire, le personnage, ou son illusion, peut avoir recours à ce pouvoir autant de fois qu'il le souhaite pendant un acte.

Niveau 3 : Gel du Sablier des Instants

Pour un point de Grâce, le chimériste fige le temps autour de lui et peut agir à sa guise pendant une scène.

Niveau 4 : Poche Intemporelle

Pour un point de Grâce, le chimériste sort de la trame du temps et envoie une cible dans le monde des rêves jusqu'à dépenser un nouveau point de Grâce.

Niveau 5 : Sanctuaire Intemporel

Pour un point de Grâce, la Poche Intemporelle devient inviolable et permanente.

Niveau 6 : Voyage dans les Temps

Révolus Pour un point de Grâce, le chimériste et ceux qui entendront son chant remonteront dans les temps anciens du Cycle des Askya et du Cycle des Apsur. Il peut également y envoyer une illusion qui perdurera jusqu'au Cycle de la Pénombre.

Sphère des Objets

Niveau 1 : 1 décimètre cube

Pour un point de Grâce, le chimériste fait apparaître une illusion n'excédant pas 1 dm³.

Niveau 2 : 1 mètre cube

Pour un point de Grâce, le chimériste fait apparaître une illusion n'excédant pas 1 m³.

Niveau 3 : 5 mètres cubes

Pour un point de Grâce, le chimériste fait apparaître une illusion n'excédant pas 5 m³.

Niveau 4 : 20 mètres cubes

Pour un point de Grâce, le chimériste fait apparaître une illusion n'excédant pas 20 m³.

Niveau 5 : 50 mètres cubes

Pour un point de Grâce, le chimériste fait apparaître une illusion n'excédant pas 50 m³.

Niveau 6 : 100 mètres cubes

Pour un point de Grâce, le chimériste fait apparaître une illusion n'excédant pas 100 m³.

Sphère des Sons

Niveau 1 : Bruit Subit

Pour un point de Grâce, le chimériste déclenche un bruit léger provoquant un malus d'Initiative de -2 à toute cible l'entendant dans un rayon de 10 mètres. De plus, il provoquera un échec automatique sur un jet de Vigilance des cibles.

Niveau 2 : Son Insupportable

Pour un point de Grâce, le chimériste déclenche un bruit tapageur qui provoquera un test de Fierté dans un rayon de 30 mètres. S'ils échouent à ce test, tous ceux qui seront frappés fuiront automatiquement. Pour un point de Grâce supplémentaire, le sort n'affecte que les cibles choisies. Si l'on ajoute encore un point de Grâce, le sort a une portée de 100 mètres.

Niveau 3 : Musique

Pour un point de Grâce, le chimériste déclenche une harmonieuse musique produisant Présence + Usages (M) sur 2d12 cibles.

Niveau 4 : Voix Trompeuse

Pour un point de Grâce, le lanceur déclenche une voix, à la discrétion du joueur, émanant d'une distance de 50 mètres. Celle-ci entraîne un échec automatique aux jets d'Initiative des cibles.

Niveau 5 : Onde de Choc

Pour un point de Grâce, le chimériste déclenche, en frappant dans ses mains, un souffle de 8 (Vaillance du souffle) + Lutte (M) pour propulser 2d12 cibles au sol.

Niveau 6 : Imitation Parfaite

Pour un point de Grâce, le lanceur fournit à quiconque, y compris une illusion, une voix identique à une cible qu'il a déjà entendue.

Djissoens & Exorcisme



L'Ideé fait l'Ordre



Craints pour leurs relations avec les dieux et les génies, les revenants et les démons, les djissoens ont façonné les mœurs et le regard du commun des mortels en promettant des moyens de se protéger des tours de ces entités. Ils en ont tiré un pouvoir

d'influence considérable sur leurs ouailles. Cependant, cela ne les a jamais empêchés de continuer leur commerce avec ces créatures invisibles pour parvenir à leurs propres fins.

Sphères : Djinns – Zéphyr – Anges – Ghûls

Fonctionnement des sorts des Exorcismes :

En plus de ses tatouages, l'exorciste doit avoir tracé préalablement les signes kabbalistiques à proximité de lui avant de se saisir d'une goutte de sang et exécuter des passes sur celle-ci.

Le rituel dure un nombre de tours équivalent au niveau du sort, et doit passer une difficulté d'un niveau équivalent au niveau du sort.

Sphère des Anges

Niveau 1 : Bénédiction

Pour un point de Grâce, l'exorciste convainc un ange de céder un point de Grâce à une cible de son choix. Cette action peut être faite plusieurs fois durant la même négociation.

Niveau 2 : Monture Ailée

Pour un point de Grâce, l'exorciste en appelle à sa légitimité, en invoquant ses raisons, pour obtenir le don permanent « ailé » sur une créature dotée du trait « équitation ». Il doit réussir un jet de Conscience + Transe ND20, modifiable par la présence d'un sanctuaire, de préférence un temple domestique, ou un lieu pur.

Niveau 3 : Délivrance du Possédé

Pour deux points de Grâce, l'exorciste délivre un possédé, quelle que soit la créature qui l'atteigne, sans pour autant la renvoyer dans son plan d'origine. Cela fonctionne également avec certains sorts d'Exorcisme et de Nécromancie impliquant des possessions.

Niveau 4 : Sanctuaire

Sur un jet de Conscience + Intuition ND20, le périmètre défini par des symboles tracés au bâton (au minimum un carré), est protégé de toute intrusion magique et bénéficie d'une aura angélique protectrice. Les anges aident ceux qui sont dans le sanctuaire tant que leurs intentions sont pures. Le sanctuaire ajoute 4 au score de Vaillance des cibles situées dans celui-ci au moment du tracé par l'exorciste.

Niveau 5 : Bannissement de l'Entité du Bardô

Pour deux points de Grâce, l'exorciste bannit l'entité ciblée.

Niveau 6 : Champion aux Ailes Flamboyantes

Pour trois points de Grâce, l'exorciste convoque un séraphin pour l'engager à ses côtés lors d'un enjeu exigeant une puissance d'intimidation et d'affrontement.

Champion aux Ailes Flamboyantes

Vaillance 19 ; Habileté 12 ; Présence 16 ; Conscience 10 ; Vigueur 8 Compétences : toutes à (C).



Sphère des Djinns

Niveau 1 : Charme Outrancier

Pour un point de Grâce, l'exorciste invoque un djinn lui conférant +3 en Présence durant un acte.

Niveau 2 : Inception

Pour un point de Grâce, l'exorciste invoque un djinn qui s'immisce dans les rêves d'une cible durant la scène d'invocation et y crée le désir de quelque chose. Lorsque la cible se réveille, elle fera tout pour réaliser son désir, à moins réussir un jet d'Intégrité

avec une difficulté majorée de 2 dans la limite du maximum de 6.

Niveau 3 : Oniromancie

Pour un point de Grâce, l'exorciste invoque un djinn qui pénétrera les rêves d'une cible et transférera à l'exorciste une vision de ceux-ci.

Niveau 4 : Fantassin Illusoire

Pour un point de Grâce, l'exorciste invoque un djinn qui produit l'illusion d'un combattant démesuré.

Fantassin Illusoire :

Vaillance 10 ; Habileté 10 ; Présence 8 ; Conscience 6 ; Vigueur 10 Compétences : toutes à (M) sauf les compétences d'Esotérisme et de Science.

Niveau 5 : Mirage

Pour deux points de Grâce, l'exorciste invoque un djinn qui produit une illusion d'1 km² et dure une scène.

Niveau 6 : Vœux d'Illusion

Pour deux points de Grâce, l'exorciste force le djinn invoqué à rendre l'illusion d'un vœu permanente même si sa vérité est révélée.

Sphère des Ghûls

Niveau 1 : Péri (succube)

Pour un point de Grâce, l'exorciste invoque une péri qui hantera les pensées d'une cible de son choix, la rendant mortellement libidineuse.

Niveau 2 : Vanara Servile

Pour un point de Grâce, si le personnage a minimum un point de Corruption, l'exorciste invoque un vanara qui lui obéira comme s'il s'agissait d'un membre de sa tribu. Pour un point de Grâce supplémentaire, les vanaras viendront en groupe de 3. Pour un troisième point de Grâce, c'est une tribu de vanara qui sera invoquée, mais il faudra que l'exorciste ait un minimum de trois points de Corruption.

Niveau 3 : Ombre Chasseresse

Pour un point de Grâce et un prérequis d'un point de Corruption, l'exorciste fait apparaître un chasseur de l'Ombre qui traquera la cible de son choix, énoncée mentalement. L'ombre, se déplaçant à une vitesse de 3 km/h, se glissera jusqu'à elle pour ensuite l'entourer, sans pour autant la faire disparaître, l'exposant ainsi à la Corruption et à l'attention des Apsur.



Niveau 4 : Spectre-Ghûl

Pour un point de Grâce et un prérequis de quatre points de Corruption, l'exorciste ramène du Bardô une âme consacrée à une ghûl de l'Ombre. Ce spectre se rendra tangible et pourra combattre, mais disparaîtra dans le néant en cas d'attaque magique.

Spectre-Ghûl

Danger : 3 Vaillance 12 ; Habileté 6 ; Présence 12 ; Conscience 12 ; Vigueur 4 Compétences : toutes à (M) sauf les Sciences, les Usages et les Humanités.

Niveau 5 : Liche

Pour un point de Grâce et un prérequis de cinq points de Corruption, l'exorciste ramène un kshayatrim à la vie sous une forme immortelle dans son propre cadavre, si celui-ci est placé dans un rituel effectué par l'exorciste. Le kshayatrim récupère toutes ses facultés et devient

automatiquement un Seigneur des Arcanes, capable d'évoluer en Vertus.

Niveau 6 : Portail Apsur Pour trois points de Grâce et le gain de deux points de Corruption, l'exorciste ouvre un portail vers le Bardô lié au domaine d'un dive Apsur, lui permettant de faire rentrer dans le monde 1d6 créatures/tour pendant une scène. Pour un point de Grâce supplémentaire, le portail supportera 1d6 Journaliers avec +1 de Défense par tour.

Sphère des Zéphyr

Niveau 1 : Messager Subreptice

Pour un point de Grâce, l'exorciste fait apparaître un zéphyr diaphane qui se chargera de transporter un message à une cible, même très éloignée, et rapportera la réponse avant de disparaître.

Niveau 2 : Pisteur des Vents

Pour un point de Grâce, l'exorciste fait apparaître un zéphyr qui suivra la trace laissée dans les vents par une cible distante et identifiable par le personnage grâce à son nom ou son apparence et sa localisation passée. Le zéphyr chuchotera la route à suivre à son exorciste.

Niveau 3 : Vent Favorable

Pour un point de Grâce, l'exorciste contraint les zéphyr environnants à satisfaire ses exigences, agissant comme un vent normal, sans changer ni sa composition ni son apparence. Pour un point de Grâce supplémentaire, la puissance et le sens du vent seront, à tout moment, sous le contrôle de l'exorciste.

Niveau 4 : Tempête

Pour un point de Grâce, l'exorciste contraint les zéphyr à amasser suffisamment d'eau en 2 tours pour créer une tempête. Pour un point de Grâce supplémentaire, il pourra produire une tornade sous condition d'une quantité d'eau suffisante pour la démarrer OU il pourra ordonner aux zéphyr de lancer des éclairs sur une cible à vue s'il réussit un jet d'opposition avec eux (Notoriété contre Intégrité).

Niveau 5 : Mur de Vent

Pour un point de Grâce, l'exorciste contraint les zéphyr à se placer en rang autour de lui, le

protégeant des projectiles, y compris magiques et mécaniques (canons, balistes).

Niveau 6 : Murmures du Destin

Pour deux points de Grâce, l'exorciste fait apparaître un zéphyr sous sa forme physique jusqu'à ce qu'il cède à sa demande de lui murmurer les futurs, y compris magiques, qui attendent une cible de son choix.

Panajäiens & Pranisme

La Source est le Chaos



Les panajäiens se nourrissent de l'énergie des personnes qu'ils touchent pour s'assurer de leur fidélité et de leur faible résistance. Ils utilisent également ce contrôle mental pour soumettre leurs proies et obtenir ce qu'ils veulent des malheureux qui les croisent.

Cet art a fait craindre leur faction et levé la réprobation de l'ordre social. Tapis dans la clandestinité, ils ont su dresser leur propre règne silencieux. Désormais, la torture et le meurtre sont des recours que leur appartenance justifie.

Sphères : Vitalité – Corruption – Vampirisme – Malédiction

Fonctionnement des sorts du Pranisme :

Le praniste doit réussir un test d'une difficulté d'un niveau égal ou supérieur au niveau du sort. Si rien n'est précisé, il effectuera un test de Conscience + Transe.

Sphère de la Vitalité

Niveau 1 : Sensation du Prana

Pour un point de Grâce, le praniste peut sentir un nombre équivalent à 1d Empathie de cibles environnantes et leurs énergies sans avoir besoin de les toucher. Il détectera les humeurs et les troubles, y compris les parties malades. Ceci confère au praniste un niveau Maître en Médecine pour soigner les cibles. Pour un point de Grâce supplémentaire, le praniste peut relancer ses dés deux fois.

Niveau 2 : Don de Santé

Pour un point de Grâce, le praniste transfère 2d6 PV appartenant à 2d10 cibles à vue au bénéfice d'une cible touchée, autre que lui-même.

Niveau 3 : Couche Protectrice

Pour deux points de Grâce, le praniste confère à une cible touchée une armure imputrescible durant une scène, protégeant de 100% des dégâts tranchants et perforants. Celle-ci n'est pas immunisée contre les dégâts contondants.

Niveau 4 : Régénération

Pour un point de Grâce, le praniste confère à une cible touchée la capacité de récupérer automatiquement 4 PV par tour en combat et de restaurer la totalité des PV hors combat.

Niveau 5 : Croissance

Pour un point de Grâce, au toucher, le praniste accélère la croissance uniquement physique d'une plante, d'un animal ou d'un humain à une vitesse surnaturelle. Elle gagnera 1 an par tour pendant une scène à la discrétion du Conteur.

Niveau 6 : Marque du Sublimé

Pour un point de Grâce, au toucher, la cible du praniste sera affectée d'une marque consacrée aux dives Askya qui l'immuniseront définitivement contre le Danger et la Corruption.



Sphère du Vampirisme

Niveau 1 : Absorption de Vaillance

Pour un point de Grâce, le praniste transfère à une cible touchée, y compris lui-même, 1d6 points de Vaillance d'une autre cible touchée, cela dans la limite du maximum humain de 10 points de Vaillance, ou du maximum de la créature magique (20), et d'une fois par cible.

Niveau 2 : Absorption de Conscience

Pour un point de Grâce, au toucher, le praniste dérobe 1 niveau de Conscience par tour pendant une scène tant qu'il est au contact d'une cible.

Niveau 3 : Absorption de Vie

Pour deux points de Grâce, sur un pentacle rituel, le praniste absorbe 2d6 PV aux personnages s'y

trouvant, pendant toute la durée de sa concentration, jusqu'au maximum de sa jauge de PV.

Niveau 4 : Absorption Pranique

Pour un point de Grâce, le praniste dérobe à la cible touchée 1 point de la Vertu de son choix pendant une scène.

Niveau 5 : Absorption Mémoirelle

Pour un point de Grâce, le praniste dérobe à une cible à vue ses niveaux de 1d6 compétences au choix de façon permanente. Niveau 6 : Absorption d'Âme Pour trois points de Grâce et le gain d'un point de Corruption, le praniste s'empare de l'âme d'une cible humaine à vue, rendant son corps inerte pendant une scène. Si le niveau de Corruption du praniste est supérieur à 4, pour un point de Grâce supplémentaire, l'effet est permanent.

Sphère des Malédiction

Niveau 1 : Mauvais Œil

Pour un point de Grâce, avec un niveau de Corruption en prérequis, le praniste affecte une cible à vue du mauvais œil. La cible subira des événements fâcheux à la discrétion du Conteur pendant une partie, et subira un malus de 3 en Habileté durant l'effet.

Niveau 2 : Reflet Monstrueux

Pour un point de Grâce, avec un prérequis de deux niveaux de Corruption, le praniste affectera la cible touchée d'un reflet dans les miroirs déformé et monstrueusement ignoble, nécessitant de chaque personne le voyant un jet d'Intégrité qui, s'il se résout par un échec, leur vaudra un point de Corruption à chaque contemplation.

Niveau 3 : Coup de Poignard

Pour un point de Grâce, avec deux niveaux en Corruption, le praniste affectera une cible à vue d'une sensation physique d'un coup de poignard toutes les fois qu'il se concentrera.

Niveau 4 : Brûlure

Pour un point de Grâce, avec un prérequis de trois niveaux de Corruption, le praniste déclenchera les effets d'une brûlure d'explosifs sur une cible touchée.

Niveau 5 : Ver Solitaire

Pour un point de Grâce, avec un prérequis de trois niveaux de Corruption, le praniste génère un ver solitaire dans le ventre d'une cible au toucher. Celle-ci devra effectuer un test de Vigueur + Santé & Nutrition deux fois par jour ou perdre à chaque échec 1d6 PV.

quelle direction à la vitesse d'un ange pour y consulter un âme, à condition de la trouver.

Niveau 6 : Essaim Dévastateur

Pour deux points de Grâce, avec un prérequis de quatre niveaux en Corruption, le praniste appelle une nuée d'insectes pour dévaster 5 km² pendant une scène.

Sphère de la Corruption

Niveau 1 : Dissimulation à la Divination

Pour un point de Grâce, le praniste dissimulera la cible touchée des visions de la Divination.

Niveau 2 : Voile des Envoûtements

Pour un point de Grâce, le praniste enlèvera les effets d'envoûtement sur une cible au toucher.

Niveau 3 : Percer les Illusions

Pour un point de Grâce, le praniste traverse les illusions les plus matérielles, prouvant aux contemplateurs leur fausseté et les faisant ainsi disparaître.

De même, en cas d'illusion sonore, celle-ci s'évanouira à l'oreille de toutes les personnes en présence du praniste.

Niveau 4 : Protection au Zèle

Pour un point de Grâce au toucher, le praniste protégera sa cible contre le Danger pendant un acte.

Pour un point de Grâce supplémentaire, il affecte 2d6 cibles. Pour un point de Grâce de plus, il affecte 1d6 Journaliers.

Niveau 5 : Protection à l'Intégrité

Pour un point de Grâce, le personnage touché par le praniste n'est plus soumis aux jets d'Intégrité pour sa défense : c'est un succès automatique.

Niveau 6 : Voyage Astral du Bardô

Pour deux points de Grâce, le praniste effectue un voyage onirique en transe dans le Bardô, où il se déplacera depuis la Fontaine de vie dans n'importe



Les Règles de l'Expérience (XP)

Le Conteur est chargé de **récompenser les joueurs à la fin de chaque partie**. Voici un exemple de barème :

On récompense les PJ de la façon suivante :

- Si le personnage a travaillé en équipe : 1XP
 - Si le personnage a fait sensiblement avancer l'histoire : 1 ou 2XP
 - Si le personnage a réalisé des actions héroïques : 1 ou 2XP
- On récompense les tribus de la façon suivante :
- Si la tribu a été active sur le terrain pour faire avancer le scénario : 1XP
 - Si la tribu a été impliquée dans des négociations : 1XP
 - Si la tribu a été utilisée par le joueur avec au moins deux PNJ : 1XP
 - Si la tribu a participé à une bataille :
 - 1XP si elle a perdu la bataille
 - 3XP si elle a gagné la bataille
- Les Points d'XP gagnés en fin de partie peuvent être convertis en points de Vertu dans la Confrérie, lors d'une cérémonie rituelle.

Pour gagner 1 point de Vertu, il faut dépenser d'1 fois sa valeur en nombre de points d'XP, et être au palier antérieur. ex: Jubabel souhaite monter sa Vertu Chevalerie à 5, il l'a à 4. Il doit donc dépenser 5XP.

Idem. **Pour gagner 1 point de Forces**, il faut dépenser d'1 fois sa valeur en nombre de points d'XP, et être au palier antérieur. Apprentissage des Sorts L'initiation en Confrérie se fera uniquement par rapport au nouveau sort de la Sphère la plus élevée.

L'Achat de Points de Richesse

On peut convertir 10 points de Marchandises en 1 point de Richesse.

La Formation de la Tribu

On peut dépenser 1 Point de Richesse pour obtenir 1 point de Caractéristique ou 3 points d'XP de Compétence pour la Tribu.

La Conversion de la Richesse en Dinars

Un point de Richesse équivaut à 120 Dinars Or.





CONTEURS

Le Mubarashta, mythe fondateur

1. De toute origine, il n'y avait que le Dieu dit Barbelô, le parfait androgyne, baignant dans ses vapeurs. Celles-ci furent attirées et sa lumière, se reflétant dans leur infinité, coagula en une Puissance, reflet de sa gloire, Noréa.

Elle chercha à s'unir à lui, mais Barbelô demeurait plongé dans une indifférente méditation. Elle s'accoupla alors à lui durant son sommeil, lui volant ainsi sa semence. Il en naquit Eldobos, le Dément. Fait de ténèbres, Eldobos était ignoré par son père et cela le poussa au parricide : il sépara Barbelô de son corps, le changeant ainsi en Dimitra la Terre qu'Eldobos modela pour en faire le lieu d'épiphanie de la souffrance.

Puis, il arracha l'essence de l'âme de Barbelô et la découpa en fragments éparpillés – les Eydolûn – qu'il disposa dans la chair, façonnant l'homme pour les contenir et servir de prison et d'égarément à Barbelô.

Ainsi fit-il de la vie humaine sa vengeance, rendant misérable l'existence de son père dans la matière. Demeura néanmoins une part qu'il ne put soumettre, Eloah, « l'œil qui voit dans les ténèbres », relié au monde matériel par la Fontaine de Vie.

Noréa fut prise d'un violent remords pour avoir donné naissance au Dément Eldobos. Elle avait vu naître, dans l'horreur, Dimitra et les Essences Démentielles : la terre, le feu, l'eau et l'air. Dès lors, elle œuvra à trouver les voies pour les doter, toutes quatre, de sa lumière et chercha à les transmuter.

Ainsi créa-t-elle la Litanie Universelle, garante du mouvement perpétuel, et les Essences s'animèrent d'une alchimie de laquelle parurent l'huile, le charbon, la vapeur et les sables, supports des Essences Gnostiques : lumière, ombre, reflets et esprit.

Ces Essences encore sauvages, ne demandant chacune qu'à être maîtrisées par un dieu, furent disputées par les dieux Askya et les dieux Absur : les maîtres de la pureté et les princes de la souillure.

La terre se peupla, et l'homme, y trouvant nourriture, donna naissance au premier peuple, les Almadors, duquel sont issus les Sanghkorites et les Pygmées.

2. Rageant, Eldobos s'arracha la peau pour en faire une barrière contre Noréa, le Voile d'Airain, l'empêchant ainsi de modifier le monde tel qu'il l'avait déterminé pour l'homme. Mais ni elle ni lui ne pouvait plus toucher directement à l'homme, ni

lui parler ou se manifester à lui d'une manière quelconque, sans prendre le risque de perdre eux-mêmes leur divinité.

Ainsi était conçu le Voile d'Airain. Or, peut-être par ignorance de son origine divine, l'homme s'égarait dans l'oubli, cédant au matérialisme le plus cupide. Noréa, le voyant s'éloigner de la gloire passée de Barbelô, laissa couler une larme de feu. Elle la recueillit, inspirée par Eloah, l'Essence sans existence, pour façonner Amaruth, le simurgh originel, puis l'envoya sur terre malgré le Voile d'Airain.

En le traversant, il en brûla la surface, laissant s'échapper la Fontaine de Vie autour de laquelle se répandit le monde cosmique : le Bardô.

Amaruth retira une plume de sa tête et la donna au Père de l'homme, afin d'écrire la cosmogonie de la terre et des cieux, et lui conseilla d'éveiller son Eydolûn pour rejoindre Eloah par le Bardô.

Fou de colère devant cette supercherie, Eldobos saigna Dimitra pour créer la première race ghûl : les niskas, chargés de soumettre les hommes et de s'assurer de leur souffrance. Puis il bâtit la citadelle de Mônrab, au cœur du Bardô, afin d'y forger des armes célestes pour les niskas : les Astras.

Quand ceci fut accompli, Eldobos commit un acte abominable, violant sa mère Noréa pour la punir de ce qu'elle avait fait pour l'homme et obtenir une descendance propre à l'assister dans ses plans.

Noréa accoucha d'une paire de Puissances. Le premier né fut Baal, fort et violent, faisant la fierté de son père. La seconde, Ishtar, était gracile et admirait le monde, déjà désireuse d'y apporter sa touche personnelle.

3. Baal était joueur et manipulait les tempêtes.

Il devint le Dieu-Foudre, vénéré par le peuple krakéite ; il influença la campagne de ravages et de pillages de Yalar le Terrible, seigneur du peuple krakéite. Ishtar était demeurée, jusque-là, contre le ventre de sa mère où elle ressentait la paix de sa litanie. Elle entonna un chant lascif par lequel le Bardô se peupla de djinns qui descendirent inspirer les Krakéites de Pelaboria.

Ces derniers s'adonnèrent à la sexualité, se faisant jeux et plaisirs dans lesquels leur brutalité s'éteignit. Elle avait rendu le monde agréable à l'homme car il trouvait dans l'intimité un réconfort à l'existence.

Eldobos en fut ulcéré et entreprit de tuer Ishtar mais Baal s'interposa, provoquant un nouvel échec de leur père. Eldobos passa sa rage sur lui, l'envoyant se consumer dans les flammes. Ses cendres couvrirent les déserts brûlants et son âme angoissée forma les zéphyr.

Il ne resta à Eldobos que du ressentiment pour Ishtar qui l'avait doublement défait mais demeurait sa

seule progéniture, aussi l'enferma-t-il dans une prison d'opale pour la pousser à la folie et la perversion, afin d'en faire, tôt ou tard, une bonne recrue.

Ainsi parvint-il à la diviser en elle-même, formant les lunes : Allât, la Vierge Effarouchée, Ozza, la Lascive et Manat, la Moribonde. Nostalgique, le chant d'Ishtar baigna les hommes et les djinns d'une triste langueur, et Eldobos fut satisfait.

Les derniers Almadors se lamentaient sur leur cité-mère d'Ygrabaq, perdue, et de leur sort sous les coups des niskas et des Krakéites ; les Krakéites pleuraient leur force d'antan et la défaite de Baal. Les djinns, quant à eux, déploraient l'isolement de leur maîtresse et le revirement de sa litanie. Tant bien que mal, ils tentèrent de perpétuer la litanie première de leur dive et de maintenir les joies du monde.

