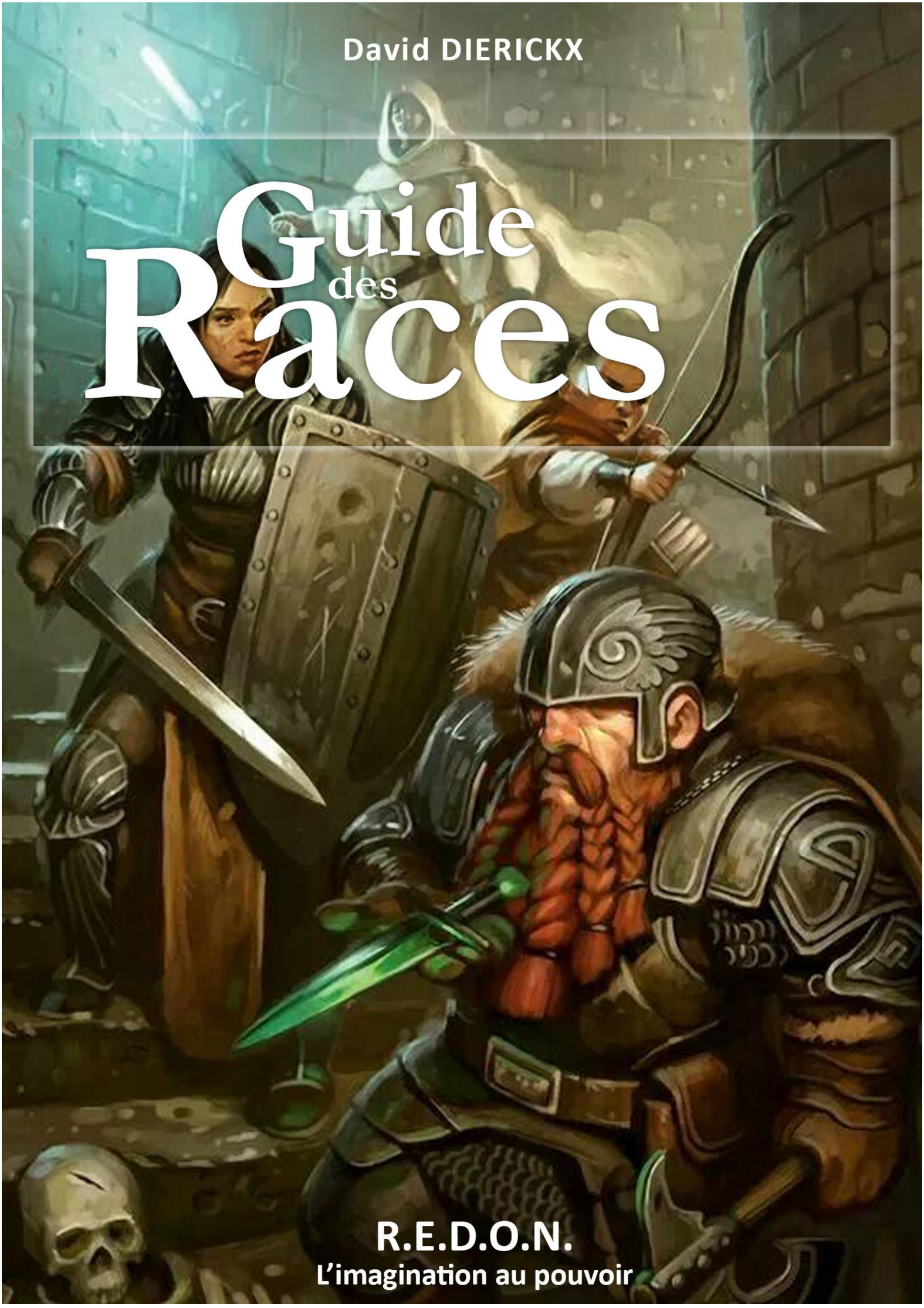
David DIERICKX

Guide des Races



R.E.D.O.N.

L'imagination au pouvoir


R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir

Table des Matières

I. Races Classiques

Amazone

Barbare

Elfe

Ensorceleuse (Miyanne)

Eriasien noir

Gnome (Schninkel)

Hobbit

Homme Bleu (du désert de Gob'Us)

Humain

Nain

Ozzo'Kurien

Varga

Wüking

II. Races Spéciales

Demi-Orque

Elfe Noir (Drow)

Félys

Kender

I. Races Classiques

Ce sont les Races que l'on peut jouer « sans problèmes ».
Elles constituent l'essentiel de la vie humanoïde sur Dère, et se rangent dans la catégorie générale des peuples « bons ». Bien sûr, on rencontre des crapules, des individus foncièrement mauvais dans ces races, mais ce qui prédomine pour l'ensemble demeure une philosophie globalement bonne.

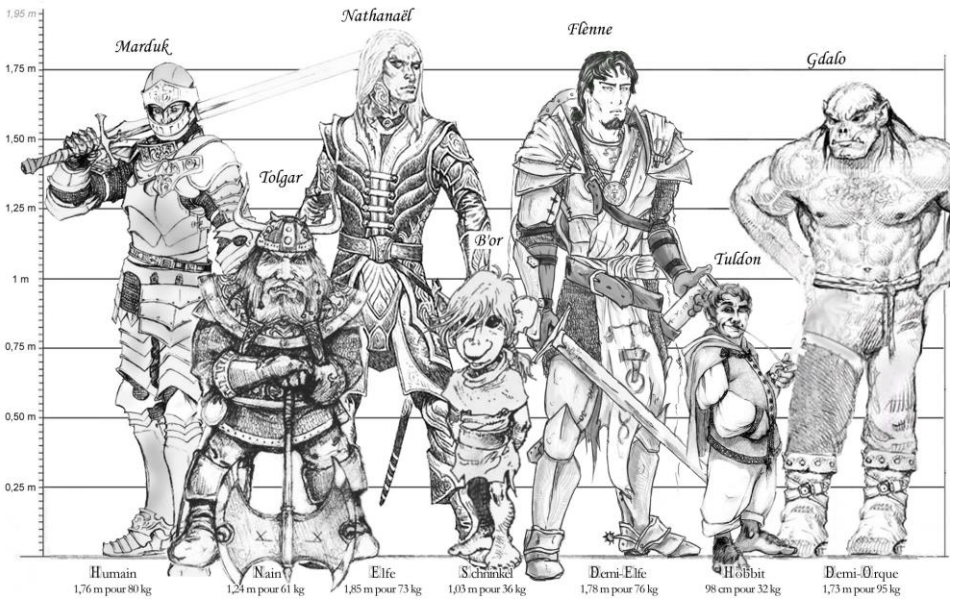
Au cœur de ces peuples, on rencontre des races très diverses et l'hétérogénéité domine. Ainsi, pour caricaturer le trait de chacun on pourrait dire sans se tromper trop que : les Schninkels forment un peuple doux et craintif, les Hobbits sont plutôt pacifiques et curieux, les Nains sont avares, bougons et teigneux, mais cachent un cœur d'or, les elfes sont méfiants et circonspects, même s'ils se laissent aller fréquemment, emportés par leur curiosité atavique, à des extravagances étonnantes, les humains sont dominateurs et belliqueux, et imaginent toujours faire la guerre pour le bien de tous…
Tous ces peuples diffèrent bien sûr aussi par leur implantation géographique.

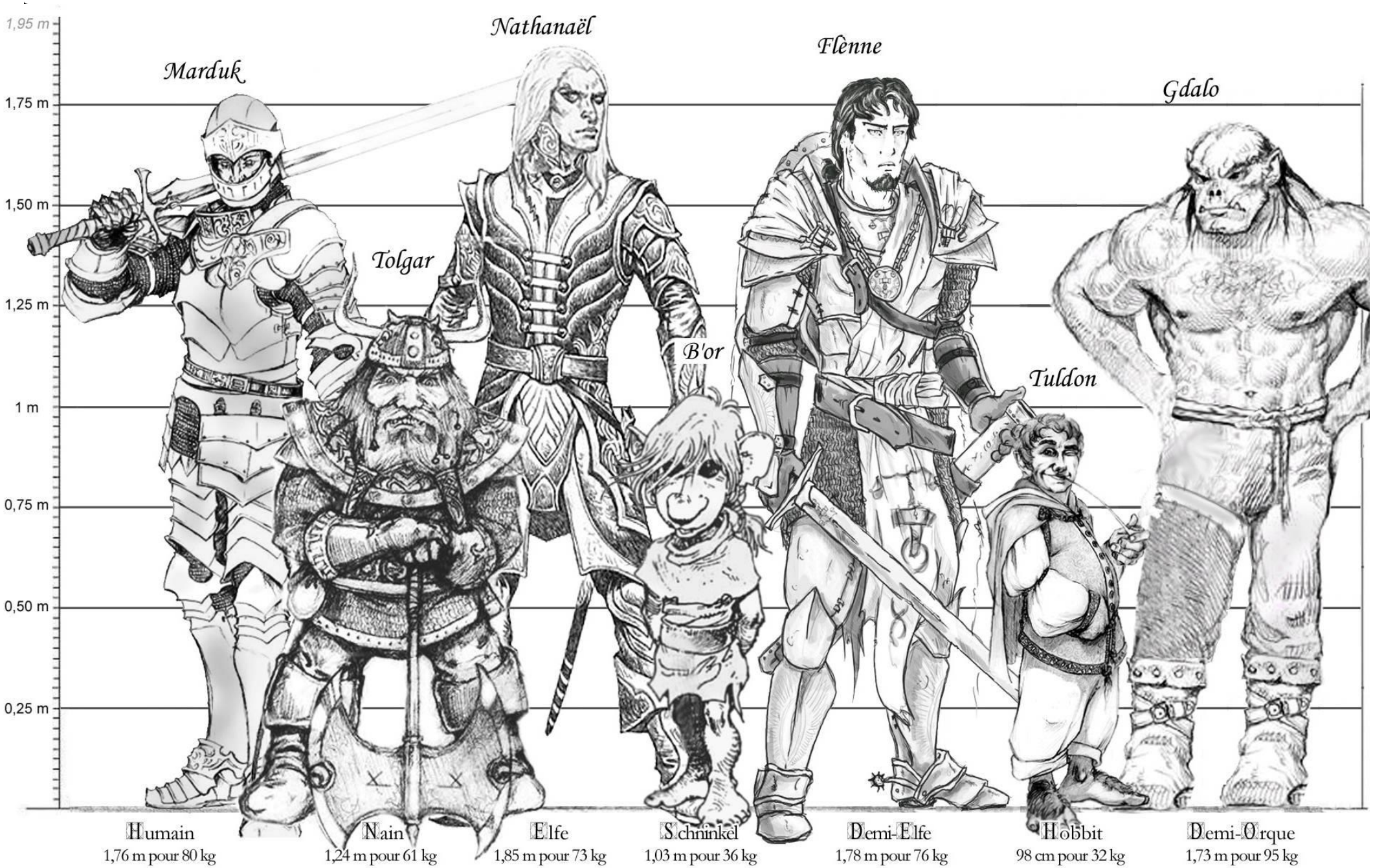
Les chiffres de population…

Race	Population estimée 794 du S.C.
Humains	**7.320.000**
Nains	**1.300.000**
Barbares	**1.000.000**
Elfes	**750.000**
Amazones	**430.000**
Hommes Bleus	**326.000**
Vargas	**320.000**
Miyannes	**180.000**
Schninkels	**110.000**
Wükings	**80.000**
Hobbits	**60.000**
Kenders	**16.000**

N.B. : ajoutons à cela les populations « non ilvaniriennes »

Race	Population estimée 794 du S.C.
Eriasiens noirs	**27.000.000**
Ozzo'Kuriens	**700.000**
Kumanians	**380.000**




1,95 m
1,75 m
1,50 m
1,25 m
1 m
0,75 m
0,50 m
0,25 m
Marduk
Nathanaël
Flènne
Gdalo
Tolgar
B'or
Tuldon
Humain
1,76 m pour 80 kg
Nain
1,24 m pour 61 kg
Elfe
1,85 m pour 73 kg
Schninkel
1,03 m pour 36 kg
Demi-Elfe
1,78 m pour 76 kg
Hobbit
98 cm pour 32 kg
Demi-Orque
1,73 m pour 95 kg



Amazone



Les Amazones forment un peuple matriarcal et radical.
L'origine des Amazones est indécise. La Genèse les présente comme les représentantes d'une des quatre premières races humanoïdes créées sur *Dère* (dans l'ordre : Elfes, Nains, Wükings et Amazones), par la quatrième des *Grands Esprits*, la Déesse *Antïna* (maîtresse du panthéon des déesses amazones).

Elles présentent une parenté certaine avec les humains du *Pays de l'Or* d'une part et les Taviréens qui peuplaient jadis le Nord-Ouest de *l'Eriasie* d'autre part.
Leurs cheveux sont de toutes les teintes classiques, du blond platine au brun noir, ainsi que leurs yeux.
Taille : 1,65 m + 1D20 cm

Bonnes guerrières et archères émérites, les Amazones sont autant redoutées sur terre que sur mer.

Histoire

Les Amazones peuplent l'Archipel de *Babylos* depuis l'aube des temps.
Durant des millénaires, elles connurent de longues périodes de replie et d'autarcie, puis des époques de conquêtes impériales fastes…

Période Taviréenne

Les Amazones, originaires de l'Archipel de *Babylos*, vivent depuis des millénaires dans une forme sociétale simple, sans grandes évolutions depuis des millénaires.
Vers -6.600 les Amazones entrent en contact avec les Taviréens (peuple qui trouve son origine dans le Nord Ouest de *l'Eriasie*). La différence de niveau de civilisation est importante, et en faveur des Taviréens. De fait, les Amazones tombent immédiatement sous leur influence.

Vers -2.760. Première « *Guerre Matriane* ». Les Amazones, qui se sont fortement civilisées au contact des Taviréens, déclarent l'indépendance de l'Archipel de *Babylos* face à l'Empire Taviréen. En seulement six mois, les Amazones sont écrasées par les légions de Tavir.
Vers -2.720. Deuxième « *Guerre Matriane* ». Trois légions Taviréennes d'occupation dans l'île de *Babylos* sont massacrées lors d'un soulèvement Amazone « surprise ». Il s'ensuit un conflit de trois années, qui verra la victoire des Taviréens.
Vers -2.685. Troisième « *Guerre Matriane* ». Une nouvelle fois, les Amazones prétendent acquérir leur indépendance. La guerre est longue (près de 4 années de conflit) et particulièrement violente, et conduira à l'écrasement militaire des Amazones.

-2.680 à -1.175 du P.C. La période est globalement calme du point de vue du peuple Amazone. Les Taviréens ont appris à mieux comprendre la culture Amazone, et en ménagent globalement les particularités. Ce qui conduit à une pacification générale des relations (à l'exceptions de quelques périodes de trouble vers -2.300 et -2050).

-1.175 du P.C. Disparition de l'Empire Taviréen. La chute de l'empire de tutelle des Amazones est aussi complète que soudaine. Elle voit l'anéantissement de près de 60 millions de citoyens de *Tavir*, et laisse les Amazones brusquement sans « maîtres ».

Période post-Taviréenne

Il s'en suit dans l'Archipel de *Babylos* près de trois siècles de conflits. Les Amazones, dans une guerre entre Cités qui ne semble pas devoir connaître de fin. La fin des hostilités arrive pourtant, au soir de la « Bataille des cinq Cités ».

> **La bataille des cinq Cités**
>
> Vers -850 du P.C., les Amazones, en guerre intestine depuis plus de 300 ans (!), sont une nouvelle fois engagées dans un conflit qui oppose les cinq Cités dominantes du moment : *Babylos, Erate, Polidolos, Figos* et *Kenenn*. Depuis plus de trois ans, *Erate* domine les combats, et les alliances entre les cinq Cités se forment et se défont.
> La bataille décisive de ce conflit a lieu à l'automne, sur la rive occidentale du fleuve *Balis*, et oppose plus de 80.000 guerrières Amazones des cinq Cités…
> Au soir de la bataille, moins d'un millier de ces combattantes s'en retournent vers les leurs…
> Le désastre est tel, l'écœurement si grand, qu'une trêve est aussitôt prononcée entre les royaumes… Une trêve qui ne sera que rarement troublée durant plusieurs siècles.

-205 du P.C. L'instinct guerrier Amazone s'éveille. Inquiète des rumeurs concernant l'arrivée de colons humains venus du « *Pays de l'Or* », la Reine *Nopolissa* de *Babylos* entreprend une guerre de conquête et d'unification. Successivement, en moins de dix ans, elle conquiert toute l'île principale de l'Archipel, puis, pas à pas, elle entreprend la conquête de l'ensemble des autres villes. En fait, ses campagnes victorieuses ne connaissent de réelles difficultés que vers -187 du P.C., face aux guerrières de l'île de *Kenenn*.

Là, les légions de *Babylos* se heurtent à une résistance d'une grande ampleur. La reine *Socarta*, exhortant ses troupes de magistrales façon, empêche d'abord la flotte du nord de prendre pied sur son île. Puis, durant deux décennies, elle conduit une guerre implacable contre la Cité rivale de *Babylos*, reprenant et perdant tour à tour les nombreuses cités de l'Archipel…
Malgré tous les efforts des citoyens de *Kenenn*, les 20 années de combats se solderont par la cuisante, et finale, défaite de *Bellos*.
C'est donc en 167 avant le Premier Calendrier Ilvanirien que les Amazones unissent enfin dans un même empire l'ensemble de leurs Cités. Babylos parvient à installer durablement son emprise sur toute l'Archipel.



Premier Calendrier

85 : Les Amazones entrent en guerre contre le jeune royaume d'*Algalith.* Le conflit ne dure que quelques mois et permet surtout aux Amazones, depuis longtemps attentives au déploiement en *Ilvanir* des humains du Pays de l'Or, de mesurer le courage et la détermination de ces « nouveaux venus ».

646 : en mars, la reine *Amazone Tianaline* lance son peuple dans une guerre de conquête de territoires dans le sud *Ilvanirien*. Ses armées surprennent les troupes *Algalithoises* et ravissent rapidement tout le triangle de la corne ouest au sud de *Laelith*. En octobre, les amazones possèdent non moins de 30 sites fortifiés sur tout le territoire conquis (9 vieilles forteresses *algalithoises* et 21 petits fortins construits en quelques semaines), et près de 25.000 guerrières farouches forment l'armée d'occupation.

646 à 725 : durant près de 80 années, toute la corne sud ouest de *l'Algalith* reste occupée par les troupes *Amazones*. Si les batailles furent nombreuses et souvent sanglantes, le Roi *Silvanil 1er* ne reprendra finalement le contrôle de cette région que durant l'année 723, et ne parviendra à repousser les dernières légions amazones que durant l'été 725.

914 : les Amazones de l'archipel de *Babylos* se livrent à une succession de raids contre les ports *algalithois* et *silk'oréens*. En quelques semaines, les flottes civiles et militaires des deux nations sont anéanties. Les Amazones interrompent ainsi le commerce maritime, et s'assurent un contrôle absolu des mers.

933 : informé par des messagers revenu de la nouvelle cité d'Arn'Armor de la réussite de l'entreprise de son défunt père, le roi *Silvanil VII* d'*Algalith* lance un ambitieux programme de réarmement maritime du royaume. Dans toutes les cités fluviales, dans tous les villages, des dizaines de chantiers navals s'ouvrent et travaillent à plein régime.
En 936, l'*Algalith* possède enfin une flotte d'une puissance considérable, et se lance dans une série de batailles navales face aux amazones. Au terme de deux années de violents combats maritimes, les *algalithois* brisent enfin le joug des femmes de *Babylos*. Mieux encore, les capitaines de *Silvanil VII* menace la capitale amazone.
Un accord de paix est signé à *Gand'Al* le 14 juin 938 entre les deux belligérants.

Second calendrier

700 : débarquement *amazone* dans la région du *Percolan*. En quelques mois, les guerrières de la reine *Aminosia* s'emparent de tout le littoral entre le royaume *d'Ang'Mar* et celui *d'Algalith*, à l'exception de la Cité de *Percolan* qui connaîtra plusieurs années de siège. Elles font aussi main basse sur l'ensemble des *Piliers de l'Est*, et y établissent leur base arrière (île de *Seilank*).
Toute la région restera sous leur domination jusqu'à ce que le Prince de *Colombus* et le Grand Duc du *Percolan* ne s'unissent pour faire campagne contre elles en juillet 718. En moins de 5 mois, ce seront près de 40 batailles maritimes importantes que se livreront les belligérants. Plus de 200 navires *Amazones* et près de 110 bâtiments *Algalithois* ou *Percolanais* seront coulés durant cette période.
Début décembre 718, aucun comptoir *Amazone* n'est plus présent dans la région.

Conséquences importante de cette période :

Les comptoirs établis durant ces dix-huit années par les amazones seront presque tous détruits dans les nombreuses batailles de l'années 718. Pourtant un grand nombre d'entre eux donnera naissance à des villages humains dans les années suivantes (des colons s'installeront attirés par les infrastructures édifiées durant l'occupation amazone).
Ainsi, la région jusqu'alors vide d'une réelle implantation humaine, hors les régions soumises au Percolan, se transforme-t-elle lentement en une zone riche de nombreux échanges économiques.

749 : une nouvelle flotte amazone venue de *l'Archipel de Babylos* débarque près du *Mont Solitaire* et pille toute la côte *d'Acherrie,* dans le but de capturer un grand nombre d'Orques à fin d'esclavage. Par le plus grand des hasards, les guerrières du sud rencontrent l'armée en préparation d'Acheronn. Elles sont rapidement refoulées vers la mer, et rejoignent leurs îles avec une cargaison d'environ 2.000 jeunes orques.
Cette mésaventure amazone suscitera chez le Noir Seigneur l'inquiétude de voir ses plans militaires dévoilés, et précipitera le déploiement de ses troupes sur le sud de *l'Acherrie*.

Société



Les Amazones ont fondé, il y a plusieurs millénaires, une civilisation solide, particulièrement stable, sise dans l'archipel de *Babylos* (Sud-Ouest de *l'Ilvanir*).
Leur société est construite sur le modèle des Cités indépendantes.
Chaque Cité est un royaume et l'union des Cités forme une sorte de République entre les mains d'une Impératrice à vie.
Bien que les différences soient parfois importantes entres les Cités, les Amazones ne connaissent que fort peu de guerres intestines.
Le siège du pouvoir principal se trouve dans la Cité de *Babylos*.
En 791 l'Impératrice est la Reine *Antinea* de *Babylos*

Les Amazones sont polygames et leur culture est matriarcale.
Les mâles se chargent des travaux pénibles et de l'exploitation des terres. Ils ne sont pas autorisés à combattre ni à porter des armes. Leur rôle politique est nul.
Les enfants mâles sont laissés à l'éducation des hommes, tandis que les filles sont, elles, confiées à la Cité qui se charge de leur donner une éducation physique et intellectuelle.

Population & Répartition géographique



Population : environ 430.000 amazones en 794 du S.C.

Les Amazones peuplent les îles de l'archipel de Babylos (du nom de la plus grande Cité Amazone).

Une Cité compte en moyenne 8.000 habitants (à l'exception de la Cité de Babylos qui compte 86.000 hbts).
On compte plus de 40 de ces cités réparties sur les huit îles principales de l'archipel.

Le peuple Amazone est très homogène, à l'exception des habitantes de l'île de Kennen (Cités de Kennen et Bellos), l'extrême Sud de l'archipel, qui constituent une ethnie un peu différente

Religion

Les Amazones sont fidèles au panthéon d'Antïna.
Selon la Genèse, Antïna est le quatrième « Grand Esprit » qui fut créé par Los. Elle est la créatrice des Amazones, conçues pour plaire au Tout Puissant.
Le panthéon compte quatre Déesses : *Antïna, Loëva, Birmina* et *Aldritte*.

Les prêtresses Amazones ne sont pas rares, et le culte des Déesses est une composante importante de la vie des Amazones.

Langue

Les Amazones parlent l'Amalien, une langue très proche du Miyar, des Ensorceleuses, et proche du Kinsh barbare, mais à la prononciation très différente.
Une Ensorceleuse comprend l'Amalien à 80%. Un barbare comprend l'Amalien à 35% environ. Par ailleurs, un individu pratiquant la langue Tieg, des Wükings, comprendra l'Amalien à 20%.
Et inversement bien sûr.

Métiers

Les Amazones peuvent exercer les métiers suivants :

Archère, Aventurière, Elémentaliste, Guerrière, Magicienne, Pirate, Prêtresse, Rige, Voleuse.
(pour toute autre métier demander au MdJ)

Capacités particulières

- Arc. Toutes les Amazones, dès leur plus tendre enfance, reçoivent une formation militaire complète. Dans le cadre de cette formation, l'accent est mis sur la maîtrise de l'arc. C'est sans doute pourquoi les Amazones possèdent les meilleurs archers de toutes les races humanoïdes, surpassant même les Elfes !
Lorsqu'elles utilisent un arc long, les Amazones utilisent la table de visé de l'arbalète. Elles reçoivent en outre un bonus d'1 point au visé et d'1 point aux P.I.
Dès le niveau 6 de leur métier, quel qu'il soit, elles reçoivent encore un bonus d'1 point aux P.I. et peuvent tirer une flèche par assaut.
Au niveau 9 de leur métier, elles peuvent tirer 3 flèches sur 2 assauts.

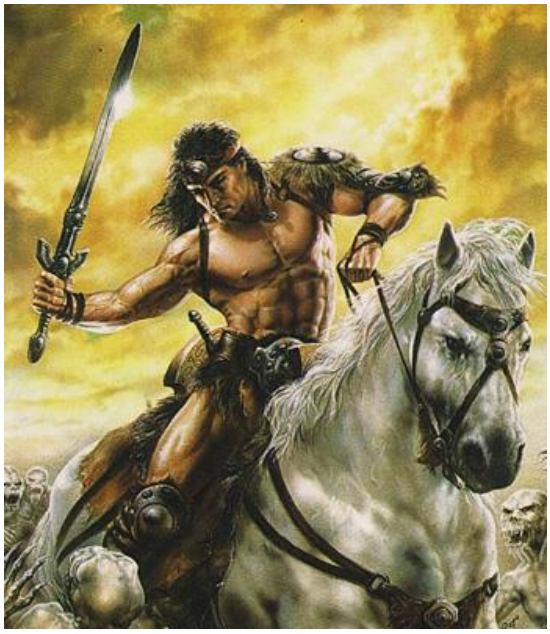
- Equitation. Archères émérites, souvent guerrière confirmées, les Amazones sont aussi des cavalières de grande qualité. Elles savent toutes monter à cheval (Equitation au degré III dès l'âge de 10 ans).