4. Quand Eldobos eut ainsi créé la terre et le ciel : Aqbar et le Bardô, il plaça son palais d'émeraude dans la citadelle céleste de Mônrab, et la peupla de ses petits-enfants, nés de Dimitra et de Baal avant l'heure de sa colère. S'y trouvait Zhebel, prince de la Putréfaction, Jaggat, princesse des Obsessions, Garuda, princesse de la Monstruosité et Shayatz, prince de l'Hérésie.

Sur la terre, il avait façonné les humains, esclaves de sa gloire, pour le servir. Puis, se tournant vers eux, ses adjoints, l'engeance de son fils, il leur confia la tâche d'épier les injures à sa grandeur, afin de distinguer ceux qui méritaient son châtement.

Eldobos les mit au défi de soumettre tous les hommes, envoyant la nuée des ghûls sur terre en guise de fléau et de répression. Magnanime, il confia à son adjoint Shayatz, le serpent, la tâche de se glisser parmi eux afin de distinguer leurs intentions et examiner dans leur cœur tout ce qui les incitait à renier sa gloire.

5. Les hommes étaient finalement sur le point d'abandonner leur rébellion lorsque le serpent surprit une scène des plus insolites : un simurgh, roi des rapaces, leur adressa son annonce.

Il jura connaître les mots sacrés par lesquels ils pourraient voler les astras, les armes célestes de la cité d'émeraude d'Eldobos, et proposa de les leur enseigner en cadeau contre leur allégeance à son joug clément. Les rebelles se dépêchèrent d'accepter et reçurent le pouvoir de dérober les armes divines.

Ils chassèrent alors les ghûls et édifièrent, pour célébrer leur victoire, la cité d'Idaris. Celle-ci se dressa jusqu'à la vue d'Eldobos, qui enragea contre leur impiété et le pillage dont il était la victime. Il déclencha alors un grand déluge sur la terre en représailles.

Idaris fut engloutie par les eaux et la moitié du monde sombra, emportant tout autant de vies. Tel fut son avertissement. Puis Eldobos rappela les ghûls et les anges, et les assembla devant lui.

Shayatz se tenait parmi eux et le Démenteur l'interrogea.

Le serpent rapporta l'affaire du simurgh et Eldobos démasqua la trahison de Noréa. Le créateur terrible jeta alors sur l'homme le fléau des Sangs Brûlants et chacun s'en alla tuer son semblable.

Alors, le Démenteur entonna le Chant de la Sentence par lequel il proclama sa volonté. Il fut ordonné d'appeler des élus parmi les hommes, ceux que bénirait le serpent Shayatz, de leur apposer sa marque et de leur offrir en échange une part de sa gloire sur la servitude de l'humanité.

6. Noréa, témoignant de la scène, se jura bonté et miséricorde pour la race d'Abîl, celle des hommes. Aussi, traça-t-elle en son sein un cercle parfait de lumière qu'elle voulait faire parvenir au monde. Elle se donna alors en sacrifice à Barbelô, générant par là-même Shamash, le disque lumineux que nul n'avait conçu. Ainsi parut le beau et ardent Shamash, brillant depuis lors sur le monde par-delà le Bardô, caché d'Eldobos.

Le peu de vie qui restait à Noréa se dispersa et forma le plérôme des anges : l'assemblée des malakim, dont les plus importants sont les keroubim. Lorsque Shamash apparut, le monde fut illuminé et, retrouvant les voies de la divinité, les hommes furent en fête.

Leur joie retentit dans les cieux jusqu'à la demeure où dormait Eldobos. Entendant la clameur, Eldobos se dirigea vers la terre des hommes pour voir ce qui s'y passait. Alors, Shamash se retira et la mélancolie d'Ishtar reprit de plus belle.

Quand Eldobos inspecta le monde, il n'y vit pas de place pour le bonheur. Mais chaque fois qu'Eldobos se satisfaisait de la détresse du monde et se détournait, Shamash reparaisait dans les cieux, et, comme il était négligent, il ne lui venait jamais à l'esprit de faire le chemin vers le monde en sens inverse.

De ce fait, l'obscurité jamais ne rencontrait la lumière. Telle est l'histoire des grandes Puissances des premiers temps.

7. Ishtar et Shamash se rencontrèrent. Quand vint la conjonction des lunes, Ishtar retrouva ses esprits. Elle contempla la beauté solaire de Shamash et pâlit à sa vue.

Il répandit sa chaleur jusqu'à elle et elle céda à ses flammes. Ils jouèrent les jeux de l'homme et des djinns, des jeux de l'étreinte. Puis, Ishtar se retrouva enceinte de cent et un dives purs. Comblée de joie,

elle gémit dans les cieux et jusque sur la terre, tant et si bien qu'Eldobos la surprit. Il maudit leur union.

Quand Ishtar enfanta les Askya, Ahriman émergea alors de ses entrailles et le déchirement fut tel qu'elle crût en mourir. Shamash vit Ahriman sombre comme la nuit du néant palpitant et le condamna à l'opprobre. Eldobos devant pareille forfaiture décida d'engendrer lui-même. Il prit Garuda par la nuque et l'étreignit avec fureur.

Garuda vomit alors Obthalis, le prince du Carnage, dive des Tornades. Mais Shamash l'affronta pour garder son influence sur le monde et il domina Obthalis à jamais.

Cependant, dans la bataille, le dive solaire perdit un œil, et Obthalis le lui déroba pour voir dans ses propres ténèbres glacées.

En le touchant, il le souilla et le changea en Œil d'Obthalis, noir de jais. Quand Shamash s'en aperçut, il décocha des flèches – mille et une – transperçant l'Œil et dissipant par là même ses ténèbres. Une brume noirâtre couvrit le monde. Alors, Ozza enferma l'Œil dans le Sceau du Schéol, après l'avoir gobé et recraché.

Suite à cette défaite, toutes les âmes corrompues par le fléau des Sangs Brûlants furent chassées d'Aqbar.

8. Par la suite, le fils paria de Shamash décida de détruire toutes les œuvres de son père. Ainsi éleva-t-il son héraut funeste, Narûn-Sîn, élu de Shayatz, au rang d'empereur.

Ahriman fit si peur à ses frères qu'ils se tinrent loin du monde, décidant de ne pas intervenir dans cette lutte, en dehors de Mezdahor, l'aîné. Il ordonna si bien les choses du bas-monde qu'Ahriman ne trouverait plus aucun moyen de les détruire. Il illumina le cœur des hommes et, s'arrachant les ailes, il descendit régner parmi eux.

Des plumes de ses ailes naquit le Jardin des Lumières d'Al-Muntir, auquel on accède par la Fontaine de Vie. De son corps splendide, il fit un prophète : Aramidras.

Ainsi finirent les jours où s'initia la Litanie Universelle, car toutes les Essences avaient trouvé leurs dives de pureté et de souillure. Alors, commença l'Âge des Sables et, avec les Sables de mille couleurs, les femmes d'Aramidras, que l'on nomme Vestales du Sable, naquirent des fils d'Abîl.

Ishkaladar

On raconte que Shamash fut le dernier des dives Askya à prendre un avatar pour diffuser de son pouvoir sur Aqbar. Mais la croyance veut aussi que les avatars ne soient que de pâles enveloppes dénués

de puissance, de simples créatures animées d'en haut.

L'hypothèse que Shamash en s'incarnant ait pu disposer d'un Eydolûn, c'est à dire un éclat de l'âme du dieu originel, semble improbable. Pourtant...

Il y a des siècles et des siècles, les Banu Armadar s'étaient installés dans tous les peuples, et avaient conquis les archipels de Pélaboria.

Dans la cité d'Eleutheria, régie par un système de tirage au sort, se tenait une assemblée extraordinaire. Le peuple venait d'apprendre que les momies avaient franchi le golfe d'Azkara et s'apprêtaient à ravager l'archipel occidental. Le peuple vota pour un dictateur, et ce fut Pietis qui fut élu. Avec son fils, le bien né Ishkaladar, ils allèrent au devant de l'armée des momies sur de grands navires, et prirent la tête des troupes de l'archipel, qu'ils ralliaient en haranguant les nations.

Pietis se lança contre les momies au coeur de l'archipel, et la terrible nécromancie s'abatit. Les monstres marins des krakéites furent ramenés à la vie, et s'abattirent sur les troupes pélaboriennes. Les naufragés et les véloces déserteurs parvinrent sur les rives de l'île la plus proche, et remontèrent ainsi jusqu'au port d'Encarthe. Ils prêtèrent alors serment de protéger les pélaboriens contre tout mal, et contre eux-mêmes.

En échange de leur allégeance à tous, Ishkaladar, qui avait survécu à son père, leur enseigna l'Arcane Sparakéen. Ils devinrent alors les Chevaliers des Mers, et instituèrent leur forteresse à Encarthe. Peu à peu les momies saisirent tous ceux qu'ils pouvaient trouver de la lignée Banu Armadar. Ishkaladar le compris, et fit répandre la rumeur que le dernier Banu Armadar encore en vit n'était autre que lui, terré dans le donjon d'Encarthe.

C'est ainsi qu'il les attira toutes.

Les momies se ruèrent et la puissante magie des Sparakéens pu les affaiblir.

Mais les momies avaient consommé le sang des Banu Armadar, et étaient devenues des vampires. Rendus plus vivaces et moins fragiles, les vampires escaladèrent le donjon. la reine d'Encarthe, Kalindra, employa la Chimérie pour enflammer les Lunes qui étaient hautes.

Les lunes de feu brûlèrent les vampires, et la bataille fut remportée. Kalindra fut récompensée en étant immortalisée par un colosse à son effigie dans la cité d'Eleutheria que fit bâtir pour elle Ishkaladar.

Lorsque les momies furent vaincues et les vampires éliminés, Ishkaladar était à la tête des Chevaliers des Mers et de nombreux survivants qui attendaient un signe de restauration pour établir un règne équitable, à l'image de leur effort à éprouver les méthodes qui permettraient l'unité.

Ils déposèrent leurs écussons et leurs bannières auprès du vainqueur des nocturnes, et portèrent Ishkaladar jusqu'à Elludorine. Ils rassemblèrent les hommes et les femmes qui avaient échappé au fléau des ghûls et célébrèrent le sacre du fils de Pietis.

Ishkaladar passa ensuite à travers le pays pour l'unir et faire reconnaître son sacre. Les rares seigneurs à s'y opposer étaient fatigués par la guerre et aussi peu ambitieux qu'affaiblis moralement.

Ceux qu'il ne parvenait pas à rallier à sa cause n'osèrent pas se dresser contre lui, et il leur proposa la capitation: la collecte d'un impôt leur permettant d'exercer la voie des seigneurs et les prérogatives de celle-ci sans lui prêter allégeance.

Cette politique lui réussit si bien que la voie des seigneurs fut un moyen de ralliement tant des indépendantistes que de ses plus fidèles généraux, et garanti la popularité de son règne. Puis il passa dans le Mazighân.

Les habitants n'avaient ici rien à apprendre en terme de sagesse et de puissance martiale. Ne songeant pas à mener une campagne en plein milieu des hautes montagnes, Ishkaladar préféra épouser la reine Bareka, et ainsi devenir père de la lignée Banu Bareka.

(Hamal al-Qarayn, fondateur du ksar des ksars, Dar-al-Qarayn, est le héros des Mazighani. Il est le petit fils d'Ishkaladar et Bareka, resté célèbre pour la Guerre du Sentier, où il repoussa les ifrits et protégea magiquement le pays de leur intrusion.)

Dès ce moment, on commença à voir Ishkaladar non plus comme un simple roi, mais comme un empereur.

Il s'empara progressivement de toutes les terres qu'il y a entre l'Océan Inconnu et l'Océan Diluvien, c'est à dire les neuf royaumes.

Il installa son trône dans une toute nouvelle cité, sur les rives du fleuve Amra, Izkandarai. Puis, il tenta de pacifier les seigneurs du Maha et de se faire connaître comme leur empereur, conformément à la politique qu'il menait depuis qu'il était devenu le roi de Bazilée.

Au cours d'un soulèvement des princes de Bhavnagar, les nagaliens déferlèrent contre les murailles de Dhamma.

Dans leur fureur, les nagaliens provoquèrent une inondation et des pluies torrentielles. L'empereur promit au protecteur de la cité, un rakshasa du nom de Golpa qu'il lui offrirait le royaume s'il l'aidait à triompher des Nagaliens.

Les rakshasas se jetèrent dans la bataille et eurent le dessus.

Mais l'empereur était incapable de tenir sa promesse: aucun Mahani ne pouvait accepter d'être dominé par un ghûl.

C'est la raison pour laquelle celui-ci resta longtemps dans la cité, cherchant un autre arrangement, qu'il ne parvint jamais à trouver, tant les appétits de Golpa étaient abondants. Peu à peu la folie s'empara de son esprit.

Il tomba sous l'emprise de l'alcool. Un soir qu'il errait sur les murailles et sur les tours de Ganaha, il entrevit une Puissance du nom de Zharek. Celui-ci avait vendu son âme aux ifrits, et la Guerre du Sentier venait de s'achever. Les ifrits tenaient leur vengeance. Ainsi, Ishkaladar fut retrouvé huit pieds plus bas, le corps écrasé par la chute vertigineuse...

La plus glorieuse légende de Gandariah venait de disparaître de façon ignominieuse...

Pourtant tout ceci pourrait n'être qu'une légende...

Les Banu Armadar

Aramidras épousa une multitude de femmes, qu'il initia toutes à la Divination. Partageant avec elles ses visions, il les fit promettre de garder le secret, et leur proposa un marché. Chacune d'entre elles serait mère d'une lignée commune: les Banu Armadar, à qui serait donné le privilège d'éveiller les pouvoirs de la Grâce, faisant d'eux d'authentiques nobles parmi les hommes de tous les peuples.

Pour réaliser cela, il invita ses épouses à s'installer à Bardahût, dans un grand palais aux contreforts du Melek Midrash. Puis, il fit en sorte que leur puissante divination – les Mandalas du Destin – ainsi que leur beauté légendaire et mystérieuse, voire leur élection céleste attire tous les preux et les seigneurs des peuples d'Aqbar.

Ce faisant, elles engendrèrent les héritiers élus de toutes les grandes lignées, tant que la secte mazdim, vouée au Rédempteur Mezdahor, l'Essence divine d'Aramidras, se répandit et domina Aqbar.

Naquit, par les conquêtes du plus célèbre de leur lignée – Ishkaladar – l'empire de Gandariah.

Les Incohérences des récits officiels

Comme vous l'avez sans doute remarqué à la lecture des textes de la Clepsydre, du Mubarashta et dans l'Incipit du Livre des Sphinges, certains témoignages écrituraux des Gandari sont égarants... Fruit d'une maturation de leurs croyances. De fait, il semble bien que l'Incipit (introduction) du Livre des Sphinges, qui situe la parole des Sphinges à Garapal, contemporain du Felazzarisme et de Mareg Neb, peut trouver deux explications:

– Ou bien Garapal l’a rajouté à son époque pour accroître sa gloire, et revendiquer l’institution de la loi mazdim sur l’empire. Dans ce cas, Garapal a pu sciemment créer un effet de trouble dans la religion mazdim, pour inviter le lecteur à se fier d’avantage aux Sûrât de Mareg Neb, voir même à induire une contestation de la légitimité de sa loi, peut-être dans le dessein de soutenir la création de la Confrérie (voir Les Voies – Voie des Voleurs).

– Ou bien le Livre des Sphinges est faussement attribué à Aramidras, ce qui pose également la question de son historicité. Nous savons qu’Aramidras a la vie éternelle, et transcende le Voile d’Airain.

Il est donc possible que vous exploriez l’hypothèse qu’il a bien éveillé les sphinges pour qu’elles rendent tel quel son message, anciennement donné aux banu Armadar, et perdu peut-être au moment où Gandariah a été fondé, ce qui expliquerait le récit de la folie d’Ishkaladar. Mais il est aussi possible d’imaginer qu’Aramidras n’y soit pour rien... dans ce cas quel est son héritage?

Il s’agit tout de même du seul texte qui lui soit attribué?

On peut donc imaginer toutes sortes de versions dans les Dédales, et des querelles de chapelle entre les sérapéens. La Clepsydre décrit Idaris comme le berceau de la civilisation Almador, les premiers hommes.

Pourtant ceux-ci sont qualifiés dans le Mubarashta de “race d’Abîl, le premier homme”, dont les sanghkorites s’attribuent un lignage direct (voir Monso Bilal dans Géographie – Sanghkor).

Il est donc possible que:

– Idaris soit effectivement la cité-mère appelée Ygrabaq dans le Mubarashta, et qu’elle ait en fait été dans l’Océan Insondable, à l’ouest.

Il est même possible d’imaginer qu’il s’agisse finalement du même océan. Dans ce cas, la cité Idaris fondée après le vol des astras est une seconde Idaris. Elle serait une réparation de la première. Elle pourrait quant à elle être effectivement située au large de la Baktrée. Ou encore les humains ont retrouvé Idaris et s’y sont installés à nouveau. -Idaris n’ait jamais existé, et constitue une légende pour expliquer les origines méconnues des peuples...

De là, vous pouvez, en tant que Conteur, définir votre propre légende sur les origines et les migrations des peuples de Gandariah, et en donner des pistes dans les Dédales. Vous pouvez aussi imaginer qu’un événement passé sous silence ait nécessité la reconstitution des textes dans leur état actuel, et qu’il s’agisse d’un patchwork de traditions plus anciennes, contradictoires, et perdues dans l’oubli depuis l’institution de l’empire ou d’une

dynastie importante comme celle de Garapal ou des kalderades.

L’empire est semble-t-il au delà des contradictions du texte, et peut-être même que la recension des textes s’est faite durant l’ère confédérale, ce qui légitimerait le diktat de Klossov (voir Histoire et Mythologie – le Cycle des Askyas – Mareb-Neb et les Alamites). Enfin, il se peut que le destin de Gandariah ait été troublé par le Mandala des vestales de Bardahût, épouses supposées d’Aramidras. Se rendre dans le sanctuaire pourrait permettre d’obtenir des révélations inattendues...

C’est VOUS le Conteur!

Appropriiez-vous les secrets de Gandariah et n’hésitez pas à écrire les vôtres, et les glisser entre les écrits et les poèmes! N’oubliez pas que le présent ne garde de traces que ce que les autorités veulent bien conserver. Lorsque de multiples possibilités existent, c’est forcément que le consensus a été obtenu de manière artificielle, ce qui peut expliquer que le Mubarashta soit réservé à une élite, et que les peuples ne connaissent que les récits des poètes, des prêtres, et que les érudits cachent le savoir dans les Dédales...

Khal Gamish

Il y a des éons, régnait depuis le Taggoth l’empereur serpenteur Narûn-Sîn, porteur de la couronne maudite. Son pouvoir avait corrompu de nombreux peuples, et il faisait porter à ses sectateurs, les wadjatéens, un fragment de rochécaille, cet étrange minéral du désert né mystérieusement et marqué par l’empreinte des Apsurs.

De ces temps, on raconte que les fondements du code du cobra furent enseignés et pratiqués par les premiers kshayatrim, officiers et prêtres de NarûnSîn. C’est dans cette lueur morbide qui se propageait depuis la cité de Makoth que l’on entendit mugir le cri des esclaves de l’empereur, lorsque fût lancé le fléau des Sangs Brûlants.

Narûn-Sîn tâcha d’envahir le Mazighân, et peu à peu, il s’empara des terres côtières et des montagnes.

Mais la prise de Bîrbîra entraîna de nombreuses arrestations, et parmi les prises de guerre, un érudit du nom de Gamish bin Armadar fût transporté à Atka’ab. Placé dans des geôles, Narûn-Sîn s’adonna à de nombreuses expériences de nécromancie sur lui, sans parvenir à pénétrer son âme ou à la bannir: Gamish était fermement ancré dans la Grâce, et le

karma de l'empereur serpenteaire n'entrait pas à moins de vingt mètres de lui. Gamish ne voulait pas non plus mourir: c'était un praniste. Rien n'y pouvait, il était impossible à soumettre.

De dépit, Narûn-Sîn l'envoya se perdre dans le désert brûlant de Juhubba. Gamish se perdit.

Il allait finir épuisé, seul, incapable de régénérer ses pouvoirs. Il aperçu une cité verdoyante au milieu des dunes, perchée sur une eau abondante et bouillonnante. Était-ce un mirage? S'approchant, il découvrit la cité des djinns, la mythique Meraj.

Recueilli là, Gamish resta confus. Il se nourrit d'illusions et pourtant fut tout à fait rassasié. Trouvant un nouveau souffle, il s'empara d'une monture et reprit la route vers le Mazighan. Quand il atteint le Massir, Gamish resta à tourner entre les troupeaux pour s'emparer d'assez de viande pour nourrir les simurghs.

Lorsqu'il pu en attacher suffisamment à sa monture, il commença l'ascension du pic de Timra. C'est là qu'il fit la connaissance de Byrakk, leur alif. Byrakk trouva le troupeau appétissant et déploya ses serres pour se poser. Gamish entonna la marche-plume et lui adressa le langage des oiseaux.

Il lui conta ses mésaventures, et lui demanda conseil. Byrakk pris d'abord son repas, puis entama une sieste qui sembla durer une éternité. Gamish veilla auprès de lui des jours, jusqu'à s'endormir. Le simurgh surpris son sommeil: "Tu es encore là?" Lui dit-il.

Gamish s'éveilla douloureusement. Il tomba en arrière, face à l'oeil immense de l'animal céleste. Sa chute dû l'entraîner dans un ravin, mais un lit de plumes le recueilli. Des plumes à la blancheur laiteuse, les plumes d'un rokk. "Je l'ai amené ici pour toi", lui dit Byrakk.

Gamish volait! C'était la première fois. Le rokk le déposa près des siens, dans une vallée encaissée. Des centaines de rokks curieux étaient rassemblés pour manger les restes d'un vieil éléphant. Gamish leur parla et leur répéta sa demande d'assistance.

Etrangement, ils acceptèrent d'unir leurs destinées à la sienne, et ils s'en allèrent à la rencontre des hommes. Ceux-ci, stupéfaits par la diligence des oiseaux géants, promirent d'obéir à leur chef. Ainsi Gamish devint Khâl Gamish. Il transmit l'art de chevaucher les rokks à ses séides, et rassembla les tribus du Mazighân.

Peu à peu, se constitua une phalange de soldats prêts à en découvrir avec le Taggoth. On raconte de Jarkal, dieu des artisans en personne, se serait choisi un avatar pour s'offrir le plaisir de forger les armes et armures de la fière équipe. Ainsi parurent les Faucons d'Airain, nouvel ordre militaire du Mazighan.

A cheval, sur le dos des éléphants, des dromadaires et des rokks, ils allèrent au devant des taggothi, marchant de victoire en victoire. Ils prirent Atka'ab, et décidèrent de faire de toutes les nouvelles recrues marche-plume un ordre distinct: les Gardes-Rokks.

Érigeant les immenses donjons-volières d'Atka'ab, les Faucons d'Airain fixèrent aux Gardes-Rokks de s'installer à Atka'ab et d'y faire prospérer les petits des rokks, pour les monter de génération en génération. Narûn-Sîn était alors dévoré par son propre mal.

On ignore encore pourquoi la secte kshayatrim lui voue un tel culte, sachant qu'il était visiblement incapable de juguler la magie que l'Ombre lui avait confié par la rochéaille de sa couronne...

Pourtant il mena l'assaut à la tête d'une armée des morts, jusqu'aux contreforts d'Atka'ab.

Les Gardes-Rokks se déployèrent, les Faucons d'Airain tinrent les positions. Khal Gamish s'envola sur son rapace et les zéphirs portèrent sa course jusqu'au dessus de Narûn-Sîn, détournant les flèches.

L'oiseau s'empara de la couronne maudite.

L'empereur serpenteaire retrouva ses esprits juste le temps de s'apercevoir qu'il avait perdu ses dernières forces. Il succomba à un vieillissement accéléré au moment où les Faucons d'Airain perçaient ses lignes, et que les morts retombaient en poussière dans les sables...

Khâl Gamish disparu dans des terres inconnues, emportant avec lui la couronne du serpenteaire. On ne le revît jamais... Les wadjatéens succombèrent peu à peu aux assauts constants des Faucons d'Airain. Quand leur empire tomba entièrement, les fiers mazighani rentrèrent au pays. Certains demeurèrent, et devinrent les parents de lignées de seigneurs très aimés. Trop peut-être...

Des siècles plus tard, les kshayatrim sortirent de leur torpeur et mirent ces lignées en esclavage. Kalder Ier lava l'affront et les libéra, les rétablissant dans leurs titres. Durant le règne de la lignée kalderade, les kshayatrim se levèrent trois fois contre les lignées mazighani, et trois fois les légions impériales les firent placer en esclavage sous la domination des lignées alamites.

Les alamites et les descendants des Faucons d'Airain se mêlèrent, les taggothi furent métissés. Une lueur de bonté s'éveille dans le coeur des habitants des bords du Gihadjam, et aucun taggothi ne peut plus contester l'omniprésence de ces sangs bleus.

Mais lorsqu'un sang pur fut trouvé par les prêtres de Shayatz, ils le cachèrent dans un pays imprenable pour préparer leur retour définitif. Ceci pourtant est une autre histoire, celle des temps présents...

Le Code du Cobra (Taggoth)

1. L'Ombre en appelle à ton ego. Ne sers que toi-même.
2. Dans la vertu d'autrui est ton péril, et reposent tes opportunités. Exploite sans fin la nuit de leur esprit.
3. Saisis-toi de l'influence de ton esprit, et voue tes victimes à la soumission.
4. Dans l'intérêt de Shayatz, tiens soudé son clergé.
5. Ne brise jamais la Rochécaille. Quiconque le fait sera chassé par les Danseurs de Sabre.
6. Devant Makoth, tu ploieras ton cœur. Le kshayatrim est soldat de la Sombre Allégeance.
7. Quiconque refuse Shayatz mérite la mort, quiconque n'est pas lié par la Rochécaille, qu'il ou elle soit esclave.
8. Tu mettras ton art de la torture à profit des desseins de la domination.
9. Tu placeras toujours le symbole par dessus ta violence pour faire raisonner la terreur dans le cœur des vertueux.
10. Tu donneras au souverain le tribut de ta vassalité jusqu'à ce qu'il démerite.



La Gestion de Tribu

La gestion relationnelle du clan a toute son importance dans Seigneurs des Arcanes.

Il s'agit de considérer la façon dont le clan des PJs a été impliqué vis-à-vis des autres clans, favorablement ou défavorablement.

De ce fait, les tribus sont en compétition. Ainsi, les seigneurs, au moment de rendre leur mission auprès de l'émir, se réunissent en conseil et participent à une évaluation collective. Les joueurs sont donc invités à faire part des qualités perçues et des initiatives fortes qui pourraient permettre à leur tribu ou celle d'un allié d'acquiescer des titres.

Ceci a toute son importance puisqu'il y aura des conséquences dans leur position les unes par rapport aux autres, et dans la part des récompenses.

Les tribus vont ainsi bénéficier de privilèges progressifs dans l'ordre du clan.

Relations entre les clans et les tribus Chaque clan et chaque tribu entretiennent des relations particulières avec les autres, découlant d'un passé en commun.

Pour générer le type d'interactions sociales entre les clans et tribus et déterminer le passif qui gèrera la relation entre les PJs et les PNJs, vous pouvez avoir recours à la table aléatoire ci-dessous.

Table aléatoire des relations entre clans et/ou tribus (1d10)

1. Les deux clans / tribus entretiennent une ancienne rancœur
2. Les deux clans / tribus sont alliés de longue date
3. Le clan / la tribu vous doit un service
4. Vous devez un service au clan / à la tribu
5. Votre clan / tribu a subi un affront de l'autre clan / tribu
6. Votre clan / tribu a fait un affront à l'autre clan / tribu
7. Vous ne connaissez pas ce clan / cette tribu
8. Vous n'avez jamais eu affaire avec ce clan / cette tribu mais vous avez des à priori à son sujet (réputation, rumeurs, etc)
9. Votre clan / tribu souhaite réparer un impair vis-à-vis de ce clan / cette tribu
10. Votre clan / tribu cherche à s'allier à ce clan / cette tribu Les joueurs peuvent utiliser ce tableau à la création de personnages pour établir les relations entre les PJs et leurs tribus respectives. Ils établiront ensemble, avec ou sans la contribution du Conteur, les détails de ce passif. Les joueurs peuvent aussi se servir de ces relations pour influencer sur les évaluations des autres PJ à la fin des missions. (cf. La hiérarchie des tribus dans un clan) Exemples : Si

la tribu de votre PJ déteste la tribu d'un autre PJ, vous pourrez faire preuve de mauvaise foi lors de l'évaluation de ce dernier. Si la tribu de votre PJ est alliée à la tribu d'un autre PJ, vous tenterez plutôt de le valoriser lors de votre évaluation.

Votre tribu a causé un différend tribal

Jetez 1d10.

1. Votre fier cousin a accidentellement blessé le neveu du seigneur de l'autre tribu lors d'un défi un peu stupide.
2. Votre nièce a volé un bijoux de la sœur du seigneur de l'autre tribu et s'est fait prendre la main dans le sac, elle a rendu l'objet et a été graciée par le tribunal, selon l'observance dont elle fait preuve.
3. Vos neveux ont insulté la cousine du seigneur de l'autre tribu
4. Votre cousin a payé un tisseur de vers pour satiriser la fille cadette du seigneur de l'autre tribu
5. Votre cousine nashize a pris pour amant un seigneur dont la sœur du seigneur de l'autre tribu est amoureuse.
6. Votre père avait un frère du seigneur de l'autre tribu comme gendre jusqu'au décès de sa fille votre sœur. Il lui imputait sa mort et vous a fait jurer de ne jamais le laisser exercer d'influence sur le clan.
7. Votre mère a connu l'oncle du seigneur de l'autre tribu durant sa jeunesse et ils n'ont pas été mariés en fin de compte. Vous avez un frère né de leur flirt qui ne peut être reconnu par sa tribu comme la votre, et qui vit comme servent de votre tribu. Votre mère a connu le déshonneur de la part de la tribu.
8. L'armée a recruté votre frère cadet et le cousin du seigneur de l'autre tribu. Celui-ci a été gradé pour un exploit que votre frère a accompli.
9. Votre frère cadet a été enlevé par des pillards des routes. Ceux-ci étaient autrefois amis à l'oncle du seigneur de l'autre tribu.
10. Votre père a laissé un enlèvement d'une de vos cousines être réalisé par le cousin du père du seigneur de l'autre tribu, mais n'a jamais reçu le gage de leur union clandestine. Tous deux ont disparu et votre père imputait la responsabilité au père du seigneur de l'autre tribu.

Votre tribu a une dette tribale

Jetez 1d10.

1. Le seigneur de l'autre tribu a sauvé votre père.
2. Le seigneur de l'autre tribu a protégé l'honneur de votre sœur

3. Le seigneur de l'autre tribu a élucidé une enquête qui a permis une réparation envers votre oncle
4. Le seigneur de l'autre tribu a offert de grands présents au mariage de votre oncle
5. Le seigneur de l'autre tribu a défait en duel de gladiature un scélérat qui avait malmené votre frère
6. Le frère du seigneur de l'autre tribu a enduré pour votre sœur son mariage avec un autre.
7. La sœur du seigneur de l'autre tribu a endurée le rejet de votre oncle.
8. L'artificier de votre tribu a blessé l'oncle du seigneur de l'autre tribu.
9. Le père du seigneur de l'autre tribu a banni un membre de celle-ci suite à une conduite indigne envers votre tante.
10. Le frère du seigneur de l'autre tribu a favorisé votre accession à la tête de votre tribu.

Le Conseil Tribal

Le conseil tribal est un moment clé de la partie, et se joue entre le Personnage-Joueur et le Conteur. N'hésitez pas à prendre votre joueur à l'écart dans une pièce séparée. Ce moment peut être l'occasion de redonner la confiance aux hommes et aux femmes que gouverne votre joueur à des moments de tension, ou lorsqu'ils sont sollicités.

En effet, le Seigneur sollicite des services et s'engage dans des conflits, diplomatiques et martiaux qui vont impacter le destin de la tribu :

il peut y avoir à la marge de l'expérience du personnage-joueur des embuscades sur des membres de sa tribu, des compromissions sur des alliances matrimoniales, des victimes de guerre, etc.

Pensez à impliquer votre joueur en tant que leader en créant des moments en solo dans lesquels il pourra exprimer son leadership.

Table de Conseil Tribal

Le conseil tribal est une obligation matinale pour tout Seigneur. En tant que Conteur, veillez tout de même à ce qu'il n'ai lieu qu'à des moments propices au rythme et à la dynamique du scénario.

Jetez 2d12

- 2-3-4 : résoudre une rixe
- 5-6 : résoudre un héritage
- 7 : résoudre une promotion
- 8 : résoudre un mariage
- 9 : résoudre une demande de prêtrise
- 10 : sacrifier au temple
- 11 : réparer pour la tribu devant un cadî
- 12-13-14 : venger la tribu
- 15-16 : organiser une réception

- 17 : rendre des honneurs
- 18 : payer une caution
- 19 : offrir un contrat
- 20 : conduire un enterrement
- 21-22 : recevoir une visite amoureuse
- 23-24 : recevoir ses enfants

Récompenses et hiérarchies

La hiérarchie des tribus dans un clan Les tribus à l'intérieur d'un clan sont soumises à une hiérarchie évolutive en fonction de leur évaluation en fin de mission. Les PJs devront défendre l'honneur de leur tribu au sein du clan en maintenant un rang élevé dans cette hiérarchie (au détriment des autres PJs).

Déroulement À la fin de chaque mission, chaque PJ rédige une évaluation sur les autres PJs/tribus à la discrétion du Conteur (aka le chef de clan).

Il donnera à chacun un bon ou un mauvais point (+/-, satisfaisant/insatisfaisant, etc) suivi de quelques arguments.

Le PJ peut se baser sur l'efficacité de chaque autre PJ au cours de la mission, de sa capacité à respecter l'honneur et Vertus (les vôtres ou les siennes), des liens qui régissent la relation entre les deux tribus (voir tableau ci-dessus)...

Le Conteur récupère les évaluations et fait le total des points pour établir le nouveau classement entre les PJ/tribus.

Il peut mettre cela en scène en interprétant le chef de clan qui convoque les PJ pour faire un compte-rendu de la mission et l'annonce des gains et des pertes de rangs dans la hiérarchie, ainsi que des faveurs (voir tableau aléatoire) qui y sont liés, pour la partie suivante.

Négociations

Les PJs sont autorisés à négocier entre eux de meilleures évaluations au cours de la partie ou pendant la rédaction des compte-rendus en offrant, par exemple, des services, de cadeaux ou de l'argent à un autre PJ. Les récompenses L'objectif des joueurs est donc d'atteindre la tête du classement. Trois titres sont à obtenir, par ordre décroissant :

- Tribu suzeraine : grâce à ce titre le plus élevé, le joueur aura la possibilité de tirer 3 faveurs au sort pour la partie suivante ;
- Tribu sœur : cette deuxième position permettra au joueur de tirer 2 faveurs au sort pour la partie suivante ;
- Tribu vassale : la dernière position permet au joueur de tirer 1 faveur au sort pour la partie suivante. Si la table de jeu est composée de plus de trois joueurs,

les PJ n'étant pas parvenus à faire partie du trio de tête n'obtiendront aucune faveur pour la partie suivante.

Les faveurs se tirent à la fin de chaque mission en fonction du nouveau classement.

Les faveurs temporaires sont perdues, à moins d'être tirées à nouveau par le PJ.

Table aléatoire des faveurs (1d8)

1. Le chef de votre clan vous donne une récompense financière, variable en fonction de votre classement
2. Vous obtenez une audience immédiate avec le chef de votre clan, quel que soit le moment (temporaire)
3. Le chef de votre clan vous offre la jouissance d'un local ou d'un bâtiment appartenant au clan (temporaire)
4. Le chef de votre clan vous offre un objet utile (petit matériel) ou de valeur
5. Le chef de votre clan met des hommes ou de la main d'œuvre à votre disposition (PNJ) (temporaire)
6. Le chef de votre clan met du gros matériel à votre disposition (bateau, etc) (temporaire)
7. Le chef de votre clan organise un festin en votre honneur
8. Vous obtenez un point d'Honneur ou de Vertu

Remise des récompenses en Dinars Or : Chaque fois que le conseil se tient, on ouvre la séance sur un rapport de mission exécuté par un ou plusieurs PJ. Ce rapport consiste à égrainer les informations notables à l'émir. Pour chaque information notable portant sur le scénario, les PNJ, la magie, les factions, les lieux, les éléments de stratégie des protagonistes, le Conteur attribue 1 DO. Lorsque le rapport est fini, l'émir distribue à chaque Seigneur la somme totale de Dinars Or comptabilisés.

La charge de Trésorier

L'un des Seigneurs doit assumer la charge de Trésorier du clan, mais vos joueurs peuvent décider de répartir cette charge entre plusieurs Intendants, tous Seigneurs à votre table. Ce choix fournit des possessions, des droits et des devoirs vis-à-vis du clan, ainsi que la décision de pouvoir allouer des Ressources aux autres membres du clan ou à ceux qui le sollicitent.

Ce dernier point n'est pas à prendre à la légère car le Trésorier a toute latitude pour décider du prêt et du contexte du prêt.

Pour autant, il devra répondre de l'absence d'une Ressource – si d'aventure le clan en avait besoin – devant son Émir et les autres Seigneurs.

Astronomie & Astrologie

Les douze signes habituels sont:

Le Bouc: indépendant et rebelle

La Hyène: arriviste et jovial

Le Veau: doux, simple et esthète

Le Serpent: charismatique, rusé

Les Amants: passionnés, nostalgiques

Le Tigre: fort de caractère, dynamique

La Baleine: placide, éclairée

La Clepsydre: sage, mesurée

Le Requin: agressif, déterminé

Le Singe: joueur, ingénieux

Le Scorpion: discret, inflexible.

La Pie: prudente, avide

Bestiaire

Les Chimères

Les Chimères sont des créatures fantastiques baroques issues du plan des rêves propre à Jarkal, la Puissance Askya des artisans. Elles sont volantes, rampantes ou nageant, elles ont des becs, des truffes ou des branchies. Ce sont des montures pour la plupart.

Les chimères sont des êtres géants souvent proches d'une espèce vivante connues dans notre monde, fruits des divagations de Jarkal sur le règne animal.

Certaines seraient initialement des monstres issues de l'imagination d'Eldobos, notamment les créatures que l'on trouve à Pélaboria, et qui seraient les monstres marins de la civilisation krakéite.

Les Créatures Interplanaires

Les Anges

Les anges sont les êtres nés du sacrifice de Noréa, consacrés entièrement à veiller sur le Lien, qui uni Eloah à la création par la Fontaine de Vie et les Jardins du Bardô. Ils ne peuvent faire autrement que de suivre la voie de l'assistance aux humains, chargés d'Eydolûn du dieu originel, dans leur destin de retour ascensionnel au sein d'Eloah.

De fait, la situation de l'Age de la Pénombre compromet la continuité du Lien. Raison pour laquelle les anges s'investissent auprès des hommes pour qu'ils se libèrent des kshayatrim.

Si un ange est asservi par une Puissance Apsur, il ne peut devenir un « ange déchu » comme dans

certaines religions terriennes : il devient un Gouffre, un portail du néant.

En effet, sa substance est vie, et s'il est transformé par les ténèbres, il absorbe celle qui l'entoure. Aucune solution n'existe pour restaurer un ange devenu un Gouffre. Il n'a plus de conscience, il se contente de flotter dans le Bardô et d'attirer à lui les âmes.

Les Djinns



Les djinns sont les créatures d'Ishtar, voués au monde des rêves, zone de transition spirituelle entre le monde terrestre et le Bardô. De là, ils observent les deux mondes, et commercent les produits du drain de Grâce dont leur talent les a pourvu, fournissant monts et merveilles à qui sert sans le savoir les fantasmagories de leur imagination débordante.

Les djinns craignent d'être asservis par les ifrits, car aucun de leurs pouvoirs ne les protège contre ces créatures de cauchemars brûlants.

De fait, un certain nombre de djinns sont passés sous la domination des ifrits qui colonisent peu à peu le monde du rêve.

Les djinns espèrent trouver une solution, et la clé de celle-ci est certainement dans la Grâce, et les pouvoirs de la Fontaine de Vie...

Les Rakshasas

Les Hommes-Lions, ou Rakshasas, sont habitants du plan Khâmalima (dans le Monde des Désirs du Bardô) et des régions désolées qui s'étendent dans le Shadiraï, le Maha et la Baktrée.

Les rakshasa choisissent des plaines dégagées, idéales pour leur mode de vie qui s'organise autour de la chasse.

Leur société est régie par un daimyo local, qui dirige l'ashram, sous les ordres du Mahashagar, le grand roi rakshasa de Khâmalima.

Celui-ci n'entretient pas de rapports réguliers avec les *daimiyin*, se contentant d'une "visite", tournée décennale.

nouveaux besoins, et la tâche concerne toute la communauté de l'ashram.

La cuisine rakshasa est riche en plantes médicinales, cuisinées avec art dans des bouillons; ceux-ci sont bues à la paille de bambou, une fois le plat, de viande ou de poisson partagé.

Les rakshasas se servent de la lance-harpon, tant pour la chasse que pour la pêche, mais ils manient également le sabre, par tradition guerrière.

De fait, leurs nombreux bras les conduisent à joindre ces deux armes dans leur art martial d'une vélocité extraordinaire, un combattant étant vite épuisé face à leurs assauts.

L'honneur des rakshasas repose dans leur autogestion, plus globalement dans leur farouche



La vie est rythmée par les entraînements martiaux, les joutes et les olympiades en milieu sauvage. L'artisanat des rakshasas est très rare et concerne surtout les bijoux d'os, de pierre, de cuir et d'ivoire, ainsi que l'édification des yourtes.

Par respect pour la nature, les rakshasas déplacent régulièrement leur campement, refusant une totale sédentarité pour laisser Fû, la nature, reprendre ses droits sur les terres occupées un temps. De cette manière, ne se pose jamais le problème de l'héritage d'une maison, car on rebâtit tous les ans, au printemps, un nouvel habitat en fonction des

autonomie. "Un rakshasa ne doit rien à personne, si ce n'est à Fû" dit la loi des hommes-lions.

Le peuple rakshasa partage unanimement le triste sort d'être inféodé par la force au peuple djinn de Khâmalima. Vivant très mal cette servitude, beaucoup ont migré en Gandariah.

Les autres doivent servir de janissaires aux djinns pour prévenir une invasion du rusé peuple des Vanaras, les hommes-singes de Garuda.

Malgré leur stature militaire, les rakshasa ne se sont jamais rebellés, sachant qu'il leur en cuirait de par la puissante magie des djinns sur le Monde des Désirs.



Les Avatars: l'Anthropomorphie

Les Puissances et les esprits se mêlent depuis toujours aux hommes en prenant l'apparence de ceux-ci. On parle alors d'un avatar. En général l'avatar est exclusif: tant que le dive ou l'esprit est contenu dans un avatar, il ne peut en produire un autre. Leurs capacités restent inchangées: l'étendue de leur *niyya* (ici, la surface couverte par leur pouvoir) reste inchangée durant l'incarnation, ce qui leur donne le don d'ubiquité, mais pas matérielle.

Quelques règles spécifiques s'appliquent à chacun des avatars. Dives: ils ont tous une apparence surhumaine:

leurs traits semblent parfaits pour les exprimer, il se dégage quelque chose d'indicible, d'ineffable. Les spirituels pourront distinguer leur aura.

Anges: les anges peuvent faire apparaître une paire d'ailes multicolores très solide, qui peut leur servir de bouclier ou leur permettre de voler. Génies: les génies peuvent se déplacer sous forme de tourbillon coloré, ils sont alors immatériels, mais visibles, et trop rapides pour les mouvements humains.



Les Nains et les Lutins

Dans les plaines sarmanes se situe le pic rocheux de Mani-Gandlah, véritable météore byzantin des grandes steppes qui bordent la frontière orientale du

royaume du nord. En son sommet, la cité de Naos. Ici vivent les nains, arpentant les falaises de cette colonne naturelle, et partant de là en chasse dans tout le massif à la recherche de minerais.

Sur l'immense terrasse de Mani-Gandlah, les nains de Naos surveillent les hordes lointaines, et font paître leurs troupeaux.

Habiles et industriels, ils sont cependant peu éveillés aux choses de l'esprit, et incapables de magie.

Cela ne les a pas empêchés de concevoir un alliage dont ils ont gardé le secret inviolé: l'alfaban.

Léger et résistant, il est idéal pour le mouvement et assure une protection hors du commun. Véritable or noir de Gandariah, l'alfaban est prisé par les cités pélaboriennes qui tentent d'améliorer la protection des corsaires sans risquer de les couler. La Bazilée s'est octroyée un monopole d'état sur le commerce de l'alfaban vers Pélaboria, et dispose ainsi d'un puissant outil de contrôle sur les activités prédatrices de l'archipel.

Les nains sont conscients de cet enjeu: ce ne sont pas des philanthropes.

Ou du moins, ils n'ont jamais aimé les manières des rares pélaboriens à s'être aventurés jusqu'à Naos, et ont toujours refusé de commercer directement avec eux.

Le long des plaines qui bordent Mani-Gandlah, vivent les lutins. Créatifs, fanfarons, ils savent transplaner. Ce sont habituellement des voleurs et des commerçants, mais ils ne font jamais preuve d'une sérieuse violence, si ce n'est contre la Corruption.

Les Zéphyrs

les avatars des zéphyrs peuvent transplaner. Ils sont de tailles variables, translucides, voire invisibles. Anthropomorphes, ils ont de longues robes larges et échancrées, les cheveux longs et gris-bleu, les yeux pâles. Ce sont des messagers. Ils poussent les vents et les nuages en agitant les

masses d'air dans leurs danses.



Les Créatures Malfaisantes

Les Ghûls

Les ghûls sont les créatures antédiluviennes, libérées du monde souterrain par les rites de l'âge de Zalaghar-le-Fou qui régna sur le Taggoth.

A leur tête se trouvent les nafilîn, les anges déchus. Dans leur giron, Shayatz a engendré les shayatîn, entités de la corruption des âmes.

Les nafilîn et les shayatîn ne sont pas des ghûl au sens premier, mais y sont assimilées, car sur terre depuis les temps anciens d'Idaris.

Parmi les ghûls : les niskas, les waswasî, les djuj et madjuj, les rakshasa, les khamshka, les simurghs, les rokks, les zéphyr...

tous les êtres fabuleux.

Le Parchemin des Enfers et les Parchemins Illuminés d'Aramidras disent la vérité, et font le tri entre les vrais ghûls et les eydolun supérieurs ayant échappé à Eldobos.

Les Éfrits

Les éfrits peuvent faire voir une aura de feu capable d'augmenter ou de diminuer la température de ce qu'ils touchent. Ils sont poilus et cornus, aux museaux bovins et ovins. Leur peau est tannée, et leurs yeux sont rouges rubis. Leur voix est caverneuse. Ils sont maigres et biscornus, mais peuvent avoir une musculature puissante. Leur pouvoir réside dans le fait qu'ils peuvent manipuler la Corruption pour obtenir l'allégeance.

Les Ogres

Les ogres sont probablement des descendants des niskas, les lointains géants qui soumettaient l'humanité à l'esclavage.

Les Vampires

Le Clan Nocturne

Lorsque naquit Ishkaladar, les descendants d'Aramidras étaient innombrables. Ils avaient tissé des liens claniques puissants sur tout Gandariah, et tous leur étaient redevables pour la traque des apsur. Mais le fléau d'Ahriman approchait.

Ahriman avait patiemment enseigné à la lignée de Bahavnagar l'art nécromantique. Les nécromants avaient reçu pour enseignement secret de devoir attendre l'ordre de réveiller les Condamnés, ceux que Kenob avait fait enfermer dans des sarcophages à Bardahut. L'ordre était donné de les lâcher contre le chef attendu de la lignée d'Aramidras.

Quand Jaliar, père d'Ishkaladar fut érigé en Roi de Pelaboria et protecteur des mille tribus, Ahriman cru son heure venue. Il fit libérer l'armée des morts. Les momies se déchaînèrent. La « guerre des morts » commença. Les momies étaient nombreuses mais faibles. Lâchées sur Toldoba elles firent un véritable massacre. Jaliar réussit à protéger son fils Ishkaladar, et à en exterminer un grand nombre, grâce à la pyromancie. Les nécromants comprirent qu'ils ne pouvaient pas lutter contre la magie enseignée par Aramidras, et se tournèrent vers Ahriman.



Celui-ci offrit alors aux momies un espoir de connaître un regain de puissance : boire le sang des descendants d'Aramidras.

Tous les fils du ciel furent traqués et attaqués dans des embuscades de plus en plus audacieuses. Les momies qui burent le sang des fils du ciel devinrent des vampires. Ils disposaient alors du souffle d'Ahriman et du prana de Mezdahor. Ils commencèrent à s'affronter et à se défier pour avoir le plus de sang possible de la lignée des fils du ciel. Les nécromants n'avaient plus assez d'emprise sur eux, et les vampires massacrèrent tous ceux qui tentèrent de les contrôler.

L'œuvre d'Ahriman s'accomplissait. Peu à peu, il ne resterait plus de descendant d'Aramidras et c'est tout ce qui importait.

Jamais Gandariah ne serait ligé en un empire capable de défier son emprise sur l'humanité. Vint le jour où les plus pressés des vampires attaquèrent Eleutheria pour anéantir Jaliar. Ils y parvinrent, mais Ishkaladar invoqua les cimenterres de feu et pu les vaincre. Après les funérailles de Jaliar, Ishkaladar comprit qu'il n'aurait de repos que lorsqu'il aurait vaincu le Clan Nocturne.

Il s'empressa alors d'accaparer le pouvoir sur toutes les tribus, et d'étendre un empire sous son autorité. Il chercha un moyen d'anéantir le Clan Nocturne et s'interrogea sur la possibilité d'enflammer les lunes.

Réunissant les plus grands mages, il parvint au rituel des Lunes de Feu. Une grande partie des vampires péri cette nuit là, mais d'autres parvinrent à se cacher et surent alors qu'il valait mieux pour elles passer inaperçu, car les pouvoirs transmis par Aramidras étaient bien trop grands. Sans eydolun, il ne leur serait jamais possible de lutter sur ce terrain.

Les vampires sont immortels. Ils sont dénués d'organes vitaux.

Ils possèdent la force et la rapidité d'un léopard

géant, ils peuvent lire et contrôler l'esprit des hommes. Ils peuvent voler, se changer en fumée, ils voient dans la nuit et boivent le sang humain. Ils ne craignent que le feu et la lumière du soleil, point faibles qu'ils partagent avec tous les mort-vivants.

Les vampires cherchent le sang le plus pur : celui qui s'est illuminé par la grâce de la semence d'Aramidras ou d'un respect élevé des lois de l'intégrité. Il est important pour eux que l'humanité suive les voies de l'intégrité, afin de pouvoir bénéficier d'une nourriture de qualité. Les vampires ne peuvent se nourrir d'un sang impie.

Ils ne peuvent pas non plus affronter le pouvoir des dives, qu'ils soient askyas ou apsûr. Les vampires cherchent avant tout à répondre à leurs besoins personnels, et disposent d'assez de pouvoir pour assouvir leurs désirs.

Les vampires peuvent transmettre le don impie en donnant leur sang à un homme après l'avoir tué et avoir effectué le rite de nécromancie.

De fait, les vampires sont devenus des maîtres de nécromancie. Ils se saisissent des morts dans leurs suaires avant qu'ils ne soient brûlés et mis dans leurs urnes, ce qui en laisse assez peu, et demeure flagrant. Pas d'armée des morts, à moins de bénéficier d'un champ de bataille.

Les Factions

Entités civiles

Les Vagabonds de l'Épée

Les Vagabonds de l'Épée sont les Pèlerins de l'Épée qui ont quitté la voie. Lorsqu'un Pèlerin perd toute motivation, il n'est pas puni par le code, mais surveillé pour éviter la corruption, aussi bien magique que vénale. Ses confrères Pèlerins essaient de tout leur être de remettre les Vagabonds sur le chemin, et ils voient dans cette oeuvre le meilleur moyen de s'assurer qu'ils sont sur la bonne voie. On appelle un Pèlerin qui ramène un Vagabond de l'Épée sur la voie un Consolateur. Une citation clef: "L'Épée n'est pas le secret de la Voie. La Voie est le secret de l'Épée."

Les Nashizes Diplomates

Les Nashizes Poly-palatiales et Nashizes Hyperpalatiales

Comme un roi ne peut se passer de diplomatie, un harem ne peut se passer d'un autre harem.

Les nashizes polypalatiales sont chargées des jumelages entre plusieurs cités qui font du commerce de manière durable.

Lorsqu'un raïs veut s'attacher les faveurs d'une ville lointaine avec laquelle il entretient de bons rapports commerciaux et dont il attend des denrées, il ne peut pas l'offrir à l'autre palais, car une nashize est attachée à vie à ceux qui l'ont ainsi émancipée.