R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir



Barbare

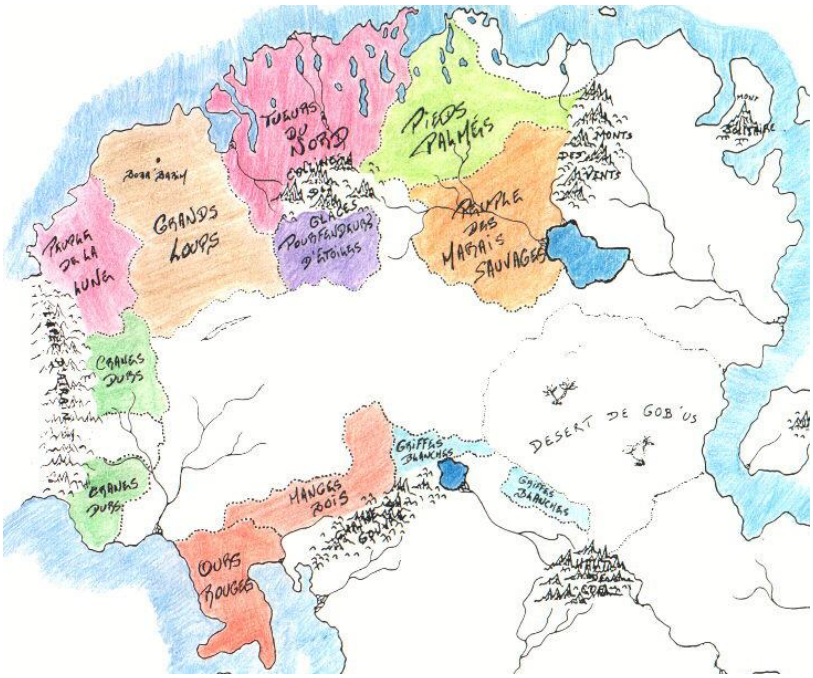


Le peuple Baraba

Les Barbares sont en fait des humains originaires d'Ilvanir. Plus grands que les humains du Pays de l'Or (1,75 m + 1D20 cm), les Barbares sont d'une constitution beaucoup plus puissante (bonus d'un point sur les Dés de vie et bonus de 1,5 points de dégâts par point de Force au-dessus de 12). Leurs cheveux sont de toutes les teintes classiques, de blonds à bruns, leurs yeux également (bleus à noirs).
Les Barbares occupent de vastes territoires dans le nord de l'Ilvanir.
La société Barbare est axée autour de la tribu qui se divise en clans, eux-mêmes subdivisés en villages. Le chef suprême des tribus est le Ka-Khan, le chef d'une tribu est le Khan.
Les Barbares prient Korthrom, un Dieu qui intervient peu dans le quotidien de son peuple et qui se pose en juge ultime.

« Un jour qu'il avait un peu but, le Dieu se sentit une douleur à l'estomac.
Une faim titanesque le secouait.
Le Dieu porta son regard sur les plaines environnantes. Rien.
Pourtant, sa faim était terrible, une faim de Dieu !
Il chercha, remuant la terre, les rivières et les arbres.
Dans la terre, il découvrit un rat. Le Dieu l'attrapa, et alors qu'il le portait à sa divine bouche, le rat lui dit dans un couinement : Ô Dieu des dieux, sans doute ta faim est-elle une faim légitime, mais considère moi, je suis le rat ignoble et vil, je suis indigne de Toi, en me mangeant non seulement ta faim ne s'apaisera pas, mais en plus les autres divinités se moqueront de Toi. Le Dieu pensa à cela et vit que c'était juste. Il tua le rat, et le jeta au loin.
Dans la rivière proche, le Dieu attrapa une truite par la nageoire. A la première mastication de ses omnipotentes mâchoires, une arrête insoumise se ficha en son palais glorieux. Le Dieu cracha et lança au loin la chaire du poisson.
Fou de rage, il frappa du poing un arbre proche. Celui-ci en fut tout ébranlé, et de ses frondaisons tombèrent des singes.
Les yeux du Dieu s'arrondirent d'envie, ses mains poursuivirent les primates, et ses dents se refermèrent sur l'un d'eux resté accroché par les mains à une haute branche. Pourtant, ses molaires ne mastiquèrent que le vent, quelques os et des poils. Le Dieu avait sectionné net la queue d'un des singes.
Ce fut de ce repas manqué que naquit le premier homme.
Korthrom le terrible, Dieu puissant s'il en est, par le contact de ses divines incisives avait créé l'humain ».

C'est ainsi que les barbares Ilvaniriens expliquent la création du peuple humain par leur Dieu *Korthrom*, Dieu tout à la fois violent et colérique, insatiable et impulsif, qui créa les hommes dans une erreur de jugement. Cette genèse est de fait à l'image du comportement des barbares vis-à-vis de la religion. Les Dieux ont leur vie, les hommes ont la leur. Chacun vie dans la connaissance de l'autre, mais sans réelle interaction. « Demander de l'aide à *Korthrom* par la prière ne sert à rien, si une chose paraît bonne à *Korthrom*, alors elle advient, sinon, rien à faire ».



Les Barbares sont des humains habitants les vastes régions de steppes et de taïga du nord, ou encore les profondes vallées forestières, peu fréquentées par les humains civilisés venus du *Pays de l'Or*.
Ils peuplent *Ilvanir* depuis des dizaines de milliers d'années, et partagèrent longtemps les vastes plaines du continent avec les *Elfes* et les *Nains*.

Population globale : 1.000.000 d'habitants environs

Société

Aujourd'hui (793 du Sec.Cal.), il subsiste 10 grandes tribus barbares qui se partagent les territoires du nord (les barbares qui ne furent jamais très nombreux dans le sud du continent, ont à ce jour complètement disparus sous ces latitudes), vivant généralement en symbiose avec leur milieu naturel, tirant leçons et sagesse de la vie animale qui les entoure.

Chaque Tribu est divisée en Clans (de 50 à 70 selon les régions).
Chaque Clan compte de 600 à 1000 individus, le plus souvent regroupés en villages de 50 à 300 habitants.

Un clan est dirigé par le Père, le Chef, autorité martiale, qui partage avec les *Chamans*, les décisions propres à assurer la pérennité du clan. Dans les Clans les plus populeux, le Chef est assisté par un ou deux «*Kitsous* », des représentants de son autorité dans les villages les plus éloignés de son propre village.
Le Chaman est issu d'une famille particulière du clan. C'est le septième fils d'un *Chaman*, et le seul de sa filiation qui puisse accéder à la fonction chamanique.
Le chef lui est désigné par le conseil des Anciens parmi les meilleurs guerriers du clan.
Chaque tribu est conduite par un *Khan*, désigné toutes les 125 lunes par l'assemblée de tous les chefs de clan qui la composent.
Les Khans sont eux-mêmes soumis au *Khâ-Khan* des barbares, une sorte de « super-chef de clan », qui fédère la nation barbare dans son ensemble. Titulaire d'une fonction permanente, le *Khâ-Khan* n'exerce une autorité réelle et reconnue que lorsque la nation barbare est menacée
L'élection d'un nouveau *Khâ-Khan* est un moment événement pour le peuple barbare. Sur tous les territoires des dix tribus, on peut alors voir de grands mouvements d'hommes, pour la plupart des guerriers, qui se dirigent tous vers la capitale barbare de *Bora'Barim*. Là, s'assemblent tous les chefs de Clan, les *Khans*, et les *Chamans*. Toutes ces personnalités sont escortées par un grand nombre de guerriers, si bien que la cité du nord gonfle rapidement, jusqu'à multiplier par quatre sa population. Durant toute la durée de l'élection du *Khâ-Khan*, aucun étranger n'est admis dans la cité.
Depuis le milieu du troisième siècle du second calendrier, les *Khâ-Khan* vivent dans la cité de *Bora'Barim*, une grande ville barbare, la seule du genre, située à une centaine de kilomètre des rives de la mer septentrionale, en plein cœur du territoire des Grands Loups, l'une des tribus barbares les plus arrogantes.

Caractéristiques physiques

Les barbares sont grands, quelques soit leur tribu d'origine. Les mâles mesurent en moyenne **1,85 m**, et les femelles autour de **1,83 m**.

Tailles : 1,75 m + 1D20 cm pour les mâles

Les tribus les plus septentrionales sont toutes blondes ou rousses, avec des yeux toujours très clairs, alors que les Crânes Durs, les Ours Rouge, les Manges Bois ou encore les Griffes Blanches présentent souvent des cheveux roux à châtains, et des yeux verts foncés ou perces.



Traits de caractère fréquents

Le barbare méprise le plus souvent les humains civilisés. Il les trouve mous, et avachis dans un confort propre à faire oublier les liens essentiels du groupe. Pour eux, les humains sont incapables de solidarité et de respect entre eux, et c'est pour palier à cette faiblesse qu'ils passent leur temps à créer des lois et des règlements, qu'ensuite chacun s'ingénie à contourner au mieux de ses intérêts.
Les barbares sont souvent impressionnés par les prouesses techniques de leurs cousins civilisés, mais regrettes qu'ils soient incapables de mettre leurs inventions au service de leurs clans. L'esprit individuel est ce qui fait, selon eux, la faiblesse des nations civilisés.

La Magie

Le barbare manifeste toujours une vive méfiance vis-à-vis de la magie, et ne la considère souvent que comme une manière de compliquer inutilement les combats.
Le barbare possède une protection naturelle particulière contre la magie, quelle qu'elle soit (druidique, illusionniste…).
Cette protection est efficace contre les magies de charme et d'illusion (Médousa, Horreur Terreur, Amok…) dans la mesure de 4% par niveau du barbare. Par ailleurs, le barbare peut d'instinct percevoir la magie sur un objet, dans un lieu.

Niveau	Face aux Prêtre	Face aux Cabalistes	Face aux objets magiques
1, 2, 3	Méfiance	Défiance importante	Grande défiance, allant jusqu'à l'envie de détruire ce qui l'inquiète un tant soit peu.
4, 5, 6	Neutralité	Inimitié, méfiance, au mieux neutralité, aide seulement en cas de dette d'honneur	Méfiance, un objet parfaitement connu au niveau 4, deux aux niveaux 5 et 6
7, 8, 9, 10	Neutralité, parfois sympathie envers les Prêtres Combattants	Neutralité, aide en cas de mort imminente d'un compagnon magicien bien connu.	Méfiance, trois objets au niveau 7 et 8, quatre au niveau 9.
11, 12, 13, 14, 15	sympathie pour les Prêtres Combattants ou connus depuis longtemps.	Neutralité, parfois un sentiment amical envers un magicien connu de longue date.	L'idée qu'un objet magique puisse être d'une grande utilité s'impose dans l'esprit du Barbare.
16 et plus	Sympathie amusée	Disparition du sentiment de méfiance systématique	Objets magiques de plus en plus recherchés.

Métiers

Les Barbares peuvent pratiquer les métiers suivants : Assassin, Aventurier, Cavalier, Ménestrel, Prêtre (« Chaman »), Rôdeur.

Mais les métiers les plus courants demeurent : Archer, Guerrier et Voleur.
(en dehors de ces trois métiers, voir le MdJ pour la « jouabilité »)

Techniquement

- Energie Vitale.
Naturellement très résistant, lorsqu'il pratique un métier, le Barbare commence sa carrière avec une base d'énergie vitale de 10 points supérieure à la norme indiquée par le métier !

Exemples : *guerrier* *40 pts de vie au niveau 1*
archer *35 pts de vie…*

De plus, quelque soit sa note de Constitution, il acquiert toujours un bonus d'un point supplémentaire en points de vie lors de son passage de niveau (1D+1 au lieu de 1D).

- Protection naturelle.
Le Barbare est résistant, on l'a vu, mais il possède aussi une habitude à encaisser les coups qui rend son épiderme plus résistant :

niveau 1 au niveau 6	+1
niveau 7 au niveau 12	+2
niveau 13 au niveau 18	+3
niveau 19 et plus…	+4

Avantages particuliers

- **Force** : Pour chaque point de force au dessus de 12, le barbare ajoute 1,5 points à ses Points d'Impacts.

- **Escalade** : avec l'aisance d'un voleur du même niveau, pour grimper aux arbres, et escalader les parois de roche naturelle.

- **Camouflage** : égal à la capacité « dissimulation dans l'ombre » de voleur de trois niveau inférieur, si le barbare se trouve dans une végétation, un décors, d'un type familier.

- **Intuition** : il est difficile de surprendre un barbare, habitué à tirer information de tous les détails qui l'entoure. Ainsi, un barbare peut avec 4% de chance par niveau avoir l'avertissement intuitif d'une tentative de back-stab contre lui.