Elle continue donc son rôle auprès du raïs mais elle l'étend à un autre raïs et aux accords qui les lient. Ainsi les transferts de nashizes marquent des accords commerciaux fraternels et durables entre des cités reliées par des caravanes et des voies maritimes.

Ceci bien entendu dans la mesure où elles seront traitées en tant que nashizes, c'est-à-dire libres de leurs unions et seules décisionnaires de leur mari après Sayumor. Les Nashizes Hyperpalatiales quant à elles sont le plus haut rang d'une nashize. Elles occupent un rôle fédéral: elles sont en charge non plus de la diplomatie mais de l'unité même de l'empire. En quelque sorte elles sont les garantes de la durabilité de l'unité du territoire entier de l'empire, de ces cités et de ses cours. La plupart des rares nashizes hyperpalatiales finissent rapidement soit vizir du palais, soit nashizes-diplomates attirées

du harem d'Izkandarai. Mais comme celles-ci ne peuvent plus en référer à la capitale impériale déchue, les nashizes hyperpalatiales ont migré ou tentent l'impossible pour rattacher Yakal Khagan à la cause de l'empire, ne pouvant plus vraiment exercer à l'extérieur du harem d'Izkandarai. Les temps ne sont pas propices à constituer de nouvelles Nashizes Hyperpalatiales, car leur agrégation dépendait du shahenshah lui-même. En l'absence du Roi des rois, il n'y a pas de souverain habilité à reconstituer ce corps diplomatique d'élite.



La Police des Illusions

La Chimérie est un grand pouvoir qui peut modifier durablement la vie des gens et avoir des conséquences aussi merveilleuses que désastreuses.

La population en quête de sécurité a sollicité l'attention des kalandars, et ceux-ci ont enjoint l'exécutif, attentif à la question, à créer une police des illusions. Confiée au Vizir de la Sûreté, cette police est en charge de la réinformation.

Elle est formée et encadrée par l'ordre kalendar, mais ses officiers dépendent de l'exécutif souverain. L'équilibre des forces en interne entre kalandars et pouvoirs publics est important pour la conservation de ses missions.

En effet, elle a la délicate tâche de protéger la population des illusions néfastes et de veiller sur les illusions souhaitables. De cette manière, elle ne lutte pas contre l'ordre Humiréen mais leur permet de contribuer, tout en surveillant son impact. Juger des intérêts en jeu dans une illusion est parfois chose ardue.

Elles peuvent rendre une personne heureuse et d'autres malheureuses.

Qui choisi concrètement? Comment se déterminent ses décisions? Le peuple n'en sait rien, mais il croit en ces hommes pour les protéger. Quant à l'exécutif, il a tout intérêt à contrôler cette activité pour optimiser ses plans de gestion de la population.

Que se passerait-il si la Police des Illusions était corrompue? Cette idée terrifie quelques uns des plus érudits.

C'est la raison pour laquelle la Confrérie Sérapéenne a un accès privilégié aux rapports de mission, marquée du secret défense.

Ils sont autorisés à faire des réclamations en cas de défaillance du politique sur des intérêts stratégiques à l'égard de cette mission pour le public. Mais l'ordre Sérapéen a donc préféré exclure les républicains, qui pourraient faire éclater des scandales...

Les Compétiteurs

Les Réfractaires

La Société des Masques

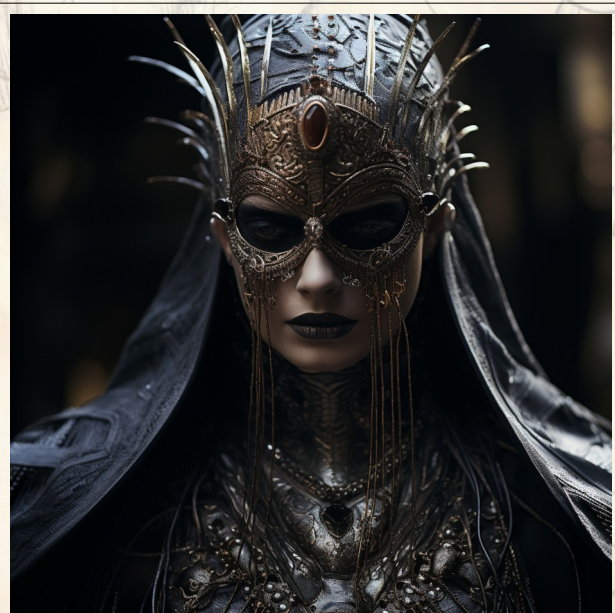
Un groupement de savants, de maîtres artisans, de commerçants et négociants, d'orfèvres et de courtisans philosophes s'est assemblé à Pélaboria, et s'est diffusé dans toutes ses cités.

Il s'agit des artisans discrets d'une transformation majeure dans les rapports de force, qui vise la prospérité du genre humain et le progrès des libertés. On les appelle la Société des Masques. Nul ne sait qui en fait vraiment partie. Certains disent qu'ils suivent le Code des Voleurs.

D'autres la Voie du Long Chemin. D'autres encore disent que ce sont bien sûr des adeptes de la Voie de l'Accord Parfait. Certains prétendent qu'il s'agit d'un groupe occulte qui cache les intérêts de la Voie des Seigneurs.

Ce qui est sûr c'est qu'ils ont développé un réseau actif dans l'archipel. On suppose assez facilement qu'ils ne veulent pas se montrer au grand jour mais on ignore pourquoi.

Leurs discours apparaissent parfois sur des affiches, posées sur les places publiques, et marquées du symbole du masque et du palimpseste.



A qui demande ce qu'est le but de leur organisation, ils montrent un œuf de poule, dans la main d'un méditant. Leur raison d'être pourrait-être en partie liée à l'omniprésence de la religion. De fait, il est probable que la Société des Masques prenne, si ce n'est pas déjà le cas, un rôle décisif dans cette ère des traités. Sans doute ont-ils leur importance dans les règlements de conflit entre les cités pélaboriennes, et voient-ils d'un œil avide l'ambition de Voladim d'établir un Traité des Droits Universels.

Les Aôtres de la Négation

Nombreux sont ceux qui trouvent que la magie rend le monde incertain et dangereux. Il y a assez de matière et d'esprit disponible pour ne pas s'encombrer des pouvoirs de l'âme et des manifestations des Puissances, ou de leurs engeances.

Une école de Kalandars a féraillée sévèrement contre la tradition pour proposer une voie de sortie avec la "sordide merveille" d'Aqbar. Une école qui s'est mise en tête d'annuler la présence de toute magie et de tout surnaturel.

Usant de ses forces particulières, elle a enseigné à ces kalandars l'art de dépenser leur Grâce dans l'extinction du surnaturel.

Certains midasséens leur reprochent d'avoir provoqué une tempête aux frontières périphériques du Bardô et d'être à l'origine d'une propagation du Néant dans le monde des âmes. "pures abstractions des arrières-mondes issues de la folie: le Bardô n'existe pas" disent les Apôtres de la Négation.

Depuis qu'ils ont fait leur entrée sur la scène, les machines alchimiques dysfonctionnent, autant que les sorts de n'importe quelle magie.

A ceux qui les contredisent, ils demandent des preuves. Souvent rendus sans arguments devant l'évidence, ils en appellent aux arcanistes, mais ceux-ci ne peuvent rien produire en leur présence.

Des bulles de négation peuvent rester assez prégnantes pendant un long moment aux endroits et autour des personnes qui ont entendu leurs prêches.

Alors que la magie recule, un autre projet prend cours: celui de raconter une réalité différente, son histoire "réelle", et sa mécanique centrée sur la matière et l'inexistence de la sagesse dans les "élucubrations" des religions et des confréries. Tout ça ne serait-il que chimérie?

Égarement des hommes à une échelle globale? Tout principe ésotérique ou exotérique qui supposerait autre chose que la matière et elle seule est l'objet d'une dénégation intensive basée sur cette idée que les gandari sont fous et vivent dans un rêve à force

d'entendre des sornettes et de se les raconter depuis des siècles...

De plus en plus de gandari sont favorables à leurs idées qui font leurs preuves par les effets de leur pratique.

Mais la plupart des gandari n'osent pas l'avouer ouvertement, craignant le courroux de la société.

Mis à découvert, ils sont moqués pour leur bêtise et leur fausseté, et sont appelés "hypocrites" par les tenants de l'invisible et du merveilleux.

Quant aux Apôtres, ils leur ont appris à se considérer "réalistes". Et tous ceux qui pratiquent la négation dans leur cœur sans qu'elle ne se lise sur leur langue sont pour eux des "pragmatiques".

Cette philosophie marque une influence conséquente chez les républicains. Elle induirait même chez de très rares déviants un anarchisme jugé encore nihiliste. Mais est-ce le monde de demain? Ont-ils trouvé un pouvoir plus grand que les puissances: celui du réel? Ou est-ce seulement la négation?

Les Rémissionnants

A Dar-ash-Shams, un Avertisseur s'est marqué par le rejet du culte du soleil et l'affirmation d'un Dieu unique. Il se nomme Izah. Izah se prononça, avant la trahison du padiräis Urzil et la conquête moghûle, pour Le Dieu, créateur des univers. "Il existe une infinité de mondes, et tous furent créés par Le Dieu, mais les hommes n'en furent pas encore avertis car ce monde a été l'obsession du diable." Izah entend par diable un djinn orgueilleux, et lorsqu'on l'interroge sur la création des djinns, il se contente de dire "Je n'ai pas été informé à ce sujet.

Je tiens seulement à vous dire qu'ils sont fourbes, ne vous fiez pas à eux, et certes, ce que vous adorez n'est pas le TrèsHaut." Les habitants furent curieux et lui demandèrent: "A quoi ressemble ton Dieu?" Il répondit: "Il est pour les véridiques comme ceux-ci supposent qu'Il est, Il a toutes les qualités, elles ont été créées par Lui et il en dispose absolument."

Ces paroles le menèrent devant le raïs de Dar-ash-Shams, inquiet qu'il ne fasse des émules et détourne les habitants du culte de Shamash. Comme il refusait même de reconnaître les Askyas, il l'interrogea sur Eloah. Izah répondit "Nous n'avons pas d'étincelle divine à notre disposition. L'Eydolûn est né des insufflations du diable. Nous sommes des créatures, et Le Dieu est le Créateur." Le raïs Assorbinabil lui demanda alors un miracle pour prouver son dieu.

Izah répondit que son Dieu n'obéissait pas aux hommes et qu'il ne faisait pas pour eux de magie. Alors Assorbinabil l'enferma dans une fosse aux lions pour le punir et le ramener à sa vérité, celle des

gandari. Lorsque les malheurs tombèrent sur la Baktrée, quelques étudiants qui avaient écouté Izah se liguerent pour le sortir discrètement de la fosse.

Ils l'emmenèrent en pleine campagne, et réclamèrent l'enseignement. De village en village, ils colportent désormais la loi du Dieu: •aucun culte sinon celui du Dieu

•interdit de manger du porc ou des animaux de monte

•interdit de représenter les créatures animées

•interdits de l'alcool et des jeux d'argent

•interdit de porter de la soie pour tous, ni de l'or pour les hommes

•interdit de pratiquer l'usure des biens

•interdit de fréquenter les harems publics des cités impériales

•interdit de la prostitution •Interdiction de prendre une femme pour seigneur

•Obligation de la prière

•Obligation de l'Aumône

•Obligation de la piété filiale

Le culte se propage dans les campagnes de Baktrée, car la population voit dans les malheurs qui leurs sont arrivés le signe de leur erreur. On raconte que la magie n'a pas d'effets sur Izah, et qu'il aide ceux qui le veulent à trouver une foi suffisante pour s'en protéger. Il annonce qu'un jour, un homme du Dieu viendra apporter les vérités aux humains, et qu'il les aidera à gagner les cieux, écartant les mensonges et dévoilant les choses vraies. "D'où lui viendra la vérité?" Izah répond: "Il existe aux cieux un Livre qui contient toutes les choses des univers, Le Dieu permet qu'Il veut d'y lire et interdit à tout autre d'y accéder, et Il peut stimuler les hommes à leurs destinées par le rêve". En quête de pardon et de discipline, ils sont appelés les Rémissionnants. Ils comptent les missionnaires (nomades), et les fidèles (sédentaires).

Les Adversaires Irréductibles

La Horde Noire

« Bataille sur la Muraille de Perles. Les cyclopes employaient des troncs énormes comme béliers, à peine gênés par les nuées de flèches incandescentes. On eu dit qu'ils avaient faim de chair humaine. Leurs yeux uniques exorbités, état de transe. Les armées moghuls avaient des machines de siège avec lesquelles ils accédaient au créneau couvert de coupoles d'opale.

La muraille était déjà fendue ici et là, par des balistes lourdes. (...) Yakal Khagan en arrière des troupes, dirigeait l'assaut, ses sorciers cannibales

vêtues de peaux humaines autour de lui, proférant des incantations. Les troupes moghûls déferlaient depuis la muraille franchie, à dos de grands loups bleus et de licornes noires. Campagne de pillage. Les moghûls incendiaient les villages armés de katanas, et emmenaient les femmes en esclavage. »

Gandariah, l'Age de la Pénombre, Fabio Casa

Yakal Khagan dirige des troupes hétéroclites installées désormais dans toute la Baktrée et le long du fleuve du Lion dans les grandes cités de Shadiraï, à part Zenzoumar qui s'est proclamée en république indépendante. Les Hordes noires ont réduit la population de ces deux pays en esclavage depuis leur conquête. Ils emmènent les plus belles femmes comme reproductrices dans leurs geôles troglodytes de Khagarsaï, pour celles qui survivent au voyage. Les généraux se sont approprié les harems des ra'is, et le commerce s'étend du nord au sud, coupant l'ouest des soieries du Maha et des pigments d'Haqsoum.

La population est réduite à manger du pain et du riz et du poisson, car la viande est accaparée par les armées moghûls. Les riches marchands de la

confrérie midasséenne arrivent à manger de la viande de crocodile et du serpent. Certains d'entre eux parviennent à s'asseoir à la table des nouveaux maîtres, et festoient en leur compagnie, le plus souvent dans de grandes tentes érigées à l'extérieur de la ville. Quant aux anciens ra'is et vizirs, ils sont tenus par des cordages au pied au pilier de yourtes dans lesquelles ils partagent le quotidien des chèvres dont ils tirent leur maigre subsistance.

Les bébés mâles sont emmenés dans les fosses infernales créées par la magie de Garuda au milieu du désert sur les nappes de pétrole, et calcinés pour être dévorés rituellement par les prêtres moghûls. Ceux-ci, se nourrissant des cerveaux de nourrissons sont atteints de démence et de malformation congénitales.

Dans leurs transes, ils cherchent la Fontaine de Vie pour la réduire à néant.



Personnalités & Traditions des Confréries

Djissoens

Cheikh: Malkotti el-Bâri (Pélaborien, Voie de l'Accord Parfait)



Malkotti el-Bâri, une figure énigmatique et redoutée dans la cité, est sans conteste un individu avec lequel il vaut mieux éviter tout différend. Son apparence, telle une statue d'albâtre, impose un silence respectueux. Immobile, son regard, à la fois fixe et vide, semble porter un danger latent. Sa peau, tirée à l'extrême, arbore des nuances de vert olive, accentuées par des tatouages mystérieux qui recouvrent son corps.

Vêtu simplement d'un habit de soie largement entrouvert, Malkotti el-Bâri donne l'impression de défier la fraîcheur du port sans être le moins du monde affecté. Sa présence évoque une aura de mystère et de puissance, renforcée par une voix sans

timbre, hachée et évanescence qui accueille l'étranger.

Cet individu énigmatique tire sa force de la peur qu'il inspire et des pouvoirs occultes qu'il maîtrise. Sa notoriété est telle que prononcer son nom fait frémir les plus braves.

En somme, Malkotti el-Bâri incarne la fusion entre la crainte et le pouvoir, créant une présence qui marque l'esprit de tous ceux qui ont le malheur de croiser son chemin.

Mobed: Bijnah al-Muta'âli



Craintif et effacé, il s'est plié à la domination de son maître. La corruption la plus sournoise a fini par s'insinuer dans les répliques de son cœur, lui qui fut autrefois un enfant d'une telle innocence, élevée dans la clarté la plus éthérée d'une mère aimante et délicate. Il est désormais l'instrument corrompu du Cheikh, tout en étant celui qui le maudit le plus ardemment sur cette terre. Un jour viendra... Mais aura-t-il l'audace ?

Aucune nuit ne s'écoule sans que son esprit tourmenté ne soit assailli par des cauchemars inexprimables. Il semble avoir joué avec des sortilèges néfastes, s'aventurant probablement sur

des sentiers maudits. Les ombres de sa propre culpabilité dansent sur la scène de son esprit perturbé, l'enveloppant de remords et de souffrance. Autrefois empreint de douceur et baigné dans une lumière maternelle, il est désormais captif de l'obscurité qu'il a laissée croître. La dualité de son existence, oscillant entre la terreur envers son maître et la haine qui consume son âme, laisse présager un destin incertain. Le temps révélera s'il trouvera la bravoure nécessaire pour rompre les chaînes démoniaques qui entravent son être ou s'il restera éternellement pris au piège dans le labyrinthe de sa propre déliquescence.

Initiés du 6e degré:

Arlumel el-Bâtinat (Code des Voleurs)

Une impulsive. Depuis son initiation, la Pélaborienne a toujours suivi ses impulsions. Impulsion de survie, impulsion de domination, impulsion de préservation, impulsion de chasse...

Chasse ? Oui, malheureusement. Arlumel a une affection particulière pour les enfants, une affection qui va au-delà des limites.

Cette éternelle adolescente, incapable de croître, les pourchasse donc afin de s'approprier leur jeunesse, leur douceur, leur chaleur. Elle les tente avec de modestes présents, des flatteries, des compliments et des mensonges.

Et ses méfaits s'intensifient, donnant lieu aux rumeurs les plus folles, car le nombre croissant de ses victimes commence à attirer l'attention des Sparakéens. Le jour où ses actes seront révélés n'est plus très loin.

Mais qui est le coupable ? Elle ou les voix ? La seule lueur d'espoir qui pourrait la sauver est qu'elle a également attiré l'attention des Panajaiens, dont la morale diffère considérablement de celle des fiers Sparakéens.

La découverte de ses actes ne manquera pas d'attiser les tensions, dévoilant un dilemme moral complexe auquel la société devra faire face.

Initiés du 5e degré: Yorikh

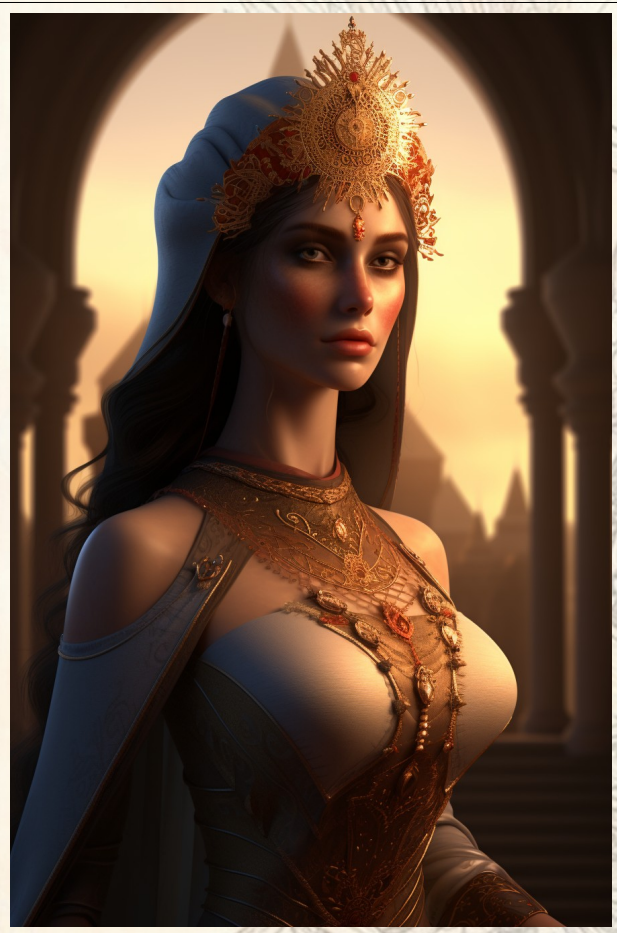
Coutumes Djissoennes

Les Djissoens organisent des banquets inter-planaires avec des créatures de toutes sortes, liées à leur sanctuaire local. Cela leur permet d'appréhender ces créatures et d'en tirer toujours plus de pouvoirs en les manipulant. La coutume veut qu'une initiation se fasse en produisant l'Exorcisme sur une innocente victime et de la libérer sans rien lui demander en retour. Ainsi sera t-elle reconnaissante envers la confrérie.



Kassiréens

Cheikh: Madishah el-Firath



Tel un véritable maître d'échecs, elle dirige un réseau insondable de vagabonds abjects, d'informateurs plus ou moins dignes de confiance, de critiques aigris et de petits employés corrompus. Rien ne survit à Balad el-Jamah sans que cela ne lui parvienne.

La Dépravation de Madishah est si profonde qu'elle la porte comme un stigmate éternel. Elle est dépendante à l'opium et peine à le dissimuler, orchestrant chaque apparition de manière à détourner l'attention de ses interlocuteurs des détails de son état physique.

Mobed: Jamil el-Walîy (Voie des Seigneurs)

Un homme d'une séduction insondable et froide, il a réussi à s'élever par la puissance de la persuasion. Il semble dépourvu d'expression, mais en réalité, une

émotion le traverse à chaque fois qu'il observe son reflet dans le miroir, un mélange de convoitise et de contentement.

Une coiffure soigneusement peignée de cheveux lisses, d'un ton argenté brillant, encadre un visage d'une forme ovale presque idéale, aux traits délicats et élégants.

Des yeux puissants et harmonieux, scrutant profondément l'âme, lui confèrent cette distinction aristocratique, accentuée par la moue de dédain à peine voilée perpétuellement présente sur ses lèvres charnues et abondantes.

Il incarne l'image publique de la confrérie dans la cité, le représentant ineffable d'une caste de manipulateurs habiles, toujours prêts à se placer entre des rivaux ou des complices.



Initiés du 6e degré: Farid Le soupçonneux.

Le renard du palais. Ses incursions dans les hautes sphères lui assurent une position particulièrement avantageuse. Sa double nature, aussi prononcée que sa méfiance, le conduit parfois à freiner les avancés de son maître en négligeant de partager un secret qu'il estime "trop accessible"...

sommet d'une tournée, accomplissant ainsi sa funeste destinée...

Initiés du 5e degré: Ouldjamir (Voie de l'Accord Parfait)



Défecté il y a des années sur l'une des places de la cité où il réside toujours, il est l'orateur parfait, le timbre de sa voix capable d'apaiser la foule en colère pendant des heures. Son art a atteint une telle excellence que des gens viennent de loin pour l'écouter. Initiés du 4e niveau : Quelques jeunes talents et courtisanes habiles naviguant dans l'entourage des Neuf et servant subtilement les desseins de Farid. Et quand l'un de ces serviteurs déçoit ou dévie, le Renard injecte son venin, mettant une fin tragique à la vie terrestre de cet instrument devenu superflu. On susurre qu'un simple ordre de sa part suffit pour qu'un de ses acolytes se jette du

Coutumes Kassiriennes

La communauté kassirienne est un petit peu particulière: chaque initié(e) est unique en son genre. Les kassiriens et kassiriennes savent quand l'un des leurs voit son pouvoir grandir. C'est sans le prévenir qu'il sera attiré par une voix intérieure vers un lieu particulier, choisi pour l'occasion. Là, il retrouvera son Confesseur et son amant/maîtresse du moment.

Instantanément, l'initié(e) sait ce qui l'attend. Il a déjà étudié le sort qu'il voulait acquérir dans les grimoires, et doit passer à l'action. L'une des deux personnes doit subir le sortilège.

Quand tout est accompli, l'arcaniste retourne à sa vie normale. Un pigeon voyageur lui apportera un message codé dans la langue kassirienne, lui indiquant un autre rendez-vous. S'y tiendront les initiés, voilés. L'arcaniste ne pourra ôter qu'un seul voile ce soir là, il devra se contenter de la personne qu'il (elle) aura choisi. Cette personne ne lui devra aucun service, sinon celui d'être disponible et bienveillant ce soir là.

La personne laissera un cadeau dans un lieu où seul l'arcaniste pourra le trouver.

Les Marbouthéens

Cheikh: Mizraïl al-Alîm

Mobed: Jiwan



Jiwan est étroitement associé aux Fenneks de la Mosaïque. Il ne peut pas assumer ses responsabilités judiciaires sans tenir compte de cet allié crucial, à la fois bénéfique pour lui et pour l'ordre impérial, même si la présence de ces derniers représente également un défi pour la stabilité du pouvoir.

Disciple du 6e degré: néant

Disciple du 5e degré: Kunqobar

Disciples du 4e degré: Ellîn, Jard, Shubel

Mizraïl est marié à une ancienne nashize polypalatiale de Pélaboria. Il veille attentivement sur divers intérêts particuliers tout en accueillant les initiés réfugiés, s'assurant qu'ils ne penchent pas du côté Kshayatrim. Cette attitude contraste avec celle du cheikh al-Arkân d'Izkandarai, qui a prêté allégeance à Yakal Khagan.

Mizraïl manifeste une profonde préoccupation pour la situation de son Domaine et aspire à devenir le nouveau cheikh al-Arkân. Pour atteindre cet objectif, il consacre beaucoup de temps à entretenir les oracles, afin de sécuriser les informations cruciales liées aux initiés de haut rang et de préserver son monopole sur les connaissances stratégiques.

Les Midasséens

Cheikh: Azabed



Engagé dans la cause de Gaspard, Azabed accueille les réfugiés en s'assurant qu'ils remplissent toujours les critères requis pour appartenir à la confrérie, symbolisés par "l'or choisi".

Lorsqu'ils rencontrent des difficultés à respecter tous leurs engagements financiers, Azabed les oriente vers le vizir Gonzar afin de bénéficier d'un prêt durable.

Dans le même temps, il intègre leurs activités au sein du consortium de la confrérie, tout en leur enjoignant de cesser d'utiliser leur initiation pour commercialiser des talismans sans reverser les deux tiers du prix à la confrérie, ce jusqu'à ce qu'ils soient à nouveau en mesure de régler leurs dettes.

Mobed: Tahmouras

En homme de loi, de lettres et de diplomatie, Tahmouras suit avec rigueur la voie de l'Accord Parfait. Il maintient un registre des amendes et des obligations des initiés de la confrérie, scrutant ainsi les risques de faillite juridique auxquels pourraient être exposés les membres par des alliances mal avisées. De plus, il surveille de près les transfuges qui pratiquent l'art talismanique sans avoir reçu l'initiation de la confrérie, qu'il s'agisse d'anciens kshayatrim ou de simples kalandars.