- **Récupération** : l'organisme d'un barbare est habitué à subir les conditions les plus difficiles. Par cet entraînement, le barbare récupère donc son **niveau de points de vie divisé par deux** après une bonne nuit de 6 heures de repos (d'affilé).

- Réaction à l'agression magique
Si une attaque magique touche le barbare celui-ci entre dans une rage terrible avec [80-(3/niv.)]% de chance, il devient alors fou furieux et se ru sus à l'agresseur (proche du Amok). Il ne pourra sortir de cet état qu'en réussissant une épreuve de Sagesse divisée par trois.

Effets : +2 en Courage, Force, Attaque et Parade
(jusqu'à la destruction de la source de magie ou la mort du barbare, sauf jet de Sagesse réussie)

Compétences de Clan

Selon le Clan dont il est issu, le barbare possède des sciences particulières, que son peuple a développé tout spécialement afin de s'adapter au mieux à son environnement.
Le barbare choisit donc le type de clan auquel il appartient (attention, les tribus *Manges Bois* et *Pourfendeurs d'Etoiles* n'ont pas de clans « Côtiers ») :

- Clan Forestier.
1°) Dressage d'animaux. En 1D12 jours, le barbare, s'il réussi une épreuve de Charisme sur la bête, parvient à domestiquer une créature sauvage qu'il aura capturée auparavant (si Charisme raté, l'animal restera à jamais sauvage).
2°) Imitation. Le barbare peut reproduire le cri d'animaux, le son du vent, celui d'une branche qui craque, de feuilles qui bruissent…

- Clan Côtier.
1°) Construction/utilisation d'embarcations. Le barbare sait construire de petites embarcations (genre canoë) et les utiliser.
2°) Aptitudes de Natation (degré III) – Navigation (II) – Pêche (degré IV, comme « *Chasse* »)

- Clan des Steppes.
1°) Signaux de fumée. Le barbare peut envoyer des signaux, qui peuvent constituer des phrases complexes, et se faire ainsi comprendre d'une autre personne distante de plusieurs kilomètres (variantes : Tam-tam…).
2°) Course effrénée. Le barbare peut courir durant trois jours entiers, parcourant ainsi 80 kilomètres par jour, en ne dormant que quelques heures dans la nuit.

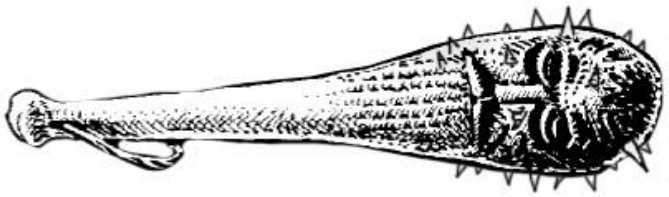
- Clan des Hauteurs.
1°) Endurance élevée. Bonus de 2 points sur l'énergie vitale récupérée après une nuit de 6 heures.
2°) Science des Chutes. Capable de sauter d'une hauteur de 2 m + (1/2 niv.) sans se blesser (pour une hauteur supérieure, retirer autant de D10 que le maxi de saut divisé par 3).

Eléments de culture

Les proverbes de la Sagesse Barbare.

1. *Seule la beauté de la perle peut rivaliser avec l'élégance de l'huître.*
2. *Seul le pélican fou baille en volant.*
3. *La bave du crapaud n'atteint pas le sol quand il est dans les serres de l'aigle.*
4. *La marmotte pète parfois 2 jours avant l'arrivée du printemps.*
5. *Il est rare que la taupe voie l'aigle la première.*
6. *Seul l'animal stupide regarde passer le pélican fou.*
7. *Le magicien avec son bâton dans le cul est comme la tortue sur le dos : il agite vainement les pattes.*
8. *Il ne faut pas prendre le druide avec une serpe dans le cul pour une éclipse de lune.*
9. *Quand il dort le héron change parfois de patte pour se reposer.*
10. *J'ai aussi soif qu'un poisson volant.*
11. *Seul le lapin noir approche l'ours qui chie sans sourciller.*
12. *Ce n'est pas parce qu'il est gros que le phoque n'a pas de fierté.*
13. *Ce n'est pas parce qu'il est rayé que le zèbre à bronzé derrière une herse.*
14. *Quand l'ours chie, le barbare avisé n'imite pas le cri du lapin.*
15. *Le barbare ne brame pas quand rôde le cerf en rût.*
16. *Quand la loutre boit, le poisson-volant sait aussi ramper.*
17. *Ce n'est pas parce qu'il ressemble au cochon que tout est bon dans l'orque.*
18. *L'intelligence de l'orque n'a d'égal que la beauté du gobelin.*
19. *Quand le crapaud est mort sa langue attrape rarement les mouches.*
20. *L'aigle ne passe pas toujours entre les fils de la toile d'araignée.*
21. *Il est difficile de taper dans l'œil de la mouche.*
22. *Il est parfois plus simple d'écraser la mouche que de lui taper dans l'œil.*
23. *Le désespoir des singes fait le bonheur des bananes.*
24. *Rien ne sert de marcher sous le vent quand tes pets sont bruyants.*
25. *Ne taille pas en pointe les oreilles d'un drow, fait lui une tête au carré.*

26. *L'ours au régime craint la venue de l'hiver.*
27. *L'odeur du putois masque parfois celle du dragon.*
28. *La poule ne caquète pas de la même façon suivant que le renard s'approche ou l'encule.*
29. *La girafe a toujours du mal à prendre ses jambes à son cou.*
30. *L'hydre n'est jamais qu'un poulpe inversé.*





Elfe



Les Elfes forment l'un des peuples les plus mystérieux de tout le monde dèrestre.
D'une grande finesse, les elfes possèdent généralement une noblesse naturelle qui les distingue, outre leur beauté souvent « irréelle », des autres humanoïdes.
Presque immortels, d'une haute intelligence, ils constituent le peuple pensant le plus ancien qui fut créé sur *Dère* par les Dieux.
De fait, leur civilisation immémoriale est d'une richesse inouïe par ailleurs. On dit volontiers d'elle : « *elle a vu les Dieux de près, elle a connu les temps premiers du monde, et les guerres qui dépassent l'entendement !* »

La Genèse relate la naissance du peuple Elfe :

> Et Alméthian sculpta dans l'écorce d'un arbre majestueux des êtres fins et élancés et Los souffla son souffle chaud et créateur et ainsi naquirent les Elfes. Et ceux-là furent les premiers êtres doués d'une âme mortels à fouler le sol de Dère. Et ils étaient beaux et lumineux et fiers, et jamais la jeunesse ne semblait quitter leurs traits. Et les animaux étaient leurs amis.
> Et parce qu'il avait su voir et comprendre les desseins de Los, Alméthian reçut en récompense le droit de créer des Dieux à son image pour l'assister dans la conduite des destinées elfiques. Et Alméthian créa les trois autres Dieux elfiques, aussi beaux et aussi jeunes que lui.
> …
> Or, tous ces peuples se répartirent sur Dère, chacun selon sa nature. Et chacun découvrit le monde et sa beauté, et chacun en jouit rendant grâce à son Dieu créateur et à Los. Les Elfes et les Nains surtout se répandirent. Ils fondèrent de brillants royaumes, chacun à leur manière, mais avec une égale beauté. Et leur peuple se multiplia pour le bonheur des bois et des collines, des forêts et des montagnes.
> Des âges sans nom se succédèrent longtemps.
> …
> *De la guerre contre les Titans*

Les Esprits et les Dieux leurs enfants bâtirent très vite sur les plus hautes montagnes de Dère des forteresses puissantes, et la plus grande d'entres-elles fut nommée Ahartagul, ce qui signifie « refuge des puissances », et c'est de là que commencèrent les terribles combats.

> Partout sur le monde, collines et forêts furent bouleversées dans les colossaux affrontements entre les Esprits, les Immortels, et les grandes races. Aucun val ne fut épargné, aucune plage, et les pôles eux-mêmes, royaumes du froid et de la glace, subirent des catastrophes sans nom sous les coups de boutoirs que s'infligeaient les ennemis.
> Et les Elfes et les Nains participèrent vivement aux affrontements, périssant en grand nombre, mais gagnant dans ces combats, par leur courage et leur ferveur, une éternité de noblesse.
> …
> *De la guerre contre Kehoth/Satan*
> Les Immortels combattirent vaillamment, ne concédant rien à l'adversaire, jetant dans le conflit les Elfes et les Nains, héros illustres de la guerre contre les Léronidéens, utilisant leurs miracles pour renforcer les légions d'Amazones et de Wükings qui partout lutaient contre les démons et les diables, serviteurs de Satan.

Il faut prendre connaissance de la guerre fratricide qui marque le peuple elfe (vers – 1.800.000 avant le Premier Calendrier ilvanirien) :

> Il fut un temps, bien avant la naissance des hommes, où les « *premiers fils du monde* », les Elfes, connurent de grands troubles. La « *race spirituelle* », le « *peuple des pensants* », vit croître en son sein des comportements violents, cruels, qu'elle ne connaissait pas.
> Les Princes des grandes cités Elfiques qui couvraient alors le monde se réunirent en grand conseil dans le haut sanctuaire de *Qwelledoth*, au cœur de la vallée d'*Ellendil* (actuel grand fleuve d'*Arn'Armor*). Là, ils parlèrent longtemps. Confrontant leurs opinions, mêlant leurs craintes, les sages d'entre les sages résolurent d'opérer au cœur même du peuple Elfique une ségrégation définitive, partageant les « *bons elfes* » des « *mauvais* ».
> Dans tous les clans elfes, des « *inspirés* » nommés par les Princes s'arrogèrent le droit de déclarer tel ou tel elfe indésirables au cœur de la société. Des milliers d'elfes dont le cœur était moins « *clair* » se trouvèrent ainsi précipités au banc du peuple elfe. La « *pureté* » devint le maître mot des elfes garants de la « *civilisation du bien* ».
> Durant bien des années, les parias, les rejetés, menèrent une vie de soumission, se regroupant sous le poids de la discrimination dans les périphéries des cités elfiques, endurant honte et brimades. Mais vint un jour où, des rangs nombreux des plus méprisés, s'éleva la voix d'un elfe doté d'un extraordinaire charisme. Cet orateur promit aux rejetés, au « *moins purs* », « une revanche méritée sur leurs frères à l'arrogante vertu ». La colère qui n'était jusqu'alors qu'un sourd grondement devint un tonnerre de fureur. Les plus épris franchirent les premiers le tabou suprême du meurtre d'un autre Elfe. Bientôt toutes les grandes cités elfiques s'embrasèrent, dévorées par des flammes de haine pure. Des quartiers entiers furent ensanglantés, engagés dans un tourbillon fratricide les elfes s'entretuèrent durant des semaines entières. Devant le risque imminent de voir plusieurs villes tomber aux mains des « *elfes*

mauvais », les chefs de la noblesse s'assemblèrent de nouveau et prirent la résolution d'une grande offensive confiée aux membres les mieux entraînés de l'armée elfique.
Après un nouveau mois de batailles rangées, les elfes aux « *cœurs purs* » parvinrent à reprendre le contrôle de toutes les cités et à repousser les derniers adversaires qui n'eurent d'échappatoire que dans un refuge souterrain, où lentement ils changèrent pour devenir les Elfes Noirs d'aujourd'hui, qu'on nomme aussi Drow.
Depuis cette époque, une haine viscérale oppose Elfes et Elfes Noirs.

Ces temps anciens auxquels se réfèrent les textes de la Genèse et la Guerre Fratricide s'écoulèrent dans l'intervalle entre –2.500.000 et –50.000…
Plus tard, l'histoire « officielle », telle qu'elle est connue dans les manuels ilvaniriens, retrace un peu de l'existence elfe :

-2.500.000 : les Dieux créent en *Ilvanir*, et dans la même période, des races aussi différentes que les Elfes, les Nains, et les Gnomes. Ces trois races vivent en paix, mais connaissent une évolution bien différente. Les Elfes, qui se prétendent les premiers nés, forment un peuple très raffiné, particulièrement tourné vers les arts. Ils peuplent les forêts du centre et du sud du continent.

-1.200.000 : les Dieux semblent résolus à faire évoluer un groupe de primate dans le nord du continent, pour en faire des Humains (barbares). En quelques 500.000 années, ces Humains vont progresser jusqu'à devenir en tout points comparables aux autres races d'homme de Dère.

-10.500 : premiers contacts entre Elfes et Barbares. Aucuns liens ne se tissent dans cette période entre ces deux races si opposées.

-3.200 : premières frictions entre les peuples Elfes et Nains. Alors que jusqu'alors, ces deux peuples vivaient en bonne intelligence, des conflits éclatent, le plus souvent pour des raisons de rivalité de territoires.

-2.800 : les nains de la région des *Monts-des-Vents* installent des villages de colons dans la forêt de ***Rillafilh*** (nord-est du continent, actuel désert de *Gob'Us*). Les atteintes naines à la forêt sacrée de *Rillafilh* provoquent chez les Elfes une réaction violente : ils dévastent plusieurs villages Nains en quelques mois. Peu de temps après la guerre éclate officiellement entre les Nains et les Elfes. De tout le continent, et dans les deux parties, les armées s'organisent, les techniques de combat s'élaborent, les stratèges se révèlent. 40 années de violents combats opposent les deux races. Les nains développent de nouvelles armes d'acier, toujours plus meurtrières, tandis que les Elfes explorent avec toujours plus de succès les voies de la magie de destruction.

-2.760 : les Archimages Elfes mettent au point une "arme suprême", qu'ils baptisent ***Armaguedon***. Pourtant, les premiers essais de l'arme se révèlent si épouvantables, que l'idée de l'utiliser dans la guerre contre les Nains en est immédiatement écartée. De leur côté, les Nains sont au bord de l'effondrement militaire, et social. La grogne monte chez les humbles, et le pouvoir du Roi des Nains est durement éprouvé. En désespoir de voir son peuple obtenir une victoire contre les Elfes, qu'il croit maintenant invincible, le grand conseil Nain autorise les Shamans à utiliser les forces démoniaques. Très vite, ce recours aux Démons donne aux armées Naines exsangues des victoires inespérées. Tant et si bien que les Elfes, terrifiés par les créations des Sorciers Nains, ré envisagent l'utilisation de "l'arme absolue". Plus de six mois furent nécessaires aux Elfes pour se résoudre à l'emploi de *l'Armaguedon*, mais au terme de cette réflexion, les avancées Naines sont telles sur le terrain militaire que l'ordre est lâché.

-2.758 : utilisation de l'*Armaguedon* par les Elfes. Après cet acte terminal, qui voit toute la puissance et l'horreur de la magie de destruction déployée pour la première fois à si grande échelle, les deux peuples restent abasourdis. Les Nains multiplient leurs missions d'exploration pour comprendre comment en l'espace de quelques minutes, et de quelques grandes lueurs rouges, plus de **370.000** de leurs meilleurs combattants ont pu être emportés par le néant. Ces missions découvrent une région jadis fertile, et même luxuriante, transformée en une vaste étendue aride et désolée.

-2.757 : les Nains prennent peur, et voient dans cette éradication de toute vie dans la vallée de *Rillafilh* un témoignage de la colère des Dieux à l'égard de leur folie guerrière, et de leur imprudence dans l'utilisation des Démons. Par milliers, ils se retirent dans les montagnes, rejoignant ainsi leurs territoires d'origine, dans les "*Hauts-de-Cof*", les "*Monts-des-Vents*" et les "*Collines-de-Glace*". Pour leur part, les Elfes écœurés d'un tel gâchis, en vies humanoïdes, animales et végétales se retirent à leur tour vers la *Chaîne du Gouvre*, dernier sanctuaire Elfique non-souillé par les conflits. Pour une grande part, les recherches sur la magie sont abandonnées, et parfois même déclarée interdites. Tout le peuple Elfique s'oriente vers la protection et le soin de la nature et de la vie.

Premier Calendrier

698 : le druide *Icalim*, sujet *silk'oréen* de la cité de *Pal'or*, traverse la *Vallée Abandonnée*, dont il fit un récit très imagé dans son ouvrage « *Terre oubliée, terre de monstre* ». Il y décrit son incroyable rencontre avec des créatures terrifiantes et reptilienne, mais surtout sa stupéfaction lors de ses observations du peuple *centogre*.
En 699, il atteint la *Chaîne du Gouvre* et devient le premier homme à communiquer avec des Elfes en Ilvanir. *Icalim* reste huit années auprès d'eux afin d'étudier leur culture, leur civilisation. A son retour, il décrit les êtres qu'il a rencontré, et en examinant les très vieilles légendes humaines, de grandes similitudes sont découvertes entre les Elfes et les êtres féeriques décrits par les anciens.

Second Calendrier

322 : lutte contre la horde de *Bukiorth*, Khan des *Crânes-Durs*, qui déferla sur les pays du sud. Les Elfes prirent très mal la tactique des généraux humains visant à faire reculer les survivants de l'armée barbare (encore 65.000 guerriers) en direction de leur territoire. Les combats que les elfes durent livrer alors à la horde coûtèrent la vie à plus de 4.000 elfes. Les relations diplomatiques entre la cours du roi des elfes et les royaumes humains du sud s'en trouvèrent affectées durablement.

Aujourd'hui, les Elfes vivent donc essentiellement regroupés dans la *Chaîne du Gouvre*, au centre du continent,. On rencontre aussi ça et là quelques colonies fort discrètes, installées dans des forêts profondes, et toujours très en marge des activités des autres races humanoïdes.
La plus grande des cités elfes est la capitale de la *Chaîne du Gouvre*, *Réhisadis*, la cité d'argent. Elle compte près de 80.000 habitants (pour l'essentiel des Elfes Gris), et abrite le palais d'argent du Roi des Elfes.

On compte en 793 près de 750.000 elfes en *Ilvanir*. L'essentiel de cette population (environ 620.000) vit en *Chaîne du Gouvre*. Le reste est établi en petits clans éparses dans les forêts isolées ou profondes du continent.

CARACTERISTIQUES RACIALES.

Les Elfes sont des êtres de haute taille à la silhouette presque toujours élancée. A première vue, leur aspect frêle laisse une impression de fragilité, presque de faiblesse.
C'est à demi vrai, si on ne considère que la force brute moyenne ou l'énergie vitale pure. Mais c'est totalement faux si on doit considérer l'endurance et la résistance physique et mentale à l'effort, car de ces points de vue, les Elfes ne souffrent d'aucune comparaison vis à vis des autres peuples humanoïdes.
On distingue trois races principales d'elfes : les Elfes Hauts, les Elfes Gris et les Elfes des Bois.



Les Elfes Hauts. Ce sont les Elfes issus des clans elfes qui participèrent à la guerre contre les Titans aux côtés des Dieux. Ils reçurent en récompense une stature plus haute et une perception plus intense du monde.
Aujourd'hui, les Elfes Hauts sont environ 120.000 et vivent pour l'essentiel dans la *Chaîne du Gouvre*. Malgré l'ancienneté de leur engagement glorieux de jadis, ils jouissent toujours d'une considération très spéciale dans la société elfe, et constituent l'essentiel de l'aristocratie de ce peuple. A ce jour, tous les Rois Elfes sont issus de la lignée des Elfes Hauts.

Taille : 178 (+1D20) cm pour les mâles et 174 + (1D20) cm pour les femelles.
Perception : bonus de 1 point sur le tirage.
Cheveux : blonds à châtains très clair.
Yeux : verts, bleus.

Les Elfes Gris Aux temps anciens de la guerre contre les Titans, certains clans elfes refusèrent de s'impliquer dans la guerre et de prendre ouvertement parti pour les Dieux. Les Elfes Gris sont les lointains descendants de ces clans.
Aujourd'hui encore, il subsiste dans l'inconscient Elfe Gris une forme de « remord » lié à ce choix ancien, bien que l'impression d'infériorité vis-à-vis des Elfes Hauts ait presque totalement disparue.
On compte en 793 environ 550.000 Elfes Gris.

Taille : 174 (+1D20) cm pour les mâles et 169 + (1D20) cm pour les femelles.
Cheveux : blonds platine, blonds clair, blonds, exceptionnellement châtains très clair, parfois roux très clair.
Yeux : bleus, parfois violines ou mauves.

Les Elfes des Bois. Les Elfes des Bois sont les descendants des elfes qui ne prirent pas part à la guerre contre les Titans. Ils partagent cette origine avec les Elfes Gris et sont en cela extrêmement proches des Elfes Gris. On les distingue pour leur choix qu'ils firent, dans les quelques siècles qui suivirent ce conflit, de rejoindre les forêts les plus isolées, et d'y mener une vie encore plus discrète et autarcique que tous leurs autres frères.
Les temps les ont endurcis physiquement, et la magie qu'ils ont développée est assez différente. Ils sont plus petits que leurs cousins Gris ou Hauts.
Les Elfes des Bois seraient environ 80.000, répartis tant au nord qu'au Sud du continent ilvanirien.

Taille : 170 (+1D20) cm pour les mâles et 165 + (1D20) cm pour les femelles.
Constitution : un tirage supplémentaire.
Cheveux : blonds, châtains (parfois même foncé)
Yeux : verts, parfois noisettes

Pour le reste, tous les elfes ont les oreilles pointues, une silhouette frêle et souvent androgyne, avec une grâce presque féline dans le geste, dans le port… C'est à ces traits qu'un observateur, même peu averti, pourra reconnaître un Elfe, sans pouvoir forcément le classer dans une « sous-famille » ou une autre.
L'impression de noblesse, que ne manque jamais de laisser les elfes, est encore accentuée par la clarté cristalline de leur voix, soutenue par la sonorité élégante de leur langue.

Avantages.

- Espérance de vie. Les Elfes sont les humanoïdes pensants qui possèdent la plus longue espérance de vie : elle peut atteindre de 1200 à 2000 ans ! En fait, nombreux sont ceux qui pensent que les Elfes sont virtuellement immortels, mais qu'ils

sont frappés d'une maladie de lassitude, encore appelée maladie de « langueur », qui les pousse tôt ou tard à littéralement ne plus avoir envie de vivre. Ils se laissent alors mourir lentement, et leur âme voyagerait ensuite vers un séjour secret de Dère pour y rejoindre les esprits des Elfes qui furent jadis, et y vivre enfin libérer des contingences physiques…

- Langues. Les Elfes parlent leur langue raciale propre, voisine à 80% de l'Elfe Noir, ainsi que l'Ilvanirien, le Nain, .l'Orque, le Gobelin, le Hobgobelin, le Hobbit.

- Déplacement Silencieux. Un Elfe se déplace silencieusement comme un voleur de même niveau.

- Dissimulation en milieu naturel. En milieu naturel (forêt,), Un Elfe se déplace silencieusement comme un voleur de même niveau.

- Vue. Les Elfes dispose de l'infravision qui leur permet de détecter par le spectre infrarouge les sources de chaleur avec une certaine précision jusqu'à 30 mètres. Ils sont aussi sensibles à la perception de certaines couleurs (que l'œil humain normal ne sépare pas d'une autre couleur).
La portée de la vue elfique est de 2 à 3 fois supérieure à celle de l'homme.

- Ouie. L'ouie des elfes est extrêmement sensible. Ils possèdent ainsi une Acuité Auditive égale à celle d'un Voleur de même niveau.

- Odorat. Ce sens est extrêmement sensible chez les Elfes, et leur confère naturellement une connaissance de l'aptitude « Identification d'Odeur et Saveur » au degré 3. L'Elfe est capable de sentir la présence d'un Ogre à 100 m, et celle d'un Dragon à plus de 500 mètres !



- Sommeil. Les Elfes sont très résistants à la fatigue physique et récupèrent rapidement lors d'un repos. En conséquence, ils n'ont besoin que de 3 à 5 heures de sommeil par 24h00.
De plus, ce sommeil est très léger et une simple « Perception » les réveille.

- Tir à l'arc. Avec un arc long, les Elfes utilisent la table de visé de l'arbalète. Il bénéficie en outre d'un bonus de visé de 1 point !

- Sortilèges. La magie fait partie intégrante de l'univers des elfes. Ils ont un rapport très particulier à celle-ci, très naturel en ce sens que chaque elfe, quel qu'il soit, la pratique peu ou prou.

Un elfe type, dit « guerrier-magicien », possède 25 points de vie et 25 points astraux lors de son début de carrière (niveau 1). Il possède 7 sortilèges : *Balsamon – Protection Armatura – Lumen et Candella – Vanitar Visibili – Bannbaladi – Fulminictus – Foramen Foraminor*.

Un elfe archer, ou prêtre, ou autre, possède 25 points de vie et de 11 à 18 points astraux (10 + 1D8), et connaît de 1 à 4 sortilèges (parmi ceux cités ci-dessus).

Avec l'expérience, l'elfe développe lentement sa connaissance de la magie. A chaque passage de niveau à compter du 6ème, il existe (60 + Int + Sag) % de chance que l'Elfe acquiert un nouveau sortilège, à sélectionner par le MdJ, dans la liste suivante : *Détection des Charmes – Détection des Mensonges – Ecran de Brouillard – Instinct de la Magie – Lévitation – Medousa – Message Mental – Moquerie – Or des Fous – Plombi Plombon – Surdité – Télékinésie*

Attention : les Elfes des Bois utilisent un ensemble de sept sortilèges totalement différents : *Ecran de Brouillard – Détection des Etres Vivants – Accélération des Mouvement – Domination des Plantes – alliance avec les Animaux et les Plantes – Mimétisme – Repérage des Pièges.*
Avec les niveaux, ils accèdent ensuite éventuellement à la liste ci-dessus.

L'augmentation des Points Astraux n'est possible pour l'Elfe qu'au passage de niveau, s'il choisit d'investir son D6, non pas en énergie vitale mais en énergie astrale ! Car les Elfes, qui considèrent la magie comme un élément naturel et inné, n'entrent pas en académie de magie pour « étudier »… Ils considèrent cela comme une perte de temps et d'énergie ridicule.

N.B. : en fait, certains elfes, très rares, choisissent pourtant de développer plus avant leur maîtrise de la magie. Ils font des études spécifiques auprès d'un magicien elfe spécialisé, et voient alors leur métier d'origine devenir moins important dans leur vie à mesure que leur contrôle magique augmente. Les Elfes qui choisissent cette carrière deviennent avec le temps les plus formidables magiciens qui soient…

Inconvénients.