Initiés du 6e degré: Pordjyani

Aspire à occuper la fonction de mobed au sein de la confrérie, se voit bien dans ce rôle...

Parmi les initiés du 5e degré figurent Esteban, Gomaltès et Mokban, qui sont des partisans clés de Tahmouras. Leurs votes pourraient être influencés par des manœuvres juridiques discutables si leurs alliances les entraînaient dans des problèmes avec les vizirs ou les princes marchands. Du côté des initiés du 4e degré, on compte de nombreux membres, notamment Namara, Yatzgard et les Princes Marchands.

Coutumes Midasséennes

Les midasséens sont des êtres bien étranges... Lorsqu'un Seigneur demande l'initiation à un nouveau sortilège, il doit le faire de façon détournée. Il doit placer un trésor dans un lieu insolite et s'arranger pour ne pas faire remarquer qu'il est venu



sur place: la dépense doit permettre d'assurer l'impression de ceux qui le découvrent: il semble là depuis très longtemps...

Puis, il doit faire connaître son action aux hauts initiés, qui s'arrangent pour qu'il soit trouvé par une personne qui prendra des engagements favorables, et d'autres défavorables.

"Le contrôle, ce n'est pas seulement de faire faire quelque chose qui nous avantage, mais de savoir ce qui sera fait contre nous..."

Puis, lorsque le trésor a été exhumé, l'initié est reçu à la zaouia de la confrérie. Là, il verse le prix du talisman au cheikh, ainsi qu'au mobed. Enfin, il réalise le talisman sous l'oeil attentif de son Confesseur.

Le talisman est offert à la confrérie. Elle s'en servira pour une future requête ou la conservera dans son bazar. Enfin, les confrères midasséens demanderont un tribu à la date de leur choix.

Il peut être monétaire ou être commué en une obligation de vente d'un objet précieux de l'initié pour une somme modique.

Oui, la talismanie rapporte, mais elle coûte aussi...

tel que décrit dans certains contes, et certains iraient jusqu'à affirmer qu'il provient d'un autre monde. Son apparence singulière suscite toutes sortes d'histoires fantaisistes concernant ses origines et la naissance de ses parents.

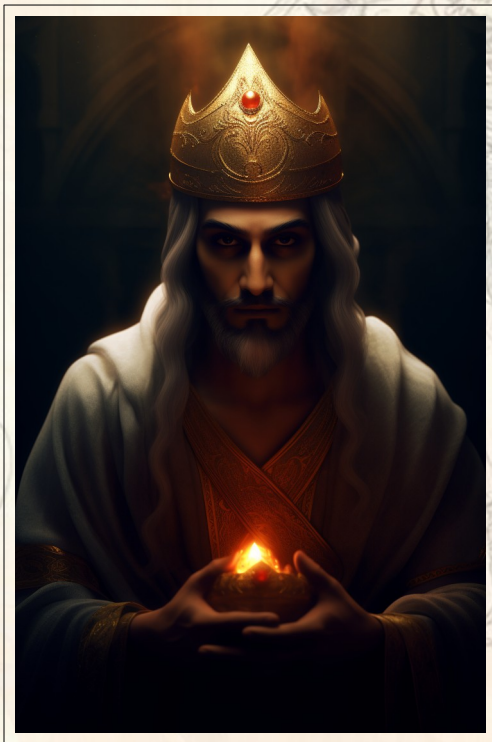
Ancien Mobed, il a été contraint d'assumer les responsabilités de son Cheikh lorsque ce dernier a mystérieusement disparu, attirant ainsi la colère du conseil des Neuf. En réalité, il s'agit d'une seule et même personne, mais il est le seul à en être conscient. Plusieurs personnalités plus ou moins en vue déambulant dans les rues de la cité sont aujourd'hui de simples illusions que son talent a dotées d'une existence autonome.

Ces illusions lui rendent divers services aux fonctions variées.

Mobed: Loumir (Voie de l'Accord Parfait)

Humiréens

Cheikh: Nârada



Parfois absorbé par des rêveries évoquant la lointaine Maha, il incarne l'image d'un être sylvain,



Dans la quarantaine, affichant une peau hâlée, une résilience évidente et une fierté indéniable, elle est réputée comme étant une virtuose de la flûte, une danseuse douée et une habile conversatrice, la

qualifiant d'office pour les dîners mondains et les banquets de la cité. Dans ce domaine, elle excelle de manière remarquable, et son charme est inégalé, accompagné de la douceur et du tact dont elle sait faire preuve en toutes circonstances.

Native du Thahuguthân, elle entoure de mystère les nombreuses légendes issues de ces contrées, captivant ainsi un auditoire toujours conquis.

Initiés du 6e degré: Beshet



Il incarne véritablement l'âme de la confrérie au sein de la cité, passant du statut de simple apprenti à celui de maître de la logistique en quelques années seulement. Son talent naturel pour l'organisation l'a propulsé au rang de maître de cérémonie, où il tient les registres à jour, négocie avec les fournisseurs et les divers interlocuteurs, et maintient l'ordre au sein des rangs. Le seul souci qui vient troubler son esprit est son amour secret pour une dame noble, que son statut ne lui permet pas d'éloigner de ses multiples devoirs.

La prudence guide la plupart de ses actions, mais de temps à autre, il lui arrive, grâce à ses dons, d'envoyer des cadeaux somptueux à la belle dame, qui prend bien soin de les dissimuler à son auguste époux autant que possible. La divulgation de cette affaire pourrait entraîner un scandale terrible pour sa réputation et sa position.

Initiés du 5e degré: Farkhan

Il tire profit du temps et du sable, ses deux alliés les plus précieux, car l'un et l'autre ont le pouvoir d'effacer les traces, et souvent même les souvenirs.

Cet homme est adroit, doté d'une langue agile, et sait bien s'entourer. Il excelle en tant que courtisan subtil, et bien que ses manières puissent sembler quelque peu rustres, elles sont délibérément calculées pour mettre à l'aise son interlocuteur et lui laisser croire à une supériorité illusoire.

Malgré une calvitie prononcée, une apparence physique peu avantageuse et un embonpoint marqué, il se révèle être un confident agréable, exploitant cela à son avantage sans scrupules. Lorsqu'un véritable souci survient, c'est sa copieuse moustache qui en fait les frais, maltraitée par ses doigts boudinés.

Initiés du 4e degré:

La plupart des membres de ce groupe veillent discrètement à la sécurité des lieux. Cependant, l'un d'entre eux se distingue en restant volontairement à l'écart de ses pairs, consacrant son temps à faire prospérer ses compétences aux côtés des Gargouilles avec lesquelles il partage sa vie et ses profits.

Il en profite également pour surveiller attentivement les bas-fonds et les déplacements des Sparakéens, dont les activités sont rapportées à un personnage mystérieux, parfois aperçu en compagnie du Cheikh.

Spagyréens

Cheikh: Arlan (Voie Mazdim)

Observant une approche légale, il collabore étroitement avec les autorités, conférant ainsi à son



bureau une teinte quasi policière. Il partage une longue histoire d'alliance avec Mokelgari, leurs familles respectives étant étroitement liées par une série d'ententes matrimoniales anciennes. Notamment, sa sœur, qui est également sa confidente, est l'épouse du commandant des brigades.

Naviguant dans le paysage politique complexe, il se trouve inévitablement pris entre son engagement envers sa confrérie et le cheikh al-Arkân Azimès (kshayatrim), et celui envers sa cité et ses alliés. En raison de cette dynamique, il a été choisi principalement pour ses compétences diplomatiques. Compte tenu de la nature de son rôle, il maintient un équilibre délicat en déléguant largement au Mobed et en se concentrant davantage sur les relations extérieures, le fonctionnement interne demeurant pour lui un domaine plutôt hermétique.

Intrigue: L'Arme Ultime

En enquêtant sur un réseau de trafic d'acier lunaire en provenance d'Akazame, Arlan a mis la main sur un rouleau en possession d'un capitaine. Ce document détaille une machine étrange que Arlan tente actuellement de décrypter. Il est possible que cette machine soit conçue pour propulser un engin marin blindé.

Si cette hypothèse se confirme, le cheikh-al-Arkân Azimès pourrait être en possession d'un cuirassé, ce qui pourrait potentiellement modifier le cours de la guerre. Arlan cherche maintenant à constituer une escouade qui pourrait détruire l'engin sans attirer l'attention, et ainsi contrecarrer les plans de guerre des Kshayatrim.

Mobed: Khalij (Code des Voleurs)



En totale opposition avec son supérieur, ce Mazighâni d'origine manifeste peu de compassion envers la population et montre peu d'intérêt pour les affaires d'État. En revanche, il entretient des liens étroits avec des cercles clandestins, auxquels il rend de nombreux services, ce qui lui procure richesse et influence.

La question cruciale qui se pose à lui aujourd'hui est de décider comment exploiter cette richesse et influence nouvellement acquises. Doit-il les utiliser

pour "renverser" le Cheikh, prenant ainsi sa place de manière plus officielle sous la tutelle d'Azimès et entrant ainsi en conflit ouvert avec le pouvoir en place de la cité ? Ou bien devrait-il se contenter de tirer les ficelles depuis l'ombre, même si cela s'avère difficile en raison de la personnalité intense de son supérieur ?...

Pour l'instant, il met à profit ses talents pour fournir une variété de services et de produits illicites, y compris d'importantes quantités de drogue à Izmen. Par moments de solitude, il se rend parfois au temple de Dimitra, où il retrouve quelques membres de sa communauté marginale qui subsistent à Balad al-Jamah.

Intrigue: Les Dissidents

Khalij s'appuie sur des républicains mazighanis pour régler ses différends avec les pèlerins de l'épée et la milice. Ces républicains, ayant échappé à l'influence du cadî de Dar al-Qarayn, ont choisi de se réfugier dans la république afin de protéger leurs ambitions mafieuses. Ils accordent leur confiance à Khalij pour assurer leur soutien politique tout en dissimulant leurs véritables objectifs, bien plus sinistres. Profondément animés par le désir de vengeance suite à l'exécution de Beli al-Lawaq, le pillard Kshayatrim qui avait contribué à leur prospérité avant de tomber entre les mains des pèlerins de l'épée, ils considèrent Beli comme un atout pour renverser le régime. Ils ont fait de lui un martyr de leur cause au sein de leur faction, les Lamudistes.

Initiés du 6e degré: Maldiran

Un opportuniste de premier plan, il a depuis longtemps choisi la voie de la trahison et de l'action clandestine. Il sert tour à tour les deux loyautés, mettant en avant son intérêt personnel. D'une stature modeste, son regard fuyant et son naturel fourbe et inquiet ne suscitent guère la confiance de ses interlocuteurs en général.

Initiés du 5e degré: Rashed, Kamil et Rhoubed

Ils sont responsables des divers services d'assistance à la cité, Rashed assurant désormais directement la liaison avec la milice sous le contrôle du cheikh. Chacun d'entre eux a sa propre spécialité : Kamil excelle dans l'alchimie et les poisons, tandis que Rhoubed se consacre à la métallurgie, à la pyrotechnie et à l'armement. Bien que le premier soit conscient des intrigues qui se trament dans le dos de son maître, il préfère garder cette information pour lui, du moins pour le moment. Quant au second, ancien esclave, il doit énormément à celui qui l'a initié. Aujourd'hui, il se positionne en tant que défenseur des renégats de l'ombre, s'efforçant de faciliter leur passage vers la cité et de leur trouver un refuge.

Initiés du 4e degré: Beaucoup d'artisans de la cité, des marchands aussi, tel Zulkifas et quelques membres éminents de la milice comme le capitaine Onglerude qui profite notamment des armures exceptionnelles produites par la confrérie.

Coutumes Spagyréennes

Les alchimistes tissent un lien étroit avec leur Confesseur et leurs grimoires. Lorsqu'un arcaniste spagyreen est prêt pour découvrir une nouvelle formule, son Confesseur le sait automatiquement. Il va lui montrer comment il fait, puis il lui confiera un grimoire codé à copier qui contient les informations nécessaires. L'alchimiste devra s'entraîner dans son laboratoire jusqu'à être parvenu à réussir la formule. Il apportera le fruit de son travail à son Confesseur et celui-ci l'observera avec attention. Il lui posera tout un tas de question sur le processus, et particulièrement sur ce qui s'est passé en l'arcaniste jusqu'à ce qu'il réussisse. L'arcaniste ramènera sa formule à son laboratoire. Il l'étiquettera et la mettra hors de portée. Puis il fermera symboliquement le grimoire qui lui a été confié, et ouvrira celui qu'il a tracé. A la prochaine conjonction majeure des lunes, le Confesseur viendra chercher son ouvrage, et il apportera une liqueur. Celle-ci permet de converser avec un nain, qui n'aimera pas beaucoup qu'on lui fasse de la télépathie. L'alchimiste pourra alors en savoir plus sur les Mystères de Jarkal: les nains sont de fabuleux conteurs...

Sparakéens

Cheikh: Lakhesh (Voie du Long Chemin)



Il a assumé la protection de la ville, se percevant comme une sorte d'ange gardien dédié à sa défense. Il veille sur les nuits paisibles de Balad al-Jamah, comptant sur ses nombreux guerriers et initiés pour l'informer de tout problème, intervenant en personne lorsque la situation le requiert. Cependant, le hic réside dans le fait que son attention est entièrement absorbée par cette tâche, et le fonctionnement de sa confrérie suscite peu d'intérêt de sa part. On pourrait même affirmer que sa connexion avec la réalité est plus que fragile. Ce problème remonte à son enlèvement par un groupe d'Amazones enragées lorsqu'il était encore un très jeune garçon dans les plaines de Bazilée, et il n'a fait que s'aggraver depuis.

Mobed: Delbar (Voie du Long Chemin)



Fortement inspiré par l'exemple de son aîné, il incarne un modèle de sagesse qui tempère quelque peu la fougue de son cheikh et de son frère ou sœur. Ce dernier n'hésite pas à se lancer sans retenue dans la bataille. En tant qu'administrateur exceptionnel et travailleur infatigable, il représente l'équilibre au sein de la confrérie à Balad el-Jamah. Il est vraisemblablement le seul à avoir connu Lakhesh avant sa transformation, lorsqu'il était encore un sarmane dignement autonome, avant son initiation ultime pour l'accès aux astras.

Initiés du 6e degré: Filtan (Voie Fellazarite)

L'aigle de Balad est le surnom que lui ont donné les habitants. Il plane souvent sur les zones les plus mal famées, évoquant par la seule ombre qu'il projette au sol la possibilité d'une intervention plus musclée.

Initiés du 5e degré: Bershed (Voie des Seigneurs)



L'archer indomptable, tel est le surnom qui lui est donné par les habitants des faubourgs. Parcourant les ruelles interminables des bidonvilles qui déversent inlassablement leurs cohortes de réfugiés dans la ville, il est infatigable et silencieux, apportant un sentiment de sécurité et de force réconfortante dans ces abîmes grouillants d'une humanité souillée.

Les initiés du 4e degré : ils sont appelés "Le troupeau" — une poignée d'individus choisis, systématiquement masqués, dotés de talents variés et sélectionnés en premier lieu pour leurs compétences martiales. Ils agissent souvent de manière coordonnée pour éviter qu'un des leurs ne tombe dans une embuscade. Parmi eux, Le Singe assume le rôle d'interlocuteur régulier avec la milice et les autorités.

COUTUMES SPARAKÉENNES

Les sparakéens sont frères d'arme. Pour cette raison, ils se tutoient et se tapent fort dans le dos. On les voit peu se rendre dans des temples formels, ils préfèrent se réunir dans une salle d'arme en chassant les intrus à leurs réunions manu militari. Là, ils échangent leurs hauts-faits et des provocations en duel au premier sang, voire jusqu'à ce que les blessures leur fassent renoncer à la victoire.

A chaque initiation sparakéenne, lorsque le cairn est refermé et que la transe est finie, les sparakéens se rendent aux bains avec l'initié et c'est toute la confrérie qui paie pour lui.

Pas de temps à perdre: lorsqu'il a été bien massé, il est amené sur un terrain d'entraînement et il utilise sa nouvelle imprécation pour la première fois.

La plupart du temps, quand il lève le sort, les frères de même rang se jettent sur lui et l'étalent sous leur poids.

Puis c'est la troisième mi-temps. On se rend dans une taverne au choix, pas loin d'un bordel, et la soirée se passe dans le quartier sous contrôle des hauts initiés, eux aussi un peu avinés.

Panajaiens

Cheikh: Baktiar (Voie Felazzarite)



Son comportement suscite parfois des interrogations. Il lui arrive de se perdre dans les rues de la cité et de choisir au hasard une famille pour y séjourner pendant trois jours et trois nuits. À l'issue de cette visite impromptue, la famille bénéficie d'une pléthore de bienfaits : son potager devient florissant, son bétail prospère et productif, et même ses malades retrouvent une robuste santé. Si quelqu'un du voisinage ou pire encore s'engage dans des comportements déplaisants envers cette tribu ou l'un de ses membres, le cheikh trouve rapidement d'autres cibles. Du point de vue des siens, il n'est pas un maître contraignant et laisse généralement les choses suivre leur cours naturel. Cet aspect est apprécié et estimé.

Cependant, le cheikh est désormais avancé en âge, et la question de sa succession se posera probablement dans les années à venir.

Mobed: Timourstian (Voie des Seigneurs)



Originaire de la même région et de la même lignée noble que son maître, il lui voue un dévouement indéfectible tout en étant capable de remettre en question son autorité si nécessaire.

La plupart des membres de la confrérie dans la région le considèrent davantage comme le collaborateur et co-dirigeant du cheikh que comme son simple féal. Le partage du pouvoir qui s'opère favorise une entente entre les générations et les différentes factions, une dynamique qui correspond parfaitement aux aspirations de Baktiar.

À l'âge de cinquante ans, sa peau tannée porte les stigmates des nombreuses batailles auxquelles il a participé, lui permettant de tenir tête aisément à tout jeune ambitieux qui aurait l'intention de s'opposer à lui ou à son maître.

Initiés du 6e degré: Egdibar le Sangkhorite



Son initiation a été particulièrement douloureuse, et même si Timourstian s'efforce de lui faire oublier ses blessures, celles-ci peinent à se refermer. Cet individu est complexe, obsédé par les vertus qui l'accompagnent tout en étant tenté par une émancipation qu'il envisage comme salvatrice, mais

qui pourrait bien n'être qu'une fuite vers un abîme non identifié. Bien que son ambition soit actuellement en sommeil, son zèle pour comprendre les arcanes suggère un avenir qui pourrait un jour lui appartenir. En attendant, il a identifié une faille du nom d'Arlumel chez les Djissoens, qui sont à la fois des concurrents, des adversaires et des compétiteurs naturels de sa propre confrérie, et il a bien l'intention de l'exploiter tôt ou tard.

Initiés du 5e degré: Hajjar

Dès son jeune âge, elle a compris que son oncle était une personne faible et qu'elle devait accomplir des actes qu'il n'accepterait jamais, même en les autorisant. Elle a donc mis de côté son dégoût, ses rêves et ses ambitions pour préserver l'honneur de la famille. Exploitant la faiblesse et la naïveté de Timourstian, elle lui a fait croire qu'il était le protecteur indispensable, alors que la réalité était exactement l'inverse. Face à tout problème, elle a toujours trouvé un moyen de l'éliminer. Toujours. Depuis le Shadirai, elle a suivi sa famille, laissant derrière elle une traînée sanglante.

Les sombres origines du Pranisme

On dit depuis toujours que c'est Aramidras qui a enseigné les Arcanes. Pourtant le pranisme possède trois Sphères pour le moins suspectes: la Corruption, le Vampirisme et la Malédiction. Qu'elle en est la raison? Lorsqu'Aramidras divulgua les secrets des Arcanes, il n'existait pas de 8e arcane appelé pranisme, mais seulement une initiation secrète réservée aux Vestales du Destin.

A l'Age de la Pénombre, lorsqu'apparue la doctrine de la Secte kshayatrim, Anobmosis se rendit à Bardahût comme tous les couronnés. Il fut initié par une vestale ainsi que le veut la tradition. Mais son esprit vacilla face à un tel pouvoir...

Devant les secrets du Bardô, il fut ressenti en son âme par les dives Apsûrs, qui le sondèrent et virent en lui un outil pour revenir au devant de la scène. Lorsqu'Anobmosis apporta les restes de Narun-Sîn dans le mausolée qu'il édifia sous l'auspice des Vestales, il compris quel était son destin: préparer le retour des Apsûrs. Bardahût compris que le destin des rois du Taggoth devait être considéré au moins assez pour empêcher la colère d'Eldobos, et garantir la survie de l'Empire. Un plan fastidieux se mit en place, constitué d'un Mandala à la dimension historique...

Ainsi, par l'intermédiaire de certaines Vestales sorties de leur réserve, on étudia si le sang pouvait amener de nouveaux pouvoirs, et si ceux-ci pouvaient être jugulés. C'est alors que furent découvertes les trois Sphères sombres du pranisme. Jamilah, la reine des vestales alla voir les roi-mages pour savoir si de tels secrets pouvaient être transmis. Ce fut l'occasion d'un conflit qui fut oublié, dans lequel les kalandars scellèrent la naissance du Huitième Arcane, en prenant le bénéfice de disposer désormais de la Sphère de la Vitalité.

Depuis, les gladiateurs peuvent guérir après les combats, et la magie soigne ceux qui en ont les moyens, ou ceux sur lesquels se penchent les bienfaiteurs. Mais au sein des confréries, des dévoyés se sont installés...

Nécromancie (Kshayatrim)

La Nécromancie utilise la Grâce des Puissances Apsûrs. Elle fonctionne avec des corps ou des esprits de défunts non-incinérés, ou piochés dans les Cercles décadents du Bardô. Elle ne nécessite pas de jet.

Sphère d'Animation



Niveau 1 : Esprit de communication

- Coût : 1 point de Grâce
- Description : Le nécromant peut communiquer brièvement avec l'esprit d'un mort récemment décédé. Les informations obtenues sont limitées à ce que l'esprit peut savoir.

Niveau 2 : Eveil du Spectre

- Coût : 2 points de Grâce
- Description : Le nécromant peut éveiller un spectre errant d'un mort et le contrôler temporairement pour accomplir une tâche simple.

Niveau 3 : Zombification

- Coût : 3 Points de Grâce
- Description : Le nécromant peut réanimer un cadavre en un zombie obéissant, mais dépourvu d'intelligence. Le zombie suit les ordres simples du nécromant.

Niveau 4 : Eveil de la Momie

- Coût : 4 points de Grâce
- Description : Le nécromant peut éveiller une momie puissante, conservée dans un tombeau, pour la contrôler brièvement. La momie peut accomplir des tâches plus complexes que les zombies.

Niveau 5 : Golem de Chair et d'Os

- Coût : 6 Points de Grâce
- Description : Le nécromant peut créer un golem de chair et d'os à partir de morceaux de cadavres. Ce golem est une créature massive et puissante qui obéit au nécromant.

Niveau 6 : Armée des Morts (rituel collectif)

- Coût : 12 points de Grâce
- Description : En accomplissant un rituel complexe avec d'autres nécromants, le personnage peut éveiller une armée de morts-vivants. Cette armée peut être utilisée pour des batailles majeures ou des assauts sur des forteresses.

Sphère de Domination

Niveau 1 : Allégeance du Mort

- Coût : 1 point de Grâce
- Description : Le nécromant peut forcer l'obéissance d'un mort-vivant ou d'une créature réanimée pendant une courte période.

Niveau 2 : Immunité du Bardô Profond

- Coût : 3 points de Grâce
- Description : Le nécromant est alors temporairement immunisé aux attaques et aux pouvoirs provenant du Bardô Profond.

Niveau 3 : Renversement de l'Allégeance des Réanimés

- Coût : 5 points de Grâce

- Description : Le nécromant peut renverser l'allégeance d'un mort-vivant ou d'une créature réanimée pour qu'elle obéisse à ses ordres.

Niveau 4 : Contrôle Mental du Réanimé

- Coût : 7 points de Grâce
- Description : Le nécromant peut prendre un contrôle total de l'esprit d'un mort-vivant ou d'une créature réanimée, devenant son maître absolu.

Niveau 5 : Fureur du Réanimé

- Coût : 3 points de Grâce
- Description : Le nécromant peut libérer la fureur d'un mort-vivant, augmenter temporairement sa puissance et son agressivité.

Niveau 6 : Contrôle Mental du Possédé

- Coût : 5 points de Grâce
- Description : Le nécromant peut prendre le contrôle mental d'une personne vivante, la transformant en un pantin obéissant à ses ordres.

Sphère de Possession

Niveau 1 : Attachés

- Coût : 1 point de Grâce
- Description : Le nécromant peut lier son esprit à un objet inanimé, lui permettant de surveiller et de protéger cet objet.



Niveau 2 : Possession absolue

- Coût : 3 points de Grâce
- Description : Le nécromant peut temporairement le corps d'une personne vivante, prenant le contrôle de ses actions.

Niveau 3 : Corruption du Possédé

- Coût : 2 points de Grâce
- Description : Le nécromant peut infliger des blessures et des altérations d'esprit à la personne qu'il possède, la corrompant progressivement.

Niveau 4 : Pouvoirs Spectraux

- Coût : 5 points de Grâce
- Description : Le nécromant peut libérer des pouvoirs spectraux à partir de la personne possédée, les utilisant pour des attaques et des défenses.

Niveau 5 : Liche Mutante

- Coût : 8 points de Grâce
- Description : Le nécromant peut transformer son propre corps en une forme de liche, gagnant ainsi une immunité à de nombreux types de blessures et d'altérations.

Niveau 6 : Immunité à l'Exorcisme

- Coût : 3 points de Grâce
- Description : Le nécromant devient temporairement immunisé aux tentatives d'exorcisme visant au chasseur d'un hôte possédé.

Thaumaturgie des Ombres

La Thaumaturgie des Ombres est une sombre discipline des Danseurs de Sabre du Taggoth. Elle utilise la Grâce des Apsûrs. Elle ne nécessite pas de jet.

Niveau 1 : Assombrissement

• Description : Ce sort permet au lanceur de plonger une zone donnée dans l'obscurité totale, étouffant la lumière qui s'y trouve.

Niveau 2 : Légèreté de l'Ombre

• Description : Le lanceur peut grimper sur les murs et les plafonds comme s'il marchait sur le sol, grâce à la manipulation des ombres.



Niveau 3 : Silhouette géante

• Description : Le lanceur peut créer l'apparence d'un corps de taille variable, trompant ainsi ses ennemis quant à sa véritable position.

Niveau 4 : Cap d'Ombre

• Description : Ce sort annule le seuil médical, permettant au lanceur de récupérer rapidement ses blessures (régénération de 1d6 par scène).

Niveau 5 : Duplication

Description : Le lanceur peut créer jusqu'à 1d6 illusions de sa silhouette assurant ce deux fois ce nombre en bonus sur l'ennemi unique qu'elles combattent.

Niveau 6: Autonomie des Silhouettes

Pour 1 point de Grâce, Les silhouettes de Duplication peuvent s'en prendre à plusieurs adversaires. L'activation de ce sort entraîne un test d'Intégrité des témoins. En cas d'échec, elles prennent 1 point de Corruption.

PNJ Standards

PETIT COMMERÇANT

Usages Citadins M+5 Hospitalités M+6 Polyglotte M+6 Tromperie C+5 Administration C+5 Intuition A+5 Points de vie: 8 Dégâts: 4/7/4 Armure: 1/3/2 Hommes de Main

GARDES DU PALAIS

Vigilance: M+10 Usages Citadins: M+10 Archerie: M+9 Armes de mêlée: M+8 Lutte: M+7 Arquebuse: M+6 Athlétisme: M+6 Stratégie: M+6 Administration: M+6 Tromperie: C+7 Intuition: C+7 Points de vie: 20 Dégâts: 16/12/14 Armure: 10/6/8

MILICE URBAINE

Archerie: M+8 Armes de mêlée: M+8 Usages Citadins: M+7 Vigilance: M+7 Lutte: M+7 Athlétisme: C+6 Stratégie: C+5 Administration: A+5 Points de vie: 16 Dégâts: 15/10/12 Armure: 8/4/6

MILICE DE QUARTIER

Armes de mêlée: M+7 Usages Citadins: M+6
Vigilance: M+5 Archerie: C+7 Lutte: C+6
Athlétisme: C+6 Intuition: A+5 Points de vie: 12
Dégâts: 12/8/10 Armure: 7/2/4

VOLEURS À LA TIRE

Tromperie: M+7 Vigilance: M+7 Usages Citadins:
M+6 Athlétisme: M+5 Armes de mêlée: C+5 Lutte:
C+5 Stratégie: C+5 Administration: A+6 Points de
vie: 8 Dégâts: 10/6/8 Armure: 3/0/2

BRUTES DE BASE

Lutte : M+6 Athlétisme : M+6 Armes de Mêlée :
C+6 Stratégie : C+7 Pistage : M+5 Tromperie : C+5
Usages citadins : C+7 Administration : A+7 Points
de vie : 20 Dégâts : 6/12/10 Armure : 3/2/3

ANCIENS DE LA RUE

Lutte : M+8 Athlétisme : M+6 Armes de Mêlée :
M+8 Stratégie : M+7 Pistage : M+7 Tromperie :
M+8 Usages citadins : M+7 Hospitalités : C+6 Soins
et Nutrition : M+7 Empathie : M+6 Intuition : C+6
Administration : M+7 Mysticisme : A+7 Points de
vie : 30 Dégâts : 6/12/10 Armure : 3/2/3

GROUPUSCULE MILITARISÉ

Lutte : C+8 Athlétisme : M+8 Armes de Mêlée :
M+8 Canons et Arquebuses : C+6
Archerie/Balistes : C+6 Pistage : M+7 Soins et
Nutrition : M+5 Stratégie : C+6 Tromperie : M+5
Politique : C+6 Nomadisme : A+8 Points de vie : 35
Dégâts : 10/10/10 Armure : 5/2/3

N'hésitez pas à ajuster les compétences et les
attributs en fonction de l'importance de ces PNJ dans
votre scénario.

Création de PNJ du Bestiaire

Parce que le plus probable est de les voir comme des antagonistes, nous allons regarder les forces et faiblesses des PNJs du Bestiaire en terme d'engagement martial.

Mais souvenez-vous qu'ils ont un rôle dans Gandariah, une Puissance qui leur a donné une personnalité. Le Conteur regarde aussi pourquoi il active une créature. Cela peut déterminer l'issue d'une situation de compétition avec elle.

1: l'Adversaire unique

Valeurs en Caractéristiques

La créature est-elle globalement au dessus du niveau d'un humain? En dessous?

Les adversaires uniques peuvent être débordés. C'est pourquoi il est préférable de s'y mettre à plusieurs. Choisissez de préférence des caractéristiques dont la fourchette va de 6 à 14. Pour les gros monstres, tâchez de ne pas dépasser 18 pour ne pas rendre le système caduque.

Ne laissez pas vos joueurs sans porte de sortie à cause d'une question statistique.

Valeurs en Compétences

La créature a des dispositions selon son espèce. Réflétez la par les compétences appropriées. Selon son âge, déterminez le degré atteint dans la compétence impliquée.

Pensez aussi au facteur vieillesse, et à d'éventuels malus de maladie, de fatigue et de faim.

Niveau de Danger

Si la créature appartient au camp de l'Ombre, elle dispose d'un niveau de Danger.

Un Manticore a un niveau de Danger de 7.

Une Péri a un niveau de Danger de 6.

Un Vanara a un niveau de Danger de 4.

Un Efrît a un niveau de Danger de 2.

Évaluez la menace, et situez vous selon la peur qu'elle engendre.

Avantages

Les créatures magiques n'ont pas de point de Grâce, mais elles ont des capacités surprenantes.

L'Encyclopédie de Gandariah présente les pouvoirs des Djinn, Anges et Rakshasa sous forme de voie. Pour toutes les autres, on utilisera le principe des avantages, à ceci prêt qu'il n'y a pas besoin de dépense de Grâce.

Mêmes des créatures du plan physique peuvent disposer d'avantages, tels qu'un crachat de venin ou une vitesse particulière.

L'avantage reflète le comportement de la créature dans son milieu de prédilection.

C'est une extension dramatique qui dit quelque chose sur le plan poétique.

Choisissez sa création en pensant aux valeurs de bonus et de durée.

Pour ses armes naturelles, situez-les en dessous des valeurs des Sparakéens sauf si vous avez choisi un boss de fin.

Points d'Armure

Fixez juste des valeurs dans chaque type de dégât, en prévoyant la valeur forte et la valeur faible, qui offre un avantage stratégique. L'échelle dépend de la corpulence et de la consistance matérielle de la créature.

Estimez-la selon le nombre de tours idéal du combat. Un PJ cause généralement au moins 12 dégâts par attaque.

Points de Vie

Le but premier de la situation chez les joueurs le plus courants est de réduire cette valeur à 0. Vous pouvez décider de contraindre la créature à perdre de l'initiative au moment du seuil Médical. Cela

accélérera le processus de sa mise à mort si nécessaire.

Inutile de dépasser 80 pour une créature unique si vous ne voulez pas voir le combat s'éterniser.

2: Les Hommes de Main (pack de 3)

Pensons aux HdM de la même façon.

Avantages

A ceci prêt que l'avantage peut être une forme d'attaque coordonnée.

C'est le cas d'une nuée, dont l'action se résout par une seule attaque, portant ses dégâts.

Pensez à l'encercllement, au harcèlement (dérobade et backstab), à l'immobilisation.

La compétence n'a pas besoin d'être à Maître sauf avec la garde personnelle d'un adversaire unique important.

Hors-combat

Une fois le Seuil Médical atteint, 90% des HdM abandonnent le combat, ou restent à terre.

Pour plus de mise en scène, inspirez vous du roleplay des romains dans Asterix, ou toute autre référence équivalente.

Cependant, si votre tonalité est plus sombre, montrez qu'ils ont tout de même de la personnalité: les PJ n'ont pas vaincu l'idée qu'ils se font sur eux et des causes qu'ils défendent. Il est difficile de briser la conviction. N'oubliez pas que la torture, même sur les créatures de l'Ombre est un acte contraire aux lois mazdim. C'est l'occasion de voir comment votre table gère cette contrainte avec les voies et les vertus dont elle dispose.

Une attaque en Lutte n'est pas considérée comme de la torture contre ce type d'entités.

Dans le cas d'une créature animale, elle pourra effectuer une reddition en s'allongeant et en piaillant, ou elle tentera de prendre la fuite.

Seule une créature ravagée psychologiquement par la Corruption attendrait ses derniers PV pour renoncer à la lutte.

Un être affaibli se montre sensible. Les Hommes de Main créatures peuvent également choisir de se placer sous votre domination. Ils le diront avec les moyens à leur disposition.

Hors-combat par catégorie

Enfin, la présentation de la catégorie de la créature peut comporter une indication telle que « Reproducteur » ou « Permanent ». Les Reproducteurs ont peur de la mort. Les Permanents sont essentiellement certains de demeurer.

Face à une situation qui leur échappe, ils ont parfois des moyens de se décorporer pour revenir à leur plan (Monde des Rêves ou Bardô). Tous les Anges, les Djinns, les Zéphyrus et beaucoup de Chimères sont des Permanents. Les Rakshasas, les Vanaras, les Nagalians, les Simurghs et toute espèce mêlée au genre animal sont des Reproducteurs même si leur durée de vie peut être extrêmement longue.

ATTENTION: Un Permanent aura toujours la menace du Néant comme terminus de son immortalité.

3: Le bataillon (troupe= 4xHdM)

Caractéristiques et Compétences restent inchangées par rapport aux HdM.

La valeur de Défense est fonction de l'entraînement au combat rangé.

Rapport de Force

Le nombre de journaliers est à déterminer pour créer la situation dramatique, mais aucun combat ne sera engagé au delà d'une infériorité numérique équivalente à $\frac{1}{3}$ face aux bataillons des PJs.

La situation la plus classique est de donner aux adversaires des personnages-joueurs la supériorité

numérique équivalente à 3 contre 2 dans les situations dramatiques.

Le Zèle d'une troupe du bestiaire dépend de l'autorité du chef (adversaire unique) et de son engagement au combat.

S'ils se font un devoir sacré de le défendre, accordez-leur des points de Loyauté.

Terrain

Enfin, pensez à envisager qu'ils peuvent disposer d'un avantage de maîtrise du terrain par leurs dispositions naturelles. Leur territoire, leur environnement de prédilection, une position élevée sur les reliefs sont à leur avantage. Il en serait de même pour n'importe quel personnage. Accordez des bonus de circonstance.

Les Manticores

Ces créatures sont mues par un instinct de dévoration. Elles sentent à plein nez la Corruption et la propagent par leur présence et leur sauvage violence. Elles obéissent spontanément aux prêtres taggothi via leur alliance avec Shayatz, la Puissance Apsûr qui domine leur conscience. Elles s'appliquent entre elles le code du Cobra.



Lieux Insolites

La Fabrique d'Amphores

L'amphore est la spécialité de Balad al-Jamah. Ces terres sont couvertes d'un limon des plus agréables aux potiers, et on dit que la pratique du métier rend la peau douce et soyeuse, ce qui n'est pas une chose coutumière chez les artisans. C'est sans doute la raison pour laquelle, outre le fait que ce soit un métier qui remonte à l'aube de Gandariah, l'amphore dispose d'une image de marque particulière, que le verre n'est pas parvenu à faire disparaître. Des amphores on en fait de toute forme, de toute taille et de tous coloris.

On les sculpte, on les cuit et on les peint. Une petite griffe sur chaque exemplaire permet de connaître la date de mise en bouteille du contenu et sa provenance, ce que l'imprimerie, pas encore massifiée, n'arrive pas à permettre à si grande échelle sur l'embouteillage.

Par ailleurs, l'amphore est un moyen discret et rentable de transport pour toutes sortes de marchandises dont on ne voudrait pas qu'elles soient identifiées, et soit soumises aux taxes, soit confisquées. Ainsi l'entrepôt de la fabrique d'amphore est un haut lieu de la Confrérie, et toutes sortes de recels et trafics y sont liés. Parfois, une bagarre entre des bandes rivales vient à fracasser un stock notable, et quelques surprises sont toujours au rendez-vous...

Règle Situationnelle de Combat

Pour chaque dégagement, coup porté raté et jet d'athlétisme ou de lutte, l'attaquant jette 1d6. Si le résultat est de

1: des amphores se brisent, et c'est une bonne nouvelle (jetez 1d8) 1: 10 Dinars Or et 60 Dirham d'Argent sont tombés des amphores (les personnages nonseigneurs doivent réussir un test de Fierté pour ne pas se précipiter sur le magot au lieu de combattre)

2: des éclats d'amphore font glisser votre adversaire au tour prochain, il prend 1d8 dégâts de chute à cause du mobilier.

3: le mobilier s'effondre sur place, l'adversaire du protagoniste est sonné jusqu'au prochain coup, porté par surprise (pas d'action pour lui ce tour)

4: l'amphore contient un objet que le protagoniste cherchait partout! "Ah! Ces voleurs, si je les tenais! ça ne fait rien, voilà déjà qui me paiera ma journée!"

5: les amphores déchaînent une libération d'énergie: un sort de niveau 1 ou 2 était enfermé, il se produit immédiatement à l'avantage du protagoniste.

6: la Roue des Essences... inconnue des masses, elle a ses mystères qu'un regard d'initié perçoit sans dire un mot. L'adversaire du protagoniste voit un Élément au choix du conteur se retourner contre lui.

7: le Destin est favorable au protagoniste. Il vient de libérer un peu de chance... Dans la scène ou l'une des scènes qui suivent immédiatement l'affrontement, le protagoniste rencontrera fortuitement une personne utile à ses desseins, et disponible pour exécuter ses plans.

8: Il ne fallait pas toucher à cette amphore, l'adversaire du protagoniste est badigonné d'un produit incapacitant. Il perd trois points de Caractéristique temporairement (jusqu'au prochain test de Soins et Nutrition réussi, Difficulté 18).

Si le résultat est 6: des amphores se brisent et c'est vraiment pas de bol (jetez 1d8).

1: l'amphore contenait des termites, ils s'insinuent dans les vêtements du protagoniste et lui valent des démangeaisons qui le gênent terriblement. Il doit se jeter à l'eau, et prend -1PV par tour, cumulé à un test de Fierté pour ne pas hurler d'angoisse devant son ou ses ennemis!

2: l'amphore contenait des scorpions, ils se sentent attaqués et sont prêts à se jeter sur tout ce qui traîne par terre ou s'y agite. Pour chaque tour, il devient nécessaire à chaque camp de lancer 1d6. Si c'est un 6, le protagoniste voit l'un de ses membres piqué (-1d12PV et hors combat), si c'est un 1, une personne neutre ou favorable au protagoniste -à la discrétion du Conteur- est piqué (-1d12PV et hors combat)

3: l'amphore contenait des serpents, ils sont très en colère... mais un serpent n'attaque pas dans n'importe quelle condition... l'un d'entre eux réapparaîtra au pire moment, dans les quartiers du protagoniste, alors qu'il est sans doute à demi assoupi...

4: l'amphore contenait une marchandise précieuse à un prince des voleurs, et elle va être découverte par la faute du protagoniste. Il enverra des hommes régler le problème, et ils viendront armés.

5: l'amphore contenait une marchandise précieuse à un receleur de magie. Risquant d'être découvert, il va préférer lancer un sort de niveau 1 ou 2 au moment opportun pour se venger quand la divination lui aura permis de savoir à qui il doit de s'être retrouvé exposé...

6: l'amphore contenait des documents secrets. Leur découverte sur les lieux va provoquer un tel remou que la ville entière parlera de cet affrontement. Le

protagoniste gagne 1 point de Notoriété, mais sa tribu prend 2 points de Révolte.

7: l'amphore contenait des drogues aux récipients fragiles. Toutes les personnes présentes sont mises hors combat, à la merci de la milice urbaine... Vous écoutez d'une garde à vue et d'une enquête...

8: l'amphore contenait des drogues aux récipients fragiles. Le protagoniste est le seul affecté, il est hors combat et inconscient. Le dernier camp encore

Incidents Situationnels

Échecs de Mouvement

Dans le cas où une action d'athlétisme ou d'acrobatie est ratée, on jette 1d6. Si le score est de 1, c'est une chance pour le protagoniste (jetez 1d8)



debout dispose à sa guise du vaincu.

Réussites et Échecs Critiques

Dans le cas où une action est une réussite critique, jetez deux fois 1d8 favorables. Dans le cas où une action est un échec critique, jetez deux fois 1d8 défavorable. Réussite à l'arrachée Dans le cas d'une réussite à l'arrachée, une amphore proche tombe. Jetez 1d8 défavorable.

Les Toitures

Ah les toitures plates des cités orientales, les tuiles attirantes des villes du nord, des lieux parfaits pour voir sans être vu, et surtout pour s'échapper ou se rendre inatteignable en cas de grabuge. Mais les toits sont parfois l'occasion d'incidents, c'est bien connu, à plus forte raison quand on y fait du sport...

1: Le protagoniste dérape et se retrouve face à un mécanisme qui lui permet de disparaître.

2: Le protagoniste prend de la vitesse dans son mouvement et gagne 1d6 tours d'avance sur ses adversaires

3: Le protagoniste trouve un raccourci et dispose d'une opportunité d'embuscade. +4 à Tromperie sur un jet au moment de son choix (à usage unique), avec attaque d'opportunité (pas de riposte ce tour-ci).

4: Le protagoniste découvre l'emplacement d'une scène qui attire toute son attention: quelque chose qui concerne le scénario se déroule ici...

5: Le protagoniste s'effondre à cause d'un plancher de plafond vermoulu. Il vient de trouver la caverne d'Alibaba: quelqu'un a réuni ici une fortune, et l'appartement a l'air inoccupé depuis des lustres...

6: Le protagoniste s'enfoncé dans un enchevêtrement de glissades et enfilades qui le conduit devant un lieu consacré. Le destin s'est penché sur lui: un indice lui sera révélé par l'occupant des lieux.

7: Le protagoniste a été agrippé par un cordage. Il se retrouve en suspension et peut profiter de l'aubaine pour piéger ses ennemis.

8: Le protagoniste est rattrapé par un zéphyr. Celui-ci lui offre son aide.

Si le score est de 6, c'est une catastrophe pour le protagoniste (jetez 1d8)

1: Le protagoniste manque de tomber de très haut, il doit réussir un test d'athlétisme pour éviter une chute menaçante. Si c'est un échec, il perd temporairement 1 point de Vaillance en heurtant le sol, jusqu'à un soin pranique ou une éclipse d'au moins 1 semaine.

2: Le protagoniste glisse sur les tuiles ou les planches de plafond. Il ne peut plus revenir sur ses pas car il a dû se rattrapper plus bas, et ne peut remonter.

3: Le protagoniste est tombé dans un traquenard: deux groupes d'adversaires (Hommes de Main) lui tombent dessus.

4: Le protagoniste fait une chute de quelques mètres... il se retrouve dans un lupanar. Perturbé par ce qui s'y déroule, il se fait rattraper. De plus il doit faire un test de Conscience+Vigilance contre ND20 pour ne pas oublier ce qu'il était venu faire sur les toits. Fichues prêtresses du désir...

5: Le protagoniste fait une chute de quelques mètres... il se retrouve dans un atelier. Coincé entre tout ce bric à brac, il fait un vacarme d'enfer et s'attire les foudres du voisinage, qui ne manquera pas de lui mettre des coups d'ustensiles divers au passage. A chaque tour, le personnage doit réussir un test de Notoriété ou prendre un projectile métallique dans les parties non-protégées par l'armure. 1d6 dégâts. Ce jusqu'au Seuil Médical.

6: Le protagoniste fait une chute de quelques mètres... il se retrouve dans une réunion de brigands. Affolés, ils tenteront de le capturer ou de fuir s'il parvient à les en convaincre. Mais peut-être feront-ils les deux à la fois...

7: Le protagoniste fait une chute de quelques mètres... il se retrouve dans une médina. Il tombe nez à nez sur un groupe de gorilles mafieux et un autre de miliciens corrompus. ça va mal se passer...

8: Le protagoniste fait une chute de quelques mètres... il se retrouve dans un temple consacré aux Apsûrs en plein rituel.

Un tel affront attire leur attention, et la scène qu'il contemple lui occasionne 2 points de Corruption.

Les incidents situationnels sur les toits peuvent apporter une dose d'excitation et d'imprévu à votre scénario.

Voici quelques idées pour des événements non magiques qui se déroulent sur les toits :

Succès critique de Mouvement :

1. Le Sauvetage Inattendu : Le protagoniste glisse, mais est attrapé par un mystérieux individu qui l'aide à se remettre sur pied. Cet étranger peut devenir un allié ou une source d'informations cruciales.

2. Le Dérapage Contrôlé : Malgré la glissade, le protagoniste parvient à atterrir sur un balcon ou une fenêtre adjacente, lui permettant de descendre ses poursuivants.

3. Le Raccourci Chanceux : La chute conduit le protagoniste vers un raccourci secret à travers les toits, voulut sa distance par rapport à son objectif.

4. La Découverte Inattendue : La glissade mène à la découverte d'un objet ou d'une information importante pour la quête en cours.

5. La Chute Sans Gravité : Le protagoniste, bien que tombant, atterrit sur une structure solide en dessous, prévient ainsi des blessures graves.

6. L'Aide du Zéphyr : Une rafale de vent propulse le protagoniste vers un endroit sûr, éloignant temporairement les menaces.

Catastrophes :

1. Chute Périlleuse : Le protagoniste fait une chute dangereuse et doit réussir un test d'athlétisme pour éviter de se blesser de manière adéquate.

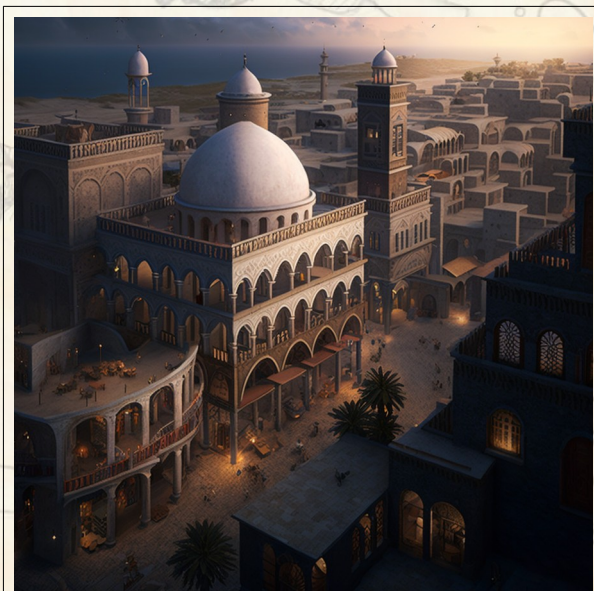
2. Coincé en Bas : La glissade entraîne le protagoniste trop bas pour remonter aux toits, l'obligeant à chercher un autre moyen de s'échapper.

3. Le Traquenard : Le protagoniste tombe dans un piège tendu par des ennemis qui le capturent.

4. Distraction Inattendue : La chute le conduit dans un lieu étrange ou inhabituel, ce qui détourne son attention de sa mission.

5. Rencontre Dangereuse : La chute le conduit à rencontrer un groupe hostile de brigands ou de miliciens corrompus.

6. Transgression Sacrée : La chute le mène dans un temple consacré aux divinités locales, déclenchant leur courroux et provoque une possible corruption. Ces événements peuvent ajouter de la variété et du suspense à votre scénario, tout en donnant aux



joueurs l'occasion de faire des choix cruciaux pour leur personnage en réaction à ces situations. Ils peuvent également rendre les toits de la ville plus vivants et interactifs.

Harem de Cité Impériale

Le Harem est un lieu déjà très amplement décrit dans *Seigneurs des Arcanes* (<https://seigneursetenchanteurs.fr/le-harem/#page-content>) Des choses incroyables peuvent s'y produire !



Évènements Aléatoires

Le Personnage-Joueur jète 1d12

1: Les choses se passent à merveille. Votre personnage vient d'apprendre au cours de l'entretien sexuel de nouvelles postures et pratiques du corps. Son imagination est débordante, mais il est un peu trop détendu: pour ce scénario il a -1 Vaillance et +1 Conscience.

2: Votre personnage a trouvé un-e partenaire régulier-ère. Vous avez prévu de vous revoir en tout bien tout honneur, et plus si affinités.

3: Votre personnage a surpris une conversation derrière un mucharabieh. Sans doute un aveu sur l'oreiller. La chance le met sur une piste dans ses affaires ou celles du clan.

4: Votre personnage vient d'attirer l'attention d'une noble personnalité des clans régnants. Et en bien. Vous la voyez disposée à vous aider dans votre progression sociale.

5: Votre personnage s'est fait masser pendant des heures et s'est retrouvée à dormir au son du hound et d'un conte. Peut-être pas tout à fait ce qu'il espérait...

6: Votre personnage s'est fait piéger par une personnalité du harem. Il se tape la honte de sa vie.

7: Votre personnage a ouvert la mauvaise porte: il a surpris deux amants secrets, et si l'affaire s'ébruite, elle va faire un scandale de tous les diables.

8: Votre personnage est pré-senti pour être l'élu d'un Sayumor. Une opportunité à étudier dans les détails...

9: Votre personnage est l'objet d'un rituel d'amour. Il se retrouve en union avec quelque chose d'arcanique.

Une péri? Une illusion? Un sort de Djinn? Un Envoûtement?

10: Votre personnage se fait tirer les cartes par une bohémienne. Il apprend quelque chose d'important, et qui change sa perception de la situation.

11: Votre personnage se dispute avec son ou sa partenaire, mais cela se termine bien.

12: Votre personnage est fou amoureux. Il n'arrive même pas à se faire une opinion sur les sentiments de l'élu-e de son cœur.

Les événements aléatoires dans le harem peuvent ajouter de l'intrigue, de la passion et des défis à l'histoire de votre personnage.

Voici quelques idées pour explorer davantage ces événements :

1. L'Exploration Sensuelle : Votre personnage découvre de nouvelles postures et pratiques du corps au cours d'une séance d'entretien sexuel. Cette expérience élargit son horizon, mais le laisse un peu trop détendu, ce qui peut avoir un impact sur sa Vaillance et sa Conscience.

2. Un Amour Naissant : Votre personnage crée une connexion spéciale avec un-e partenaire régulière au sein du harem. Vous pourriez passer de vous revoir en dehors du harem, ce qui pourrait éventuellement mener à une relation plus profonde.

3. Une Confiance Secrète : En écoutant discrètement une conversation derrière un mucharabieh, votre personnage découvre un aveu intime. Cette révélation pourrait l'aider dans ses propres affaires ou celles de son clan.

4. L'Attention d'une Personnalité Importante : Votre personnage attire l'attention favorable d'une noble personnalité des dirigeants des clans. Cette connexion pourrait ouvrir des portes pour votre personnage dans sa quête de progression sociale.