- Odorat. L'extrême sensibilité de l'odorat rend les Elfes vulnérables aux odeurs particulièrement nauséabondes. Ils sont ainsi pris de vomissements, allant jusqu'au malaise, en présence d'un dragon…

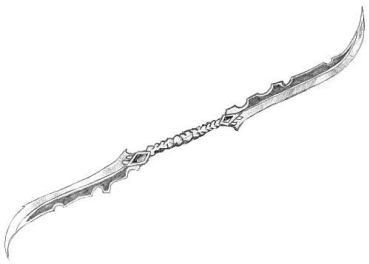
- « Ecervelé ». Les Elfes sont curieux de tout et d'un naturel très ouvert. A l'excès, cela les conduit à ne pas avoir de conduite très « suivie », et à les faire passer pour écervelés !

Le caractère elfe.

Les Elfes sont des êtres particulièrement curieux, qui accordent de l'intérêt même aux choses les plus futiles (et parfois même au détriment d'autres éléments plus « vitaux »).
C'est d'ailleurs l'une de leur faiblesse les plus notoires : « *pour piéger un elfe sachez susciter son intérêt et détourner son attention… c'est assez facile* » dit le dicton populaire.
Dans leurs rapports avec les autres races, les elfes se montrent volontiers aimables mais généralement avec une pointe de condescendance, issue de leur sentiment exacerbé de supériorité.
Ils brillent par leur constante bonne humeur et leur insouciance naturelle.

ARTISANAT.

Travail des matières.
Les elfes sont des artisans extraordinaires. Naturellement doués pour le tissage, la forge, les arts, ils excellent, avec un peu de temps, dans presque tous les domaines et ne connaissent de limite que dans leur assiduité et leur persévérance.
La qualité de leurs tissus est telle qu'ils savent faire des étoffes qui sont à la fois soyeuses et résistantes, qui ne se froissent pas, et qui demeurent de tout temps agréables à portées.
Pour le métal, ils excellent dans la maîtrise du Mithril et ne connaissent d'égaux que les Nains eux-mêmes.
C'est dans ce métal, rare et précieux, qu'ils forgent leurs armes et armures les plus précieuses (obtenant des bonus de points d'impact ou de protection variant de 2 à 4 pour les armes et de 2 à 3 pour les protections).
Ils maîtrisent également la forge de l'Acier, dont ils savent obtenir les lames les plus tranchantes…



Quels qu'ils soient, les objets elfiques conservent toujours une robustesse, une qualité, une élégance incomparables. Reconnaissables entre tous, ils sont prisés de toutes les autres races.

METIERS.

Les Elfes sont d'une nature extrêmement curieuse, qui les conduit à souvent épouser la vie d'aventurier. C'est à ces occasions, sur les sentiers difficiles de l'aventure, qu'ils partagent l'existence des autres races.

Les Elfes pratiquent presque tous les métiers. Pourtant la majeure partie des aventuriers elfes sont des Guerriers/Magiciens, occasionnellement des Archers, des Voleurs ou des Ménestrels.



Un Elfe doit posséder une valeur au moins égale à **12 en Intelligence** et à **12 en Adresse**.

Guerrier/Magicien.
L'Elfe commence alors sa carrière avec 25 points de vie et 25 points astraux. Ses notes d'Attaque et de Parade sont respectivement de 9 et 8. Il possède 7 sortilèges.
La cadence de combat est calquée sur celle du Guerrier.
Il utilise les Jets de Résistance du magicien et du guerrier (la meilleure solution pour chaque cas).

Archer, Ménestrel, Voleur…
L'Elfe commence sa carrière avec 25 points de vie et 11 à 18 points astraux. Il possède de 1 à 4 sortilèges.
Pour le reste il se réfère à la classe correspondante.

Religion.
Les Elfes ne possèdent que très peu de religieux. De fait, on rencontre fort peu souvent de prêtres, de templiers, de moines de cette race.

RELIGION.

Les Elfes croient en Los qu'ils nomment « Los Hel ».
Ils vénèrent directement quatre dieux, dont Alméthian, le père de la race des Elfes, qui créa les trois autres Dieux : Alavéria, Déesse de la Beauté et de la Paix, Kalevétior, Dieu de la Magie et de l'Intelligence et Saluëlian, Dieu de la Nature et de la Vie.
Almethian est aussi le Dieu des Arts et de l'Amour, qui sont les vertus cardinales de la société elfique.

S'ils aiment leurs Dieux, les Elfes affichent cependant une grande liberté, comme en toute chose, vis à vis d'eux… Très peu de vocations religieuses se font jour, et les Temples sont presque inexistants… Les Dieux Elfes existent… Et cela semble suffire aux Elfes…

SOCIETE.

La Société elfique est très libre, libérale et libertine. Les Elfes possèdent un sens inné de ce qui est nécessaire au bon fonctionnement de leur communauté, et de ce qui est dangereux pour elle. C'est une société parfaite où la police n'a aucun objet d'existence.
Par ailleurs, l'honneur n'est pas un vain mot, et aucun Elfe digne de ce nom ne consentirait à revenir sur la parole donnée. « Parole d'Elfe » est un engageant qui ne connaît que peu d'égaux !

Le Peuple elfique est gouverné par un Roi, dont la capitale est installée à *Réhisadis*, en *Chaîne du Gouvre*.
Les autres grands seigneurs elfes sont les *Taviks*, qui souvent gouvernent une cité de la région, et qui forment, lorsqu'ils séjournent à *Réhisadis*, le conseil du roi.
La *Tavi-Sanath* est l'autorité religieuse la plus haute que respectent les Elfes. Capable de communiquer directement avec les Dieux des Elfes, elle est seule capable de désigner un nouveau roi. Elle est le plus souvent la fille directe du Roi en place.
Le Roi, les quelques *Taviks* et la *Tavi-Sanath* sont les seules autorités que les Elfes reconnaissent volontiers.

Les Compagnie Elfiques. Les Elfes, lorsqu'ils parcourent le monde, aiment à se grouper en « compagnie » d'une dizaine d'individus, parfois davantage. Ces compagnies prennent le nom de l'elfe le plus expérimenté qui la compose.
Au-delà, certains seigneurs elfes attirent naturellement à eux, par la gloire dont ils sont auréolés, quelques dizaine d'elfes qui formeront « sa » compagnie. Ce sont souvent des elfes issus du même clan, voire du même lignage, mais pas forcément…

L'amour… Lorsqu'ils s'unissent en amour, les elfes le font le plus souvent de la même manière qu'ils considèrent la vie et la société : avec liberté et insouciance.
Les couples « libres » s'unissent pour quelques mois, quelques années, quelques décennies parfois (rarement davantage), s'aiment, ont un ou des enfants, et se séparent en bonne entente.
Les enfants sont élevés par la communauté dans son ensemble, ce qui donne toute sa force au proverbe elfique : « *chacun est le parent de tous* »…

La société des Arts. Les Elfes forment une société d'artistes. Ils affectionnent la délicatesse, la finesse, et aiment les arts les plus subtils comme la Danse, la Musique, le Chant, la Poésie…
Ils donnent à *Dère* ses plus grands ménestrels, mais aussi ses plus fabuleux cuisiniers, pour qui apprécie le délicat mélange des saveurs, le mariage du sucré-salé, l'union des épices.

Les spécialités culinaires des Elfes sont :
- les *Lambas*, sorte de galettes à base de miel, au pouvoir nutritif exceptionnel (20 grammes d'une de ces galettes suffisent à sustenter un homme durant une journée entière !)
- le *Miruvor*, une liqueur aux milles reflets d'or et de miel qui engendre l'oubli de la fatigue et soigne la morosité en redonnant courage et allant.
- l'*Hydromel*, le vin de miel dont se grisent les elfes les soirs de danses et de chants…

L'espérance de vie extraordinaire des elfes (de 1200 à 2000 années) a une influence directe sur le mode d'organisation sociale et sur la pensée elfique : rien n'est réellement urgent et nombre de problèmes trouveront leur solution dans le temps. Il s'en suit que les Elfes peuvent apparaître comme « froids » ou « indifférents », ce qu'ils ne sont pas. Simplement, la mort d'un humain, d'un hobbit, la destruction d'une cité, la fin d'un royaume, sont des événements auxquels ils n'accordent qu'une valeur toute relative du fait qu'ils sont amenés, au long de plusieurs siècles d'existence à connaître maints bouleversements, nombres de changements…

UN CLAN ELFE TYPIQUE…

Son nom est du type « *clan du val joyeux* », « *clan du chêne frisé* »…
Il compte 40 à 80 individus, unis en un village au cœur d'une forêt profonde ou d'un val isolé.
Une vingtaine d'arbres de haute taille, des *Mallornes* le plus souvent, abritent des flets (simple plateforme, à peine habitable, située dans les hauteurs d'un arbre) et des demeures arboricoles élégantes.

Un « chef » gouverne le clan, qui est souvent un elfe d'au moins 6 ou 7 siècles, et souvent au-delà.
Une grande fraternité règne au sein du clan, et les uns et les autres se connaissent parfaitement et s'entraident avec bonheur.

Un arbre est dédié à la gloire des Dieux (souvent 4 flets se partagent la hauteur de l'arbre et chacun est consacré à un des quatre Dieux elfes). Le plus souvent, le service du culte est assumé collectivement et occasionnellement, très rarement par un prêtre dédié…

Les échanges commerciaux avec les autres communautés elfiques existent. En revanche, les liens de commerce avec les autres races sont exceptionnels !

Il n'existe pas de « garde » dans la communauté, mais tous les elfes sont prêts à prendre les armes pour défendre le mode de vie qu'ils aiment.

Eléments de culture elfique.

Réhisadis : capitale des Elfes en *Ilvanir*. Elle est située en *Chaîne du Gouvre*. Elle est protégée par un grand mur d'enceinte, percé d'une grande porte, la « *Porte d'Or* », par laquelle passe la *voie d'Alméthian*, et d'une poterne, la « *Porte de Fer* ».

Roi des Elfes : *Réhélial III* (il a environ 1.200 ans en 793)

Reine des Elfes : aucune (*Ersiline la Douce* est « partie du mal de vivre » en l'année 484 du S.C.)

Les Taviks en titre : *Smenial Sokivial*
Cariaïs Corineïl
Bosphial Murovil
Sybline Solnaris (également « Pape de *Kalevetior* »)



La Tavi-Sanath : *Nahelis* (fille du roi *Réhélial III*) (demi sœur *d'Arnella III d'Arn'Armor*)

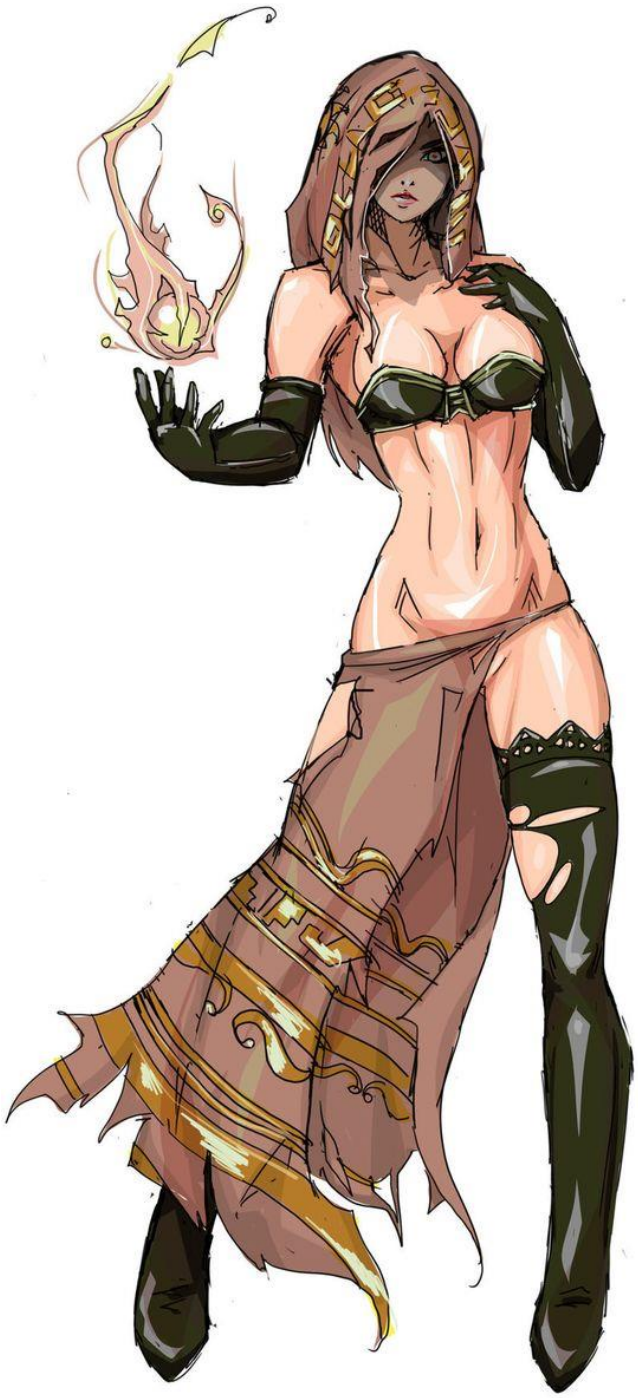
Religieux : Tales (prêtre de Kalevetior, niv. 11) chef du clergé de Kalevetior pour la Chaîne du Gouvre

Notes Particulières :
- *Arnella III* est la fille aînée de *Réhélial III* et *d'Ersiline*.
- *Eliador* est le frère *d'Arnella III* et le fils cadet de *Réhélial III* et *d'Ersiline*
- La couronne de *Réhélial I^er^* fut ramenée en janvier 780 du S.C. par *Sybline Solanris* à la cour du roi.
- *Epsilias Clepsidriel* porte les trois *Silmarils* (pierres elfiques, sacrées et magiques) (il est l'invité permanent du conseil royal)
- *Chris de Valnor* est un Héros elfe, Ambassadeur du Roi des Elfes en *Elarstan*. Il siégea au Conseil Blanc au temps de la guerre contre le *Théo Impérator* !