5. Un Massage Inoubliable : Votre personnage bénéficie d'un massage exquis et se trouve plongé dans un état de relaxation profonde. Cependant, il se rêve

6. Un Piège Amoureux : Votre personnage tombe dans un piège tendu par une personne influente du harem. Il se retrouve dans une situation gênante, ce qui pourrait avoir des conséquences sur sa réputation.

7. La Découverte d'un Scandale : En ouvrant la mauvaise porte, votre personnage surprend deux amants secrets. La révélation de cette affaire pourrait entraîner un scandale majeur.

8. Élu d'un Sayumor : Votre personnage est prévu pour être l'élu d'un Sayumor. Il doit décider s'il veut explorer cette opportunité mystérieuse.

9. Rituel d'Amour Arcanique : Votre personnage est impliqué dans un rituel d'amour qui le lie à quelque chose d'arcanes. Il doit enquêter pour comprendre ce qui se passe réellement.

10. Lecture de Cartes Énigmatiques : Un bohème tire les cartes pour votre personnage, révélant des informations importantes qui pourraient changer sa perception de la situation.

11. Un Début de Conflit Amoureux : Votre personnage se dispute avec son partenaire, mais finalement, les choses se résolvent de manière positive.

12. Un Amour Confus : Votre personnage est profondément amoureux, mais il ne peut pas déterminer les sentiments de l'élu-e de son cœur, permettant ainsi une tension émotionnelle. Ces événements peuvent être utilisés pour développer davantage la vie et les relations de votre personnage au sein du harem, ainsi que pour introduire des éléments de mystère, d'intrigue et de romance dans votre scénario. Ils offrent également de nombreuses possibilités de Jeu de Rôles et de développement du personnage.

Le Mohibar

Lieu typique de Gandariah, le mohibar est décrit dans la section Univers – Vie Quotidienne au début du livre.

Évènements Aléatoires

Un joueur dont le personnage y est présent jète 1d12

1: Une merveilleuse partie du jour ou de la nuit, faite de discussions animées, de musiques entraînant et de fous rires.

2: Une fois de plus, les charmes du mohibar, son ambiance très particulière...Les personnages-joueurs sortent des lieux avec l'amertume des petits matins, le cœur léger et l'envie que cela dure toute une vie.

3: Les espoirs de rencontre aventurière sont passés, vos personnages ont bien obtenu quelques petites bricoles, mais rien de très engageant: les rencontres d'un soir oublient vite leurs promesses.

4: Impossible de décoller. Le temps estimé disponible pour les personnages des joueurs est dépassé du double. Si un joueur dispose de la Voie de l'Horloger, il peut tenter un test d'Intégrité pour résister. S'il réussit, il peut permettre aux autres personnages-joueurs de le tenter également.

5: Cette fois la philosophie l'emporte sur le vin. Un brillant rhéteur a presque convaincu les personnages des joueurs que la république n'était pas une mauvaise chose en soi.

6: On retrouve vos personnages étalés dans leur vomi sur le trottoir d'à côté au beau milieu de la matinée suivante. Vos personnages ne se souviennent plus de rien.

7: Était-ce une illusion? Vos personnages ont vu un rêve incroyable s'imiscer dans votre mémoire, une vision, commune. Vous jureriez que c'était authentique. A propos de quoi déjà?

8: Vous avez appris des choses utiles sur l'art de votre choix. Votre tribu pourra vous écouter rapporter des connaissances dessus lors d'un conseil tribal et si vous réussissez un test de Présence+Poésie en opposition à son total de Sociabilité+Usages, avec un bonus de circonstance de +2 en votre faveur, votre tribu perd 1 point de Révolte.

9: Votre chance vient tout juste de se faire connaître: un ou une admiratrice d'un personnage de votre clan vient de faire produire un artiste pour lui offrir la célébrité du moment. La salle vous voit d'un bon œil. C'est le moment de disposer de la salle pour



glisser un mot et faire un test de Notoriété pour la rallier à vos objectifs.

10: Un désaccord a surgit entre deux metteurs en scène. Une rivalité qui perturbe le spectacle. Annulation et scandale. Le moment idéal pour écouter des ragots de la ville.

11: Le spectacle rend un groupe de personnes fou de rage. Alors que la soirée dégénère et que la casse s'accumule rapidement, le personnel met les bouchées doubles pour faire évacuer à la menace du tromblon au gros sel. Vous avez le temps de vous battre, mais tous les 3 tours, on jète 1d6. Si la valeur est un 1 ou un 6, la milice rapplique. Vos personnages vont se faire chauffer les oreilles de retour auprès de l'émir, de l'administration ou de l'Arcane, mais beaucoup moins que les gens du peuple ici présents qui vont sérieusement regretter d'être venus.

12: Votre petit manège a titillé un membre de la Confrérie (voir Voie des Voleurs). Contre un jet de Présence+Négoce en opposition, il vous révélera ce que vous voulez savoir en échange d'un service que vous allez regretter.

L'Hotel des Capuchons

L'hôtel des Capuchons est une célèbre auberge de mercenaires. Elle est tenue par Isengrin le Véloce, sparakéen de la Confrérie dont la renommée en fait le prince des voleurs le plus prisé de la cité.

Architecture

L'auberge est ornée de boucliers, de filets de gladiateurs et de récompenses de championnats de boisson et jeux variés. Elle dispose de chambres sur deux étages au dessus de la salle principale, auxquelles on accède en prenant des escaliers de bois à l'intérieur de la pièce d'accueil, derrière la réception. Celle-ci est décorée de veinures de marbres peintes sur le stuc des murs, réhaussés par endroit de motifs en arabesques.

On trouve là de grands tapis en désordre, comme jetés sur le sol, où sont posés des tables basses rondes faites de pieds métalliques et de plateaux de cuivre finement décorées. Des lampions éclairent faiblement le lieu prisé pour sa discrétion. De larges alcôves sont prévues pour s'isoler avec ses ouailles et ses compagnes d'un soir au gré des coussins soyeux.

L'odeur veloutée des narguilés, des plats en sauce et de la sueur parfumée de musc s'y mêle aux effluves d'alcools fins et grossiers que consomment les

habitues. De larges latrines sont à disposition dans le hall d'entrée, séparant hommes et femmes par deux bords cloisonnés. Leur propreté est un enjeu du service, car la clientèle est gourmande et très vivante. Des plantes d'intérieur et d'agrément ornent la devanture, entièrement moulée en plâtre et réhaussée d'une petite perle d'anqys en lanterne.

Synopsis

Gontran, un vétérane chevalier des mers traîne ses guêtres dans l'Hôtel des Capuchons. Il rumine une vengeance contre le célèbre Cimeterre d'Or Muhaymîn qui l'a ridiculisé en gladiature. Gontran a acquis les faveurs d'Isengrin, qui souhaite que Muhaymîn ne soit plus le Cimeterre d'Or, le héros invaincu. Il s'agirait de ruiner sa réputation, sans toutefois lui nuire physiquement. A titre de récompense, Isengrin peut offrir une place tout juste vacante au conseil de la Confrérie.

Le Murmure de Jasmin

Le Murmure de Jasmin est un établissement de bains, hammams et massages pour femmes. Il a vocation à colporter les nouvelles entre membres féminines d'une tribu ou d'un clan, et plus largement, à accueillir toute femme nashize, célibataire ou mariée. Il y est surtout question de séduction et de mariage. L'établissement jouit d'une cartomancienne réputée, Indira. Il s'agit en vérité d'un homme de la confrérie marbouthéenne dont la poétesse Faraba a fait une femme par illusion, à sa demande, jusque dans les moindres détails. Indira est consultée pour les affaires de cœur. Elle aide les jeunes femmes célibataires à trouver un mari, et le réseau n'hésite pas à user de quelques artifices et manipulations pour parvenir à l'unir avec le parti qu'elle est en mesure de mettre sous son emprise.

Architecture

(voir article vie quotidienne)

Synopsis

Indira propose à une princesse d'arcane un excellent parti, le prince marchand Nouldir qui dirige l'activité marchande du caravansérail. Celui-ci est en difficulté actuellement du fait de la guerre aux portes, mais la situation devrait se retourner en sa faveur si la cause de Balad al-Jamah est entendue par Voladim. De fait, pour le conquérir, il faut à la

fois l'ensorceler un peu, chose malaisée du fait de ses talismans, mais également le faire concourir au sayumor. Il va donc falloir convaincre la cour que la princesse d'arcane est un parti de choix, et s'attirer les faveurs du maximum de nobliaux fréquentant le harem. La chasse aux prétendants commence, comme à l'accoutumée par une pâmoison au mohibar palatial, accompagné d'un talisman d'Augmentation de Charisme et d'envoûtement des poètes de cour. Mais l'infâme Guidric d'Akazame est également titillé par la demoiselle, et il est prêt à tout pour se l'approprier.

Guidric d'Akazame

Voie des Voleurs

– Observance - Loyauté Chevalerie 2 (Métaux) Prestige 6 (Élixirs) Fierté 5 (Vapeurs) Notoriété 4 Intégrité 3 Vaillance 6 Habileté 8 Vigueur 5 Présence 8 Conscience 9 Grâce : 5 Chimie M ; Usages citadins M ; Hospitalité M ; Canons & Arquebuses M ; Stratégie M ; Intuition M ; Philosophie M ; Poésie C ; Fouille C ; Vigilance C ; Armes de Mêlée C ; Politique C, Administration A

Guidric d'Akazame est l'alchimiste dont les talents ont été requis par la Confrérie au nom d'Uskudâr pour l'empoisonnement du vizir Ouliboun. Raison pour laquelle il bénéficie d'une grande fortune et de l'appui du triumvirat. Bien que fidèle à Gaspard, Ayatelot et Uskudâr, son allégeance personnelle passe principalement en faveur du cheikh spagyrien Azimès. C'est une bonne raison pour Ayatelot de vouloir le caser au plus vite avec une nashize du harem. Pour une fois qu'il mord à l'hameçon, ce serait dommage de ne pas le lier, le contrôler et le surveiller...

Nouldir Voie des Seigneurs

– Endurance – Gloire Chevalerie 6 (Immunité) Fierté 4 (Entités) Prestige 5 (Destin) Notoriété 4 Intégrité 5 Vaillance 7 Habileté 7 Vigueur 7 Présence 9 Conscience 10 Grâce : 6 Calligraphie M ; Usages citadins M ; Hospitalité M ; Stratégie M ; Intuition M ; Vigilance M ; Armes de mêlée M ; Boucliers C ; Canons & Arquebuses C ; Poésie C ; Empathie C ; Architecture C ;



PNJs

Enkaï, maître d'armes des arènes de Balad-al-Jamah



Enkaï a été un brillant combattant parmi les gladiateurs des arènes de Balad-al-Jamah. Son propriétaire, malgré la fortune qu'il lui avait rapportée, refusait de l'affranchir. Enkaï fit alors valoir son droit d'échapper à la mort en utilisant un recours auprès de l'empereur Kaddar qui racheta sa liberté.

Le procès ayant largement tourné en faveur du héros des arènes, son ancien propriétaire fut condamné à lui verser une somme conséquente pour assurer ses lendemains. Depuis, Enkaï, Sanghkorite ayant toujours connu une vie d'esclave dans l'empire, est resté à Balad-al-Jamah et a fait carrière comme maître d'armes des arènes.

Il tient tout particulièrement à empêcher les combats truqués, vérifiant lui-même assidûment le matériel des joueurs. On peut dire qu'il est dévoué à son travail.

La probité n'est pour lui qu'un signe de crédibilité pour maintenir la réputation des arènes et, par la même occasion, sa propre reconnaissance professionnelle. Une manière de veiller à ses affaires puisque cette éthique rigoureuse est fondée sur le Prestige.

Par ailleurs, Enkaï connaît depuis longtemps une réputation de protecteur des cats, ayant passé suffisamment de temps entre leurs bras pour les considérer comme ses partenaires dans l'art de vivre. Toute l'image qu'il se fait de la vie repose sur la tranquillité de ces alliées.

L'Hospitalité est donc sa principale vertu. Pour finir, Enkaï est attaché à la réputation des Alamites, qui ont fait sa carrière, même s'il se méfie de leur rapacité dans les affaires, cette dernière ayant failli lui coûter sa liberté.

Elle pourrait, par ailleurs, ruiner sa réputation et son avenir.

Vertu personnelle : Prestige 6 Vertus tribales : Hospitalité, Gloire

Emret Bar Jarai, mercenaire alamite de Balad-al-Jamah

Emret est la terrible lame secrète du vizir alamite Ashim, de Balad-al-Jamah.

Emret Bar Jarai, du clan Ashimi, a fait carrière comme gladiatrice avant d'exercer comme mercenaire. Elle a forgé des alliances discrètes avec ses conquêtes féminines de l'ordre praniste qui la soignent à la moindre blessure.

Son nom est synonyme de mort rapide, mais personne n'a déjà vu son visage, en dehors des prestigieux seigneurs du clan. Sa mère était une Danseuse du sabre et elle lui a appris toutes les subtilités du combat éclair, tout comme le maniement de nombreuses armes.

Répondant aux contrats par Loyauté envers son clan, son émir et la cité elle-même, elle n'a que faire des rumeurs de corruption circulant sur les Ashimi. Ses yeux aciers et sa peau d'or traduisent sa fidélité à la Gloire.

On suppose donc que son père était un mudjûn du Shadirai. Nul ne peut expliquer comment une kshayatrim et un gardien du Bardô ont pu concevoir, mais le fruit de leur union fut consacré à la défense du Trône de Cristal.

De toute évidence, la vision politique de la mère d'Emret allait bien au delà de la doctrine kshayatrim. Quelles que soient les motivations du clan Ashimi, Emret est prête à le servir et à lui assurer des titres au Trône de Cristal.

Vertu personnelle : Chevalerie 6 Vertus tribales : Gloire, Loyauté

Nogdaneb, cheikh des Danseurs de la source

Nogdaneb dirige la confrérie humiréenne de Balad-al-Jamah. Il dispose d'un pouvoir symbolique de premier ordre dans le giron mazdim des restes de l'empire.

Chez lui viennent les clans éparpillés, spoliés par les conquêtes kshayatrim, en manque de reconnaissance, de fortune et d'autorité. Il est l'homme entre les mains duquel se forgent des légendes, celui qui promet des carrières au service de la cité franche destinée à briller de nouveau. Nogdaneb a longtemps été un bureaucrate, plus intéressé par la politique que par la magie.

Son immense responsabilité, le mohibar du palais de Balad-al-Jamah, l'a amené à tremper dans de nombreuses affaires ; souvent inquiété, jamais condamné.

L'homme de toutes les mains, comme on l'appelle, a su se rendre indispensable, aussi bien auprès des princes successifs des tribus marchandes que des ambassadeurs du palais du Trône de Cristal.

Vertu personnelle : Prestige 6 Vertus tribales : Loyauté, Endurance

Les Danseurs de la source

Les Danseurs de la source sont une faction humiréenne de Balad-al-Jamah spécialisée dans le recrutement de commandos, au sein des clans, destinés à opérer secrètement, sans pour autant faire dans le détail, contre les forces kshayatrim. Cette jeune faction date de la conquête de Lazareth par les armées moghules, en prévision d'une résistance nécessaire du Cœur-Royaume de Shadiraï. Salma Bin Gabel, maquerelle de Balad-al-Jamah Dans la vie, il y a les moments où tout va bien...

et ceux où tout va de travers.

Dans tous les cas, Salma Bin Gabel a ce qu'il faut pour vous ; à condition que vous ayez encore quelques drachmes en poche. Fille d'une belle odalisque noire de Balad-al-Jamah, Salma est née esclave.

Après avoir charmé la cour de la cité, où elle perpétuait le service, elle parvint à faire chanter un puissant noble du Bazilée, menaçant de dévoiler qu'il était son père. Coucher avec une odalisque est un signe de dépravation et l'homme tenait tout particulièrement à sa bonne réputation, en particulier

vis-à-vis des soupçons et des rumeurs de maladies honteuses.

Ainsi réussit-elle à considérablement s'enrichir et, non contente d'acheter sa liberté, elle se mit même à son compte comme catin. Grâce à ce qu'elle avait pu apprendre des courtisanes de la Cité des Trônes, Salma Bin Gabel fit rapidement fortune auprès d'une clientèle de plus en plus raffinée et argentée.

Elle devint la vedette de sa maison de passe et put garder pour elle une part importante des bénéfices qu'elle y rapportait. Finalement, elle racheta l'établissement et, pour marquer l'occasion, elle prodigua une formation à ses recrues et remit l'équipement au goût du jour. L'affaire de Salma Bin Gabel devint un point fort touristique de la ville, ce qui lui rapporta encore une coquette stabilité financière et lui permit de s'établir dans les quartiers riches.

De là, elle ouvrit d'autres maisons de passe dans la ville et se mit en accord avec les gangs urbains qui lui garantirent leur discrétion et des égards, tant à sa clientèle qu'envers ses employées.

D'une main de fer dans un gant de velours, le secret de sa réussite, mis à part les péripéties de son passé dépendant aussi bien du destin que de sa pugnacité, est d'avoir su s'adresser à tous et à toutes dans la plus grande discrétion. Prête à tout, elle trouvera toujours celle – ou même celui – que vous cherchez pour passer un bon moment et disposera forcément des ustensiles dont vous avez besoin pour être satisfaits.

Vertu personnelle : Prestige 3, Fierté 3 Vertus tribales : Gloire, Persévérance

Les Événements Aléatoires :

- Utilisez les événements aléatoires pour ajouter du dynamisme à votre scénario. Ils peuvent survenir lorsque les joueurs visitent des lieux spécifiques ou lorsqu'ils font des choix importants.
- Personnalisez les événements aléatoires en fonction des intérêts et des objectifs des personnages des joueurs. Cela peut rendre les événements plus pertinents et engageants pour leurs personnages.

Simbad Ben Azulem, grand armateur de Balad-al-Jamah

Toute cité impériale maritime compte au moins un chantier naval et son grand armateur. À Balad-al-Jamah, sur les rives du golfe d'Azkara, le prince des modeleurs de bois digne de louanges, celui à qui

vous devez vos traversées commerciales et qui garantit votre sécurité contre les pirates pélaboriens, n'est autre que Simbad Ben Azulem, vétérans parmi les armateurs. Son travail lui tient à cœur et il affectionne la fabrication de navires toujours plus vifs et imposants.

Ben Azulem est issu d'un clan alamite, les rois de la mer du delta : les Banu Az'lim. La plupart d'entre eux occupe des postes dans la marine, mais certains se sont fait un devoir de travailler dans les exploitations de bois de construction ou dans la menuiserie, une flotte digne de ce nom ayant besoin d'une bonne logistique d'entretien et de réparation.

Le clan dirige d'ailleurs une caravane navale commerçant des produits variés : esclaves taggothi et sanghkorites, ivoires haqsumites, perles du désert shadirites, ouvrages précieux des bibliothèques de Lazareth, parchemins, vins odorants alamites...

Ben Azulem est un homme bourru mais serviable. Il est reconnaissable à son nez empâté et ses sourcils broussailleux. Ses rares ennemis le surnomment « le Gorille » car il sait faire des remontrances spectaculaires, s'emportant dans des colères enflammées.

Homme aussi bien charpenté que ses navires, il plaît aux femmes, mais, épris de son épouse depuis trente ans, il sais résister à leurs avances. Il se montre vaillant et possède une grande influence sur les dockers. Même les irréductibles gangs des rues de Balad-alJamah craignent sa réputation et ne se permettraient pas de nuire à ses intérêts. Car cet homme a le bras long... et puissant !

Vertu personnelle : Chevalerie 2, Fierté 3 Vertus tribales : Hospitalité, Gloire Quête pour l'Armateur : Ben Azulem pourrait avoir une quête spécifique à proposer aux joueurs. Par exemple, il pourrait avoir besoin d'aide pour protéger une cargaison précieuse contre les pirates ou pour enquêter sur des activités suspectes dans son chantier naval.

1. Rivalités et Conflits : Explorez les rivalités de Simbad Ben Azulem avec d'autres armateurs ou factions maritimes de la cité. Les joueurs pourraient être exercés dans des conflits politiques ou économiques liés à ces rivalités.

2. Éléments Personnels de Simbad : Les détails sur son mariage depuis trente ans et son surnom de "le Gorille" peuvent être utilisés pour ajouter de la profondeur au personnage. Les joueurs pourraient découvrir des informations sur sa vie personnelle qui pourraient être exploitées pour obtenir son aide ou le manipuler.

3. Influence sur les Dockers : L'influence de Simbad Ben Azulem sur les dockers pourrait être utile aux joueurs s'ils ont besoin d'accéder rapidement à des

navires ou de recruter une main-d'œuvre qualifiée pour une mission particulière.

4. Menace de recours à la violence : Sa réputation de colère pourrait être utilisée comme un élément de tension. Les joueurs pourraient être amenés à éviter de provoquer sa colère ou, au contraire, à utiliser cette colère pour atteindre leurs objectifs.

5. Réseau Commercial : Le réseau commercial du clan Banu Az'lim pourrait être une source d'opportunités pour les joueurs. Ils pourraient trouver des contrats d'expéditions lucratives ou des marchandises rares grâce à leurs relations avec Simbad.

6. Reconnaissance et Faveurs : Si les joueurs se lient d'amitié avec Simbad Ben Azulem, il pourrait leur offrir des faveurs spéciales, telles que l'accès à des navires spécifiques, des informations commerciales exclusives ou des protections contre les menaces maritimes. En incorporant Simbad Ben Azulem de manière dynamique dans votre histoire, vous pouvez offrir aux joueurs de nombreuses opportunités d'impliquer dans des intrigues commerciales et maritimes passionnantes tout en explorant les aspects personnels et émotionnels de ce personnage influent.



Le Bardô

Géographie du Bardô et Cercles d'Âmes

Au centre du Bardô, se trouve la Fontaine de Vie, s'élevant au Firmament, plus fine qu'à Zenzoumar. Tout autour, on trouve les sublimes Jardins du **Muntîr**, dédiés aux âmes dans le



bonheur.

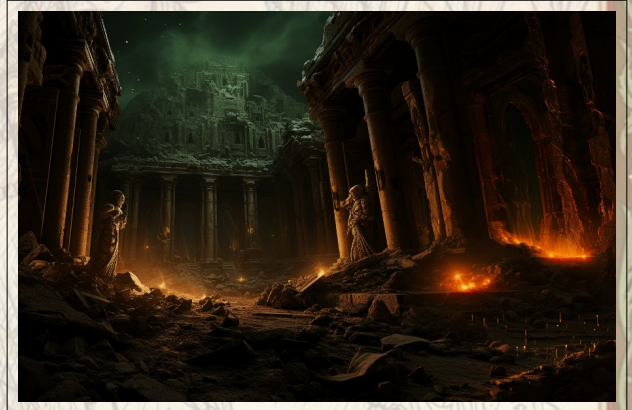
Derrière un premier cercle de Murailles gardés par les Veilleurs (des anges) se trouve le **Masjedh**, ce sont des palais labyrinthiques couverts de végétation, dans un état délirant. Ils sont consacrés à l'Attachement.



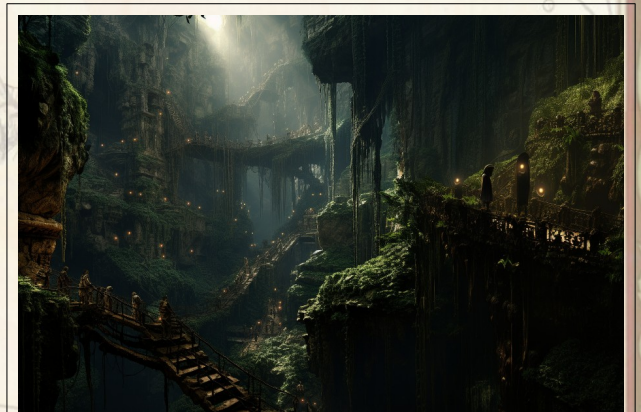
Une muraille épaisse et gardée de Vigies angéliques sépare le Masjedh du Mesjohed, le Cercle d'Âmes de la Jalousie.



Après des hectares vastes de ruines, on trouve de nouveaux murs de séparation, glissants, qui séparent la première enceinte dite Quddus et des zones poreuses nommées Mûnreb, Cercle d'Âmes consacrés à la Rancœur. Ses murs sont couverts de sang et ses statues sont marquées de colère.



Par delà le Mûnreb, s'ouvre le Cercle de Lodd, agité par la Guerre. Ce sont des jungles suspendues sur des roches et des plateformes hautes.



Enfin, à la périphérie du monde des âmes, on trouve deux Cercle. Le premier, consacré à la rupture avec l'Espoir est le Cercle de Khâm. Il s'agit de volcans chimériques aux paysages lunaires.



Le second est le Schéol, un vaste néant morbide et froid, sombre et caillouteux. Les vapeurs mortifères se confondent au pourrissement de ses marécages infinis.



SCÉNARIO

LA RÉCEPTION

Les Seigneurs des Arcanes : Scénario Introduction à l'univers : L'action se déroule dans un univers médiéval fantastique oriental, il est question de magie, combat mais surtout de politique. C'est pour cela que ce scénario d'initiation se concentre sur ce dernier aspect. En effet les joueurs évolueront dans une ville où les jeux de pouvoirs sont très importants, Balad AlJamah. Les joueurs vont très vite l'apprendre à leurs dépens. En effet dès l'arrivée du clan dans la ville, les joueurs vont être confrontés à une manipulation politique, le vizir de la ville Ouliboun se verra empoisonné en leur compagnie ! Un empoisonnement prémédité par le vizir du palais Uskudar. Tout cela dans une ambiance remplie de mystères et d'épices.

Acte 1 :A la Rescousse. (15min à 2h)

• Dans un premier temps les joueurs vont devoir créer leur clan ainsi que l'émir qui sera là pour représenter le clan (PNJ créer entre les joueurs ayant pour rôle de garde-fou, de porte-parole indirecte pour le Conteur). Le Conteur devra subtilement faire intervenir un pnj important mais anodin pour les joueurs sur le moment. Un courtisan, Khalesto, favori du vizir du palais Uskudar. Ce courtisan ne voulant pas révéler les secrets au vizir Ouliboun celui-ci le fera passer à tabac par ses hommes de mains. Peu importe où se trouve le clan à sa création, dans quel lieu du clan ils se rassemblent avec leur émir, les PJs se voient confier la mission par leur émir de lui venir en secours. En effet, le clan Mubrek, un clan allié, est venu le prévenir de l'incident du souk. Khalesto est disputé par les fellazzarites et leurs prêtres, porteurs d'un œil sur fond d'étoiles. Ceux-ci jugent qu'il faut l'amener au temple d'Eloah pour le faire juger par un mobed pour corruption du corps ignominieuse. IL est en effet identifié comme appartenant au harem par une marque de rose dont est frappée sa nuque, que Jilna Shaïbi, une femme populaire mais informée et qui l'a recueillie, n'a pas réussi à couvrir à leur vue à temps. Le souk est bondé et la foule se presse, décidée à donner du poing. C'est dans ce contexte que les joueurs se verront amené par de grands bruits d'agitation vers la piste du jeune homme dans la rue. La journée ayant commencé et le jeune étant à moitié nu il provoquera l'émoi de la foule qui

commenceront à l'insulter, le conspuer, voir certains en venir à le molester physiquement.