*
* *

« Depuis la nuit des temps les elfes veillent,
Pour que Dère connaisse un doux sommeil,
Face aux orques, face aux démons,
Les Elfes toujours se relaieront ! »

Epsilas Clepsidriel
Guerrier et poête



Ensorceleuse

Le Peuple des Miyannes



On désigne précisément par « Ensorceleuse » les tribus de femmes, appartenant au peuple des Miyannes, qui peuplent la Vallée Abandonnée. Ces femmes sont les descendantes de petits groupes d'Amazones qui vinrent peupler l'ouest de cette région vers -800 du Premier Calendrier Ilvanirien, soit un peu plus de trois siècles après la chute de l'empire Taviréen.
Au cœur de la vaste forêt vierge qui forme la Vallée Abandonnée, les Miyannes ont bâti une civilisation cabalistique florissante, mettant au point un enseignement obligatoire de la magie pour toutes les filles de la communauté.

Comme leurs ancêtres amazones, les Miyannes organisent leur société sur le mode matriarcal absolu. Au sein de leurs cités, les hommes ne peuvent être que des serviteurs à peine mieux traités que des esclaves, et toutes les fonctions, militaires, artisanales, commerciales, artistiques, etc., sont réservées aux femmes.

Les Ensorceleuses sortent assez peu de la Vallée Abandonnée. Elles en connaissent bien les terribles animaux et sont passées maîtresses dans l'art d'en domestiqués les plus terribles et les plus utiles.
Leurs seuls véritables ennemis sont les *Centogres*, de terribles créatures mi-ogre / mi-centaure, avec qui elles entrent en compétition pour l'habitat, les ressources…

Physiquement

Les Ensorceleuses sont plutôt grandes, mesurant en moyenne 1,75 m (les mâles de leurs communautés, moins bien nourris, mesurent généralement autour de 1,65 m). Elles sont souvent élancées.
Leurs cheveux sont le plus souvent très clairs, blonds ou roux. Leur peau est blanche, très pâle et leurs yeux sont verts ou bleus.
Les Miyannes sont belles, dans une large majorité des cas (tirage de Beauté sur la table des humains avec trois essais).

Metiers

Comme cela a été précisé plus haut, l'Ensorceleuse est abordée sous l'aspect d'une « classe/race ».
Cependant, il est à noter qu'environ 40% des Miyannes ne développent que très partiellement leurs capacités magiques pourtant innées.
Cette portion de la population fournit alors l'essentiel des voleuses, archères, guerrières, prêtresses, artistes et ingénieurs de la société des Miyannes.
On traitera alors ces personnes comme si elles n'étaient que de simples archères, guerrières… Elles posséderont alors toutes les capacités, aptitudes, pouvoirs, etc., du métier concerné, avec en plus de 5 à 30 points astraux (1D6 x 5) et de 1 à 4 sortilèges innés.
Dans ce cas, elles ne pourront développer ni le nombre de leurs sortilèges, ni celui de leurs points astraux, sauf par le biais de la « croissance naturelle ».

Magie

L'Ensorceleuse pratique une magie très comparable à la magie des Illusionnistes et des Magiciens, ainsi que dans une moindre mesure à celle des Druides.
Elle utilise des sortilèges en tout point semblables, dont la liste est cependant personnalisée, et restreinte.
Pour lancer ses sortilèges, l'Ensorceleuse puise dans l'Energie Astrale, exactement comme les autres cabalistes sus-cités. Elle dispose au début de sa carrière de 35 points astraux, soit un capital assez important.

Religion

Les Miyannes prient le même panthéon de déesses que leurs cousines Amazones.
Ce panthéon est dirigé par ***Antïna***, la déesse suprême, fille de Los, fougueuse et téméraire.

Puis viennent ***Loëva***, déesse borgne de la Chasse et de la Forge, qui perdit son œil en combattant la déesse *Rondra*, ***Birmina*** la déesse de la guerre et de la mort, mère des Minotaures qu'elle engendra en s'unissant au démon *Baphomet*, et ***Aldritte*** la déesse de la mer et de la navigation, beaucoup moins prisée chez les ensorceleuses que chez les amazones…

Mythe important : les Miyannes croient en une certaine forme de réincarnation. Ainsi, pour elles, les Ensorceleuses qui parviennent à atteindre à un certain niveau de pouvoir ne quittent jamais *Dère*. Elles entrent dans un processus de réincarnation constant, appelé « cyclo-carnix », et deviennent des « Karma-éterna ». Ce cycle permanent de réincarnation ne s'arrêtera qu'avec la fin du monde, lorsque viendra l'ultime bataille. Ces âmes éternellement incarnées seront alors les grands généraux des légions des Ensorceleuses, et ce n'est que si elles sont suffisamment nombreuses à ce moment que leur peuple pourra prétendre à survivre à l'apocalypse au cœur d'un monde nouveau.
Une Miyannes ne peut être reconnue « karma-éterna » que par l'assemblée des grandes prêtresses *d'Antïna* et de *Birmina*. Elle accède alors à un statut extrêmement élevé au cœur de la société. Elle traite d'égale à égale avec toutes les *Varquesses* (reine d'une cité) et ne doivent de respect qu'aux prêtresses suprêmes de chaque déesse du panthéon d'Antïna.
Chaque fois qu'une Ensorceleuse reconnue *karma-éterna* meurt, on entreprend des recherchent dans toute la nation, les prêtresses font passer des test à tous les enfants nés dans l'année qui suit sa mort, et si l'un d'entre eux est reconnu, il obtient immédiatement le rang de *karma-éterna.* Son éducation sera de fait particulièrement soignée et son destin sans doute glorieux.

Société

Les Miyannes vivent dans la Vallée Abandonnée au cœur de grandes cités (de 3.000 à 25.000 habitants).
On dénombre une quinzaine de ces cités réparties sur l'ensemble de la « *Vallée Abandonnée* ». Et on estime le nombre de Miyannes à environ 180.000 individus (ne comptent dans cette estimation que les femmes de ce peuple !).



Chaque Cité est dirigée par une *Varquesse*, une reine élue par les ensorceleuses de plus de 14 ans vivant dans la cité. Son règne dure au moins dix années (elle peut être réélue à volonté). Elle concentre entre ses mains les pouvoirs exécutifs et judiciaires, ainsi qu'une grande part du pouvoir législatif.
Pour ce dernier, elle doit s'entendre pour la promulgation des lois avec les membres du *Varel*, le conseil permanent de chaque cité, composé de 3 représentantes des prêtresses, de 3 représentantes de la garde et de 3 représentantes des artisanes (ces représentantes sont désignées par leurs pairs une fois par décennies).

Toute la vie sociale des Miyannes est régie par la partition en trois castes (prêtre, garde, artisan). C'est à sa majorité qu'une jeune Miyannes, après avoir rencontré les membres du *Varel*, entre au cœur d'une caste. Cette appartenance est généralement définitive et les cas de passage d'une caste à une autre sont rares.

Si les rivalités entre cités Miyannes ne sont pas rares, elles demeurent généralement pacifiques et s'expriment au cœur de grands jeux, les « *cyclades* », qui voient s'affronter dans des compétitions athlétiques acharnées des représentantes de différentes cités.

Langue

Les Ensorceleuses parlent le Miyar, une langue très proche de l'Amalien des Amazones, avec une inter-compréhension de 80%.
Elles parlent également souvent au moins une deuxième langue, voire davantage : l'Humain (65% de la population), l'Elfe (20% de la pop.), l'Ogre (20%) et le Pixie (10%).

Caractéristiques particulières

- Avantages

Nyctalopie. Très à l'aise au clair de lune, les Miyannes voient la nuit comme en plein jour, jusqu'à une distance d'environ 300 mètres… Il leur suffit d'une nuit très légèrement étoilée.

Prévision du Temps. Avec 80% de chance de réussite, l'Ensorceleuse est capable avec précision de prédire ce que sera le temps du lendemain (beau, orage, tempête, averses…)

Résistance aux Charmes. Par nature, l'Ensorceleuse, qui maîtrise les processus de séduction et de charme, peut résister à tous les sortilèges de cette catégorie, à hauteur de 3% par niveau.

- Inconvénients

Phobies. Toutes les Miyannes développent naturellement une phobie. Elle est à déterminée avec le Maître de jeu à la naissance du personnage, parmi les peurs suivantes :

Hydrophobie	*Agoraphobie*	*Vertige*
Phobie des insectes	*Phobie des Oiseaux*	*Phobie des Souris et Rats*
Arachno-phobie	*Claustrophobie*	*Phobie des Félins*

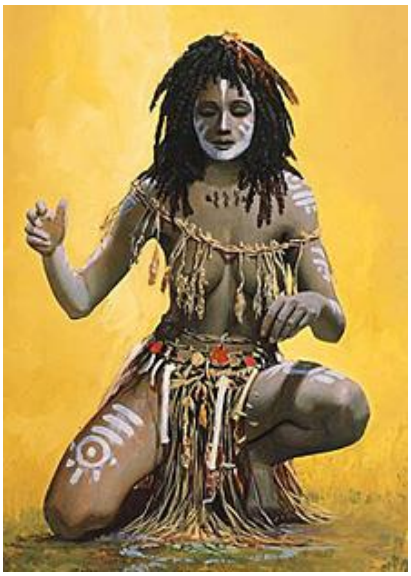
Faible Sagesse. Les Ensorceleuses sont le plus souvent fières, impétueuses, orgueilleuses. On qualifiera généralement leur caractère « d'indomptable » !




A Smith

Eriasien noir

Le peuple Ken



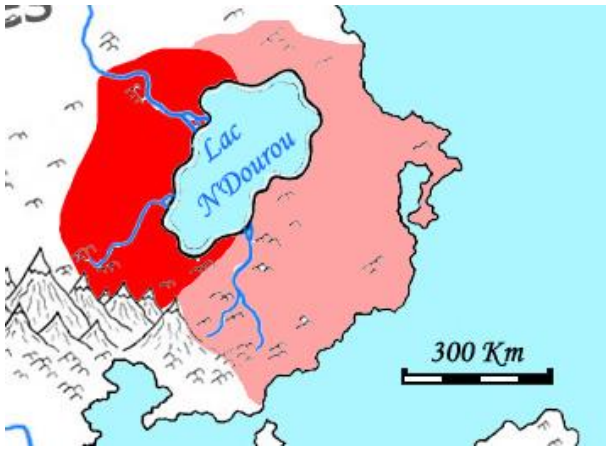
Les Eriasiens noirs sont originaires des vastes savanes du centre du continent ériasien. Ils sont sont en moyenne sensiblement plus grands que les Ilvaniriens, bien qu'il existe quelques tribus de très petites tailles, les Pyggés, à peine plus grands qu'un nain.

Taille moyenne : 1,70 m + 1D20 cm

Leur teint est noir, leurs cheveux noirs sont crépus et leurs yeux sont invariablement foncés (marrons ou noirs).

Il n'existe pas d'état centralisé et l'organisation demeure tribale. Tout au plus un chef parvient-il parfois a unir quelques village sous son autorité durant une période éphémère et à prendre le titre de Roi.

Histoire



-36.000 du P.C. Les premiers clans noirs du centre de *l'Eriasie* sortent de l'état « primitif », pour bâtir les prémices d'une vaste culture. Premiers pas vers l'élevage et l'agriculture.

-24.000 du P.C. Premières sédentarisations (en rouge sur la carte ci-contre) de populations sur les rives occidentales du lac *N'Dourou* (énorme lac situé dans le Centre Est de *l'Eriasie*).