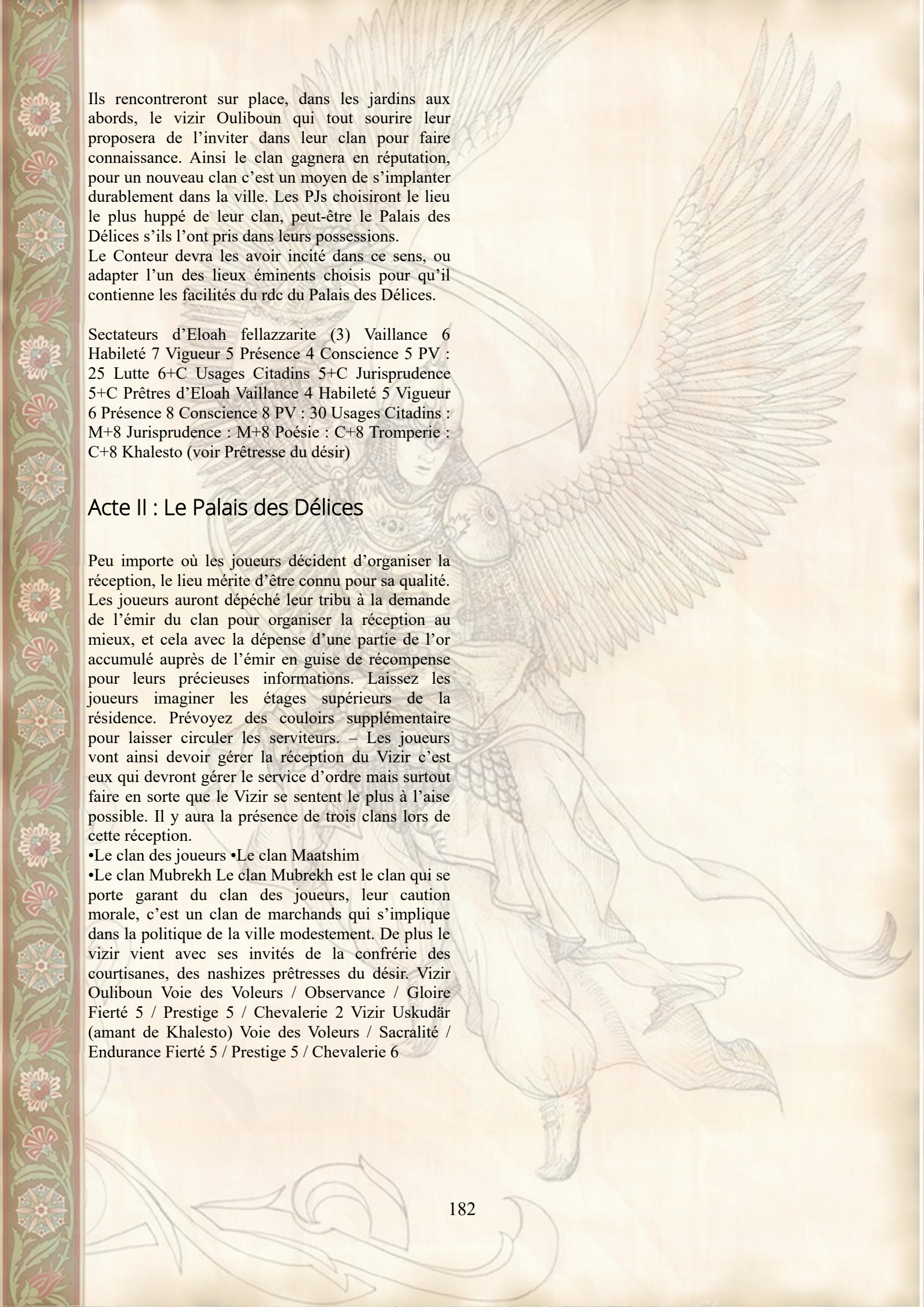

• Ensuite ils vont rencontrer la fameuse Jilna Shaïbi, une femme populaire à Balad Al-Jamah qui aide le jeune homme en le couvrant et en l'aidant à marcher. Elle demandera de l'aide aux joueurs, pour le bon déroulement du scénario le MJ devra faire en sorte que les joueurs veuillent l'aider, en prétextant par exemple qu'ils se verront ainsi récompenser (dernier recours), ou tout simplement en faisant comprendre qu'il serait bien séant d'accepter la requête de cette femme qui par sa manière d'agir de se vêtir n'est pas une personne lambda dans cette ville. Jilna Shaïbi est connue des mazdim pour aider les migrants du Coeur-Royaume réfugiés dans les bidonvilles.

• Si les prêtres d'Eloah emmènent tout de même le courtisan Khalesto au temple d'Eloah, le Grand Mobed d'Eloah prononcera une lapidation suivie d'un rite de purification par la flagellation partielle des lanceurs de pierre. Khalesto reste muet jusqu'au bout, ne connaissant pas la jurisprudence et craignant pour son amant le Vizir Uskudar du Triumvirat, vis-à-vis duquel il est tenu par les obligations de loyauté par son titre de nashize.

Je pense qu'il est inutile de forcer la main aux joueurs. D'une part parce qu'ils ont déjà les traits Chevalerie, Fierté, Notoriété, Intégrité et Prestige sur leur fiche et qu'ils sont donc invités à les prendre en considération pour évoluer en expérience, d'autre part parce que l'on peut très bien accepter qu'ils refusent de s'en mêler (j'ai pourtant vu un groupe de Pjs féminin qui a accouru pour venir à l'aide, il n'y a pas de mépris envers les victimes de violence de la part de la plupart des rôlistes).

On peut en tirer que si les joueurs ne participent pas à cette scène, une introduction alternative a lieu, et les Pjs doivent présenter les nouvelles options que leur clan naissant apporte à la ville au palais. Dans ce cas, la venue du vizir Ouliboun est motivée par la seule découverte de la nouvelle composante du décor politique de son quartier d'élection, et il sera naturellement disposé à leur accorder plus de crédit s'il apprend qu'ils n'ont rien fait pour le pauvre courtisan. Ou du moins, il pourra se montrer plus charitable, s'ils tentent de l'amener à établir un contrat (il y a parfois des équipes précoces).

• Finalement c'est en aidant ces deux personnes qu'ils vont faire la rencontre du vizir Ouliboun. En effet les joueurs ramèneront le jeune courtisan au harem, en traversant la ville depuis le souk jusqu'à celui-ci.



Ils rencontreront sur place, dans les jardins aux abords, le vizir Ouliboun qui tout sourire leur proposera de l'inviter dans leur clan pour faire connaissance. Ainsi le clan gagnera en réputation, pour un nouveau clan c'est un moyen de s'implanter durablement dans la ville. Les PJ choisiront le lieu le plus huppé de leur clan, peut-être le Palais des Délices s'ils l'ont pris dans leurs possessions.

Le Conteur devra les avoir incité dans ce sens, ou adapter l'un des lieux éminents choisis pour qu'il contienne les facilités du rdc du Palais des Délices.

Sectateurs d'Eloah fellazzarite (3) Vaillance 6
Habilité 7 Vigueur 5 Présence 4 Conscience 5 PV :
25 Lutte 6+C Usages Citadins 5+C Jurisprudence
5+C Prêtres d'Eloah Vaillance 4 Habileté 5 Vigueur
6 Présence 8 Conscience 8 PV : 30 Usages Citadins :
M+8 Jurisprudence : M+8 Poésie : C+8 Tromperie :
C+8 Khalesto (voir Prêtresse du désir)

Acte II : Le Palais des Délices

Peu importe où les joueurs décident d'organiser la réception, le lieu mérite d'être connu pour sa qualité. Les joueurs auront dépêché leur tribu à la demande de l'émir du clan pour organiser la réception au mieux, et cela avec la dépense d'une partie de l'or accumulé auprès de l'émir en guise de récompense pour leurs précieuses informations. Laissez les joueurs imaginer les étages supérieurs de la résidence. Prévoyez des couloirs supplémentaire pour laisser circuler les serviteurs. – Les joueurs vont ainsi devoir gérer la réception du Vizir c'est eux qui devront gérer le service d'ordre mais surtout faire en sorte que le Vizir se sentent le plus à l'aise possible. Il y aura la présence de trois clans lors de cette réception.

- Le clan des joueurs
- Le clan Maatshim
- Le clan Mubrek Le clan Mubrek est le clan qui se porte garant du clan des joueurs, leur caution morale, c'est un clan de marchands qui s'implique dans la politique de la ville modestement. De plus le vizir vient avec ses invités de la confrérie des courtisanes, des nashizes prêtresses du désir. Vizir Ouliboun Voie des Voleurs / Observance / Gloire Fierté 5 / Prestige 5 / Chevalerie 2 Vizir Uskudär (amant de Khalesto) Voie des Voleurs / Sacralité / Endurance Fierté 5 / Prestige 5 / Chevalerie 6



Prêtresse du désir Voie des Seigneurs / Endurance /
 Observance Fierté 3 / Prestige 2/ Chevalerie 2
 Tromperie M / Jurisprudence A

Le clan Maatshim est aussi un clan allié, cependant
 là où le clan Mubrekh a de bonnes relations avec le
 vizir Ouliboun, le clan Maatshim a eu des problèmes
 avec le ce dernier. En effet, Ouliboun a la charge de

réguler l'indexation des prix au souk. Le clan c'est
 ainsi vu taxé lourdement pour la vente d'une
 marchandise à un prix supérieur à celui fixé par le
 vizir. De plus ils ont dû se débarrasser de la
 marchandise qui aurait dû être détruite mais qu'ils
 ont vendu au marché noir à des migrants, leur valant
 une lourde amende. Le MJ pourra ainsi s'en servir
 pour en faire un coupable parfait pour

l'empoisonnement d'Ouliboun. Émir du clan Mubrekh Voie des Seigneurs Vertus Prestige 0 Chevalerie 1 Fierté 1 / Endurance / Observance Émir du clan Maatshim Voie des Voleurs Vertus Prestige 2 Chevalerie 0 Fierté 2 / Gloire / Hospitalité

•Lors de la réception des danseuses nashizes du harem seront conviées à la fête, si les joueurs s'y intéressent le MJ devra bien faire comprendre, via l'émir que c'est la tradition locale et que leur non présence n'est pas négociable puisqu'elles sont des outils pour charmer le Vizir. N'hésitez pas à faire boire, manger les joueurs pour leur montrer que rien n'est empoisonné si certains se montrent suspicieux. Les joueurs entrent réellement en jeu après l'empoisonnement du Vizir. En effet la célèbre Emret, mercenaire du palais a prit la place d'une des danseuses, puis d'une servante amenant les plats que les joueurs trouveront dans les latrines des serviteurs lors de leur enquête.

La danseuse ne doit pas être jouée par le Conteur avant l'empoisonnement et il devra faire en sorte que les joueurs soient alertés par un problème lors des convulsions du vizir Ouliboun. Emret s'infiltré en tant que danseuse, mais elle va prendre la place d'une serveuse durant son attentat, qu'elle aura kidnappé et assommée, dévêtue et bâillonnée dans les latrines avec ses voiles de danseuse.

Ce qui est relativement dangereux, puisque ça signifie qu'il faudra peu de temps avant qu'elle ne soit découverte. C'est donc une experte. Cependant, elle prend un risque majeur pour Uskudar, étant donné qu'après cette opération, pour peu que l'on comprenne qu'il s'agit d'Emret, celle-ci pourrait être connue pour son visage, alors qu'elle a jusque là toujours réussi à le cacher soigneusement.

•Une fois l'empoisonnement réalisé les PJs entrent en jeu. Ils devront ainsi essayer de sauver le Vizir en l'aidant à se purger le plus rapidement possible. Même si les séquelles l'empêcheront de récupérer son poste, ils seront ainsi mieux vue par les autres clans, vizir et milices qui y verront un signe sur l'innocence du clan des joueurs. En attendant il faut maintenir le suspens sur l'état exact du vizir. Son cœur est ralenti fortement selon son poids. Il est paralysé.

L'unique moyen pour les joueurs d'intercepter la meurtrière . Par ailleurs il est plus exact de dire « terroriste » ou même mercenaire ce qui serait plus judicieux : Ouliboun va « seulement » être paralysé pendant suffisamment de temps pour justifier qu'il soit remplacé dans ses fonctions) est lors de sa fuite par les toits (si ceux-ci ont condamné toute sortie au rez de chaussée).

Ainsi s'ils seront confrontés à Emret qui usera de son talent pour leur laisser comprendre qu'ils ne peuvent rien contre elle , ou du moins il serait préférable de jouer cela à la finesse du personnage, dû à son niveau de maîtrise dans ses arts Emret Bar Jarai, mercenaire alamite de Balad-alJamah Emret est la terrible lame secrète du vizir alamite Ayatelot Ashimi, de Balad-alJamah. Emret Bar Jarai, du clan Ashim, a fait carrière comme gladiatrice avant d'exercer comme mercenaire.

Elle a forgé des alliances discrètes avec ses conquêtes féminines de l'ordre praniste qui la soignent à la moindre blessure. Son nom est synonyme de mort rapide, mais personne n'a déjà vu son visage, en dehors des prestigieux seigneurs du clan. Sa mère était une Danseuse du sabre et elle lui a appris toutes les subtilités du combat éclair, tout comme le maniement de nombreuses armes.

Répondant aux contrats par Loyauté envers son clan, son émir et la cité elle-même, elle n'a que faire des rumeurs de corruption circulant sur les Ashimi. Ses yeux aciers et sa peau d'or traduisent sa fidélité à la Gloire. On suppose donc que son père était un mudjûn du Shadirai. Nul ne peut expliquer comment une kshayatrim et un gardien du Bardô ont pu concevoir, mais le fruit de leur union fut consacré à la défense du Trône de Cristal.

De toute évidence, la vision politique de la mère d'Emret allait bien au delà de la doctrine kshayatrim. Quelles que soient les motivations du clan Ashimi, Emret est prête à le servir et à lui assurer des titres au Trône de Cristal. Arcane Sparakéenne: Chevalerie 2 (Sphère du Bouclier)/ Prestige 2 (Sphère de l'Arc) / Fierté 2 (Sphère de l'Épée) Vertus : Gloire, Loyauté / Voie du Long Chemin Vaillance 9 Habilité 10 Présence 8 Conscience 7 Vigueur 8 Athlétisme M+10 Lutte M+9 Armes de Mêlée M+9 (non équipée) Bouclier M+9 (non équipée) Tromperie M+8 Avantage: Danse des Sabres



=> Pour 1 pt de Grâce, le personnage active la Danse des Sabres pour la scène. Il peut attaquer autant de fois par tour qu'il a d'adversaires engagés au contact pendant le combat. GRÂCE : 5

Sphère du bouclier

Niveau 1: Métamorphose armure de cuir

Niveau 2: Métamorphose armure d'écailles Sphère de l'Arc

Niveau 1: Métamorphose Œil de Faucon

Niveau 2: Métamorphose Vision Nocturne Sphère de l'Épée

Niveau 1: Métamorphose Griffes de Loup géant

Niveau 2: Métamorphose Pince de Crabe

• Cette situation les dépasse. De toute manière pas tous les joueurs pourront accéder à la scène puisque certains devront gérer la milice alerter par les servants (vont-ils la prévenir ou retarder son arrivée en mettant leur établissement en quarantaine le temps d'une rapide enquête ? On ne parle pas des soins au pauvre Ouliboun qui est en train de convulser?

Que lui arrive-t-il ?) et voulant examiner les lieux, la scène de crime. Les joueurs devront ainsi gagner du temps pour récupérer un maximum d'informations. Un combat peut avoir lieu mais très vite la milice va les surpasser en nombre.

Le Conteur pourra ainsi éviter les effusions de sang en expliquant par le biais de l'Emir qu'il serait plus sage pour le clan de ne pas en venir aux mains avec les gardes qui entrainerait encore plus de soupçons sur le clan qu'il en existe déjà.

Par ailleurs les joueurs incarnent de jeunes seigneurs comptant parmi les puissances montantes et ambitieuses de la métropole de Balad-al-Jamah, avec de vraies opportunités de carrière. Pourquoi se mettraient-ils à ne pas coopérer avec la garde ? Ne remplis-t-elle pas son rôle ici ?

• Le capitaine de la milice mènera son enquête et les joueurs devront être limités dans leurs mouvements dès à présent. Selon qu'il est confronté ou non Emret ou en auront déduit qu'il s'agit d'un complot et qu'ils en font part au Capitaine, celui-ci prendra en otage un des joueurs pour s'assurer qu'il ne s'agit pas d'un stratagème de leur part mais surtout pour pas que le clan s'enfuit (les temps). Les autres seront ainsi assignés à résidence, s'ils n'ont pas rencontré Emret tous y seront assignés.

Cependant ils auront toujours la possibilité de contacter d'autres personnes comme Jilna pour préparer leurs défenses, répondre à leurs doutes. Dans tous les cas Jilna restera très passif et ne pourra rien dévoiler sur l'intrigue mais pourra confirmer les propos d'Emret •(attention, ne pas laisser le nom de

la mercenaire dans la bouche du MJ avant la résolution du procès) ou les aiguiller légèrement sur le complot en leur faisant bien comprendre que c'est sûrement une manœuvre d'un concurrent du vizir et en évitant les joueurs de vraiment trop se concentrer sur le clan Maatshim qui est un dommage collatéral dans cette affaire. Il faut également parler de l'enquête au près du bordel où ont été recrutées les danseuses par la guilde des marchands qui a invité les danseuses pour agrémenter la réception?)

Acte III : Le procès

La partie 3 est la conclusion du scénario soignez la présentation du palais du Trône de Cristal et de la salle d'audience. Le chambellan annonce les ordres du jour. En première urgence, il traite le cas de « l'accident » d'Ouliboun. Il passe alors la parole au capitaine Onglerude de la Garde du Palais dans l'assemblée. Celui-ci explique une indigestion du vizir et un arrêt cardiaque non-mortel (AVC). Uskûdar se tourne vers le Cadi, pour délibérer en justice. Le cadi Soumyaza explique que les membres du clan doivent verser une offrande et prodiguer les soins nécessaires à Ouliboun. La représentante du palais s'y oppose et propose que le palais dédommage la famille d'Ouliboun. Le vizir des Finances demande le remplacement d'Ouliboun, qui ne peut plus remplir ses fonctions Uskûdar désigne un nouveau vizir: Mulkistani. Puis il demande au clan des PJs d'avancer. Uskûdar demande à l'émir de rebaptiser son clan et de verser une amende, s'ils ne sont pas venus avec des cadeaux de réparation. Sinon, d'immoler au temple d'Eloah. Puis il demande aux seigneurs du clan des PJs s'ils ont quelque chose à rajouter. Plus de peur que de mal.

Conclusion

Désormais le Triumvirat sait que les PJs lui sont redevables d'un sacré service. Ils ignorent normalement encore qu'Uskûdar est derrière l'empoisonnement. Ils sont livrés à des missions futures du grand vizir. Libre à vous d'inventer le genre de service qu'il pourrait leur demander, ou inspirez-vous des scénarii futurs!!!

Termes techniques et abréviations de ce jeu

Conteur : maître de jeu

PJ: personnage joueur

PNJ: personnage non-joueur

XP: points d'expérience

dX: dé de valeur X

PV: Points de Vie

ND: Niveau de Difficulté

N: Néophyte

A: Apprenti

C: Compagnon

M: Maître

G: Grâce

tr.: tranchant

perf.: perforant

co.: contondant

DO: Dinar Or

scénario: unité d'aventure

scène: subdivision d'un acte

acte: étape narrative d'une aventure

partie: session de jeu

Nom du Joueur:

Nom du Personnage:

Archétype:

Origines Géographiques:

Fiche de Personnage

Points de Grâce

Points de Vertus

Points de Corruption

VAILLANCE
CHEVALERIE

VIGUEUR
FIERTE

HABILETE
PRESTIGE

PRESENCE
NOTORIETE

CONSCIENCE
INTEGRITE

SPORTS
Athlétisme
Montures
Natation

CONNAISSANCES
Stratégie
Navigation
Architecture

CODE D'HONNEUR
Base
Pratique
Zèle

SURVIE
Artisanat
Pistage
Soins & Nutrition

SCIENCES
Médecine
Chimie
Mécanique

VERTUS TRIBALES
Vertu de Clan
Vertu de la Tribu

COMBAT AU CONTACT
Lutte
Armes de Mêlée
Boucliers

HUMANITES
Histoire
Légendes
Géographie

POINTS DE VIE
ACTUELS
MAXIMUM
SEUIL MEDICAL

COMBAT A DISTANCE
Archerie et Balistes
Armes de Jet
Canons & Arquebuses

DOCTRINES
Politique
Mysticisme
Administration

POINTS D'XP:
AVANTAGES

TRADITIONS
Nomadisme
Usages Citadins
Hospitalités

OBSERVATION
Vigilance
Fouille
Empathie

EQUIPEMENT

MOEURS
Polyglotte
Jurisprudence
Tromperie

ESOTERISME
Intuition
Transe
Hypnose

CULTURE
Poésie
Calligraphie
Philosophie

ARMES

Tr. Co. Per. Ma. Po.C Po.M Po.L Rés.

FORTUNE
OR (dinar)
ARGENT (dirham)
Esclaves

PIECES D'ARMURES

Tr. Co. Per. Malus Va. Malus Ha.

Têtes de bétail

TOTAL D'ARMURE

Tranchant: Contondant: Perforant:

Nom de la Tribu (de mon personnage):

Nom du Clan (formé avec les autres PJs):

Fiche de Tribu

Points de Forces

Points de Corruption

Points de Révolte

VAILLANCE
ZELE

VIGUEUR
RICHESSE

HABILETE
LOYAUTE

SOCIABILITE
NOTORIE

CONSCIENCE
INTEGRITE

COMPETENCES

Artisanat
Athlétisme
Conn. Doctrines
Conn. Organisations
Esotérisme
Mêlée
Observation
Prestance
Survie
Tir
Tromperie
Usages

PROTAGONISTES

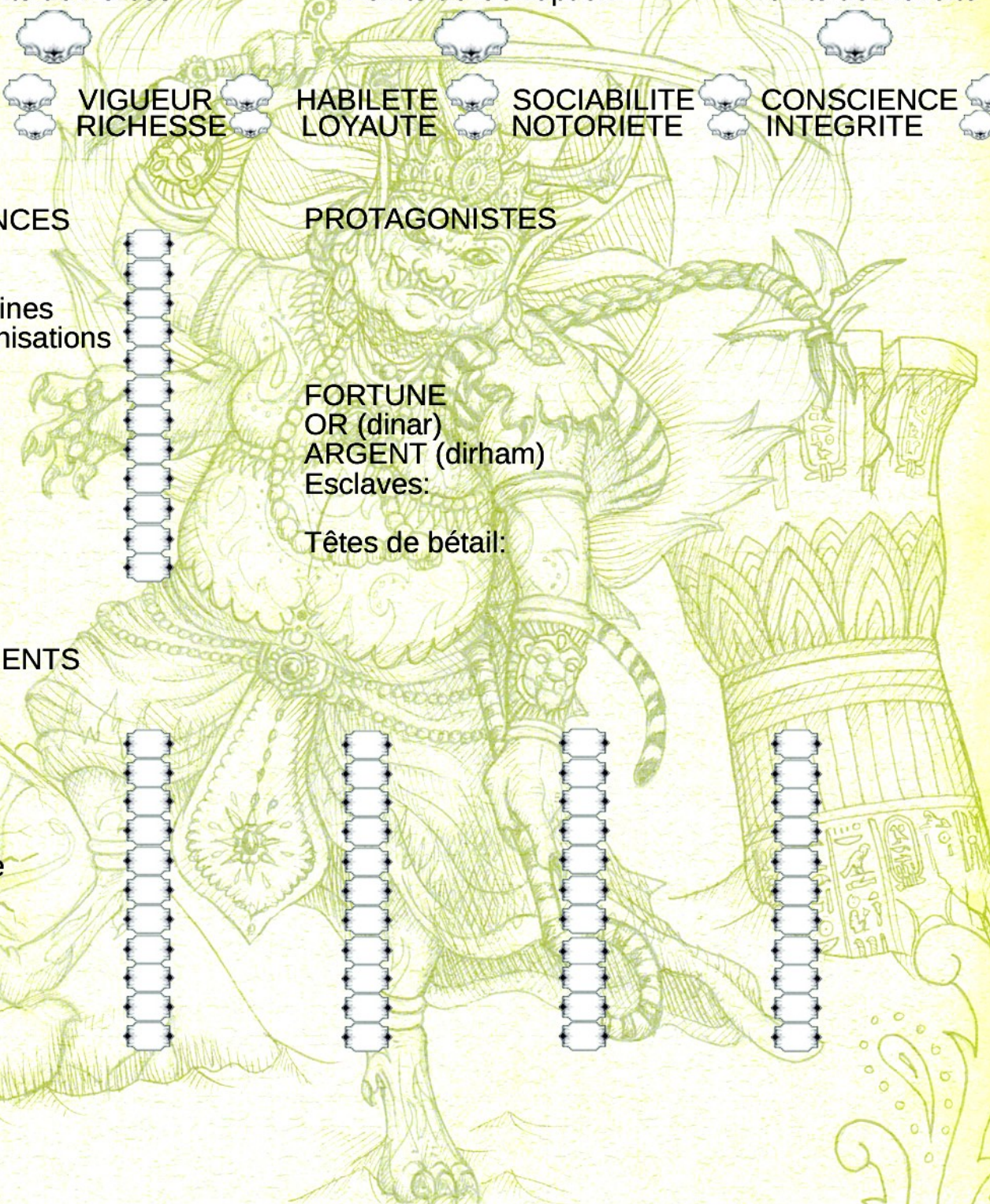
FORTUNE
OR (dinar)
ARGENT (dirham)
Esclaves:

Têtes de bétail:

EMPLACEMENTS NOM

Quantité
Défense
Loisirs
Subsistance
Marchandise
Ressources
Habitat
Apparat
Santé
Logistique
Journaliers

NOTES



Seigneurs des Arcanes

Fiche de Magie

Nom de la Confrérie:

Points de Grâce



Points d'Initiation



ENCHANTEMENTS
NOM

SPHERE NIVEAU EFFET