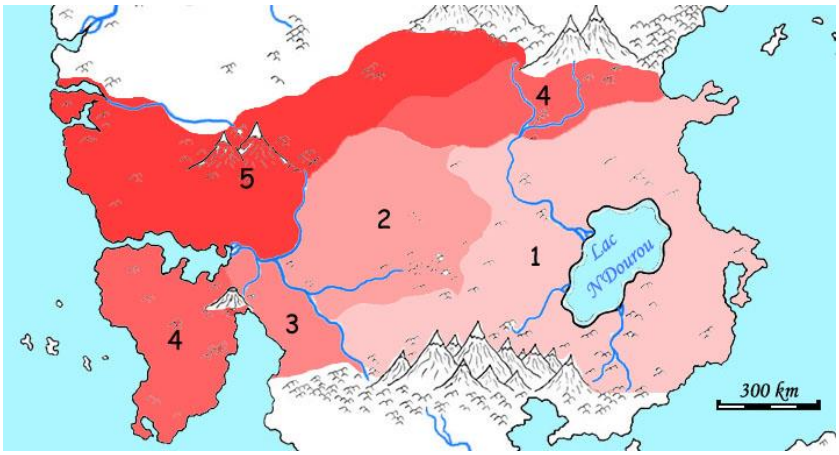
-22.000 du P.C. Naissance du premier royaume noir *d'Eriasie*, le « *Kenié* ». Il s'étend des *Plaines Polopo* (rives de l'océan) au lac *N'Dourou*, et uni plusieurs milliers de villages (partie rouge et partie rose de la carte ci-contre).

-18.000 du P.C. Le *Kénié* entre en contact pour la première fois avec les *Aiglelfes*, dont les territoires s'étendent dans les montagnes au sud du lac *N'Dourou.* Ils apprennent d'eux des sciences agricoles (irrigation, …) et le secret des écritures. Les sujets du *Kénié* considèreront longtemps les *Aiglelfes* comme des envoyés des Dieux, et de nombreuses traditions orales entretiendront les légendes des « anges de *Kola'Bommbé* »…

-15.000 du P.C. Le royaume *Kénié* étend son influence sur un territoire de plus en plus vaste (ci-contre - 1).

-14.200 du P.C. Le *Kénié* fédère une partie des peuples de la *Grande Savane Madanou*, à l'ouest (2).

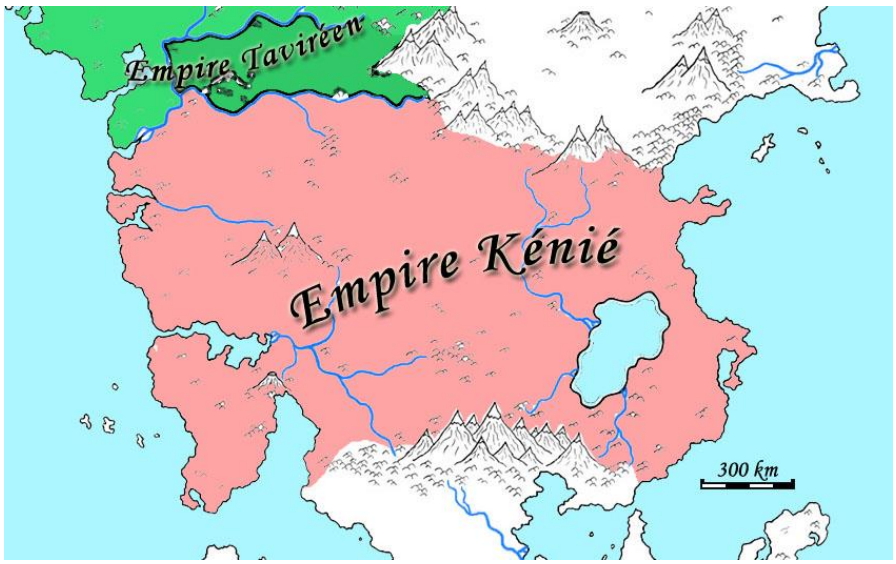
-13.000 du P.C. C'est toute la plaine fertile du Biloro entre l'océan et le fleuve qui rallie le royaume noir (3).



-11.000 du P.C. Le *Kénié* gagne (4) à l'ouest la « *Péninsule Korikané* », et au nord le « *Pays Tamoré* » et au-delà…
La vie nomade devient de plus en plus marginale. Vers -10.900 : fondation de la cité de *Kon'doura*, sur les rives du lac *N'Dourou*. Les *Kéniés* fixent leur capitale pour la première fois !

-7.000 du P.C. Le Kénié touche à son apogée (5) et joint la *Plaine Atori* et tout le nord de la *Grande Savane Madanou* à son empire. Désormais, seules les peuples noirs de la *Plaine Tutsuni*, un peu au Nord, échappent encore à l'unification noire *d'Eriasie*…

-6.400 du P.C. Le Royaume *Kénié* entreprend la conquête de la *Plaine Tutsuni*, mais se heurtent aux cités les plus méridionales d'un peuple qu'ils ne connaissent pas encore : l'*Empire de Tavir*.
Durant plusieurs milliers d'années, les Rois du *Kénié* n'oseront pas affronter directement un peuple dont ils ignorent beaucoup, et dont la civilisation semble dépasser de loin la leur…



-2.370 du P.C. Les Rois du *Kénié* entreprennent une vaste guerre contre les cités Taviréennes, dans le but de rallier à leur empire les peuplades noires du *Tutsuni* (région qui forme le sud de l'*Empire de Tavir*).
Plusieurs siècles de conflit ne changeront rien à la frontière des deux empires, et il faudra aux souverains du *Kénié* attendre -1.175 du P.C., et la disparition brusque des Taviréens, pour enfin asseoir leur contrôle sur la *Plaine Tutsuni*.

- 400 du P.C. Miné par les rivalités entre les peuples *Biloro* et *Korikané* à l'Ouest et les conflits larvés entre *Tamorés* et *Polopos* à l'Est, l'Empire *Kénié* s'effondre à son tour.



Dans les siècles qui suivent, sur les cendres du vaste empire, se construisent et s'effondrent plusieurs royaumes dont aucun ne sera capable de prétendre à l'hégémonie…
Lentement, et après plusieurs millénaires d'une unité pacifique, les peuples noirs d'Eriasie s'enfoncent dans une désunion totale…

En 794 du S.C., les peuples Eriasiens noirs sont séparés en ethnies qui n'entretiennent que peu de relations… L'organisation tribale a repris le dessus dans la très grande majorité des régions, et seul un petit royaume, doté d'un état central subsiste : le royaume de *Moufou* (capitale : *Goloré*)

Population

Population : environ 27.000.000

Répartition par ethnies :	*Kénié*	3.000.000
	Polopo	5.500.000
	Tamoré	950.000
	Madanou	4.500.000
	Biloro	1.750.000
	Korikané	2.800.000
	Uku	4.600.000
	Atori	2.300.000
	Tutsuni	1.600.000



Religion

Les Eriasiens noirs sont généralement animistes (culte des esprits des objets, des animaux, des éléments), mais une forte

minorité voue un culte à « *Kola'Bommbé* » (équivalent de Dame Nature chez les Ilvaniriens).
Leurs prêtres sont des Chamans, qui communient avec les esprits, et tire de la nature des pouvoirs dont l'essence est autant magique que divine…



Métiers

Les Eriasiens noirs, dans leurs métiers « traditionnels » peuvent être : archer (généralement frondeurs ou lanceur de javelines), prêtre (au sens de prêtre animiste de la nature, disciple de *Kola'Bommbé*), guerrier, voleur.

Capacités particulières

Les Eriasiens noirs possèdent de grandes facultés de résistance.

Course de fond.
Lorsqu'il possède une Constitution au moins égale à 14, un Eraisien noir est capable de courir durant plus de 3 heures sans faire de pause…
Si la Constitution est de 16 et plus, il peut courir jusqu'à 5 heures d'affiler sans s'arrêter !
La vitesse moyenne atteinte dépend bien sûr de la charge (et de la protection), mais s'établie à environ 12 km/h pour un guerrier uniquement équipé d'une lance et d'un bouclier.

Derme résistant.
De la même manière, et au même rythme, que les Moines (Cf le *Guide des Métiers*), les Eriasiens noirs, lorsqu'ils épousent le métier de guerrier ou d'archer, développent une résistance exceptionnelle de leur peau

Equipement « culturel »

- Armes.
Les Eriasiens noirs utilisent essentiellement les armes suivantes : la sagaie (type de grande flèche projetée par propulseur) (1D+3 à 6), l'épée ériasienne (1D+3, 0/0), le glaive ériasien (1D+2, 0/0), le poignard ériasien, la faucille ériasienne, ou encore la javeline…

- Bouclier de bois.
Les Eriasiens noirs utilisent de grands boucliers de bois, éventuellement ajourés en leur centre pour y placer une javeline…
Protection : 2
Risque d'être endommagé : 20%





Gnome.

Le peuple Schninkel



On désigne communément par le nom de « *gnome* » les humanoïdes de petite taille originaires de l'île de Salem.
Mais autant le dire immédiatement, ces créatures détestent cette désignation, qu'ils jugent méprisante, et revendiquent le nom de « Schninkel », qui signifie dans leur langue « être-pensant-bon ».

Selon la plupart des récits mythologiques qui les concernent, les Schninkels peuplèrent pacifiquement la totalité de l'île de Salem pendant plusieurs centaines de milliers d'années, vivant d'agriculture, d'exploitation minière et du travail des métaux… Mais l'histoire des conflits Ilvaniriens rejoignit la leur pour la première fois en 628 du Premier Calendrier, puis au début du Second Calendrier pour leur plus grand malheur… Et le peuple doux des Schninkels fut chaque fois terriblement bouleversé !

Extraits du Premier Calendrier :

628 : un groupe d'humain venu de *Tynaria* pénètre l'île de *Salem* et découvre le peuple méfiant des Gnomes (ou Schninkel).

642 : la peste s'abat sur le royaume pourtant prospère d'Ang'Mar. Près de la moitié de la population du royaume sera anéantie par la maladie en moins de deux années !
Les plus touchés par la peste cherchent alors des boucs émissaires. Des dizaines de temples, de toutes confessions sont mis à bas, le pouvoir royale chancelle sous la pression populaire… *Zurtief*, grand prêtre de *Dagoth* désigne alors le peuple Gnome comme responsable de la récente contagion. Le pouvoir royal s'empare de cette assertion et mène une guerre d'extermination contre le peuple de *Salem*. Les carnages et les massacres (plus de 40.000 morts ! selon les registres tenus par les prêtres de *dagoth*) seront conduit durant quatre mois, avant que le roi d'*Ang'Mar* ne décrète Salem « impropre à la colonisation ».

Conséquences de cette peste :	- on estime que le peuple Gnome fut détruit pour moitié environ. - les *Mar'Angois* gardent une haine viscérale des Gnomes - *le culte de* Dagoth *devint le premier par l'influence et le nombre de fidèles*

Prêche de Zurtief, Grand Prêtre de Dagoth, le 18 décembre 642
« Que voyons-nous mes frères ? Que voyons-nous venir ? La fin des temps ! La fin du royaume je vous le dis.
Et savons-nous seulement pourquoi ? Oui ! Mes frères en vérité, oui. Nous savons d'où nous vient cette peste abominable qui tue nos enfants, qui terrasse nos proche, et ruine nos maisons. Elle nous vient de cette île maudite ou le malheur voulut que nos fiers marins accostent malgré eux un triste jour. Elle nous vient de cette île diabolique, peuplée de démons aux yeux noirs comme l'enfer.
Si les Dieux nous envoie aujourd'hui cette déchirante leçon, c'est parce que nous n'avons pas compris qu'il nous fallait détruire ces créatures de la Géhenne.
Sus mes frères, sus aux gnomes ! Mort aux petits démons !

*

Extraits du Second Calendrier :

69 : le royaume d'*Ang'Mar*, plusieurs siècle après la déclaration de *Salem* comme territoire « impropre à la colonisation » (642 du Premier Calendrier), lance une nouvelle mission d'exploration et de conquête de l'île.
Les premières familles humaines s'embarquent et entreprennent l'installation d'une ville sur la côte ouest.
De leur côté, les Gnomes, qui n'ont jamais oubliés le vaste massacre de leur peuple mené par les *Mar'Angois*, s'unissent sous le commandement de *Thatcochre*, un rôdeur de grande renommée (il a conduit victorieusement de nombreuses traques de Géants des Pierres dans le nord du pays) aussitôt couronné roi de l'union des tribus *Schninkle*.
En novembre, le 28 à l'aube, près de 7.000 combattants gnomes se pressent au pied du village de tentes et de cabanes qui constitue la première implantation des colons humains. L'assaut surprise, mené dès les premières lueurs du jour, donne une victoire totale aux gnomes. Plus de 900 *Mar'Angois* seront tués ce matin-là, et seul 4 femmes seront épargnées puis renvoyées sur une embarcation afin de témoigner de la vengeance des gnomes et de leur volonté de garder leur île vierge de toute implantation humaine.

71 à 72 : *Guriadur III*, roi d'*Ang'Mar* achève de lever les 6 légions destinées à débarquer sur l'île de Salem. Il ouvre en avril les « batailles punitives ». Durant deux années, à la tête de son armée, il poursuit les troupes gnomes et obtient de nombreuses victoires contre eux. *Thatcochre* est finalement vaincu dans une ultime offensive Gnome lors de la « bataille des deux collines ». Capturé, il est déporté sur le continent où il est condamné à l'esclavage à vie (il se suicidera en 74 dans la cité de *Bouxor*).
Les deux années de guerre auront vu, outre les défaites successives des armées gnomes, un massacre systématique des populations civiles rencontrées dans l'île.

78 : Exsangue, le peuple *Schninkel* abandonne les plaines et les côtes de *Salem* pour rejoindre les montagnes du cœur de l'île. Là, le peuple assemblé se choisi pour nouveau roi, un guerrier qui s'est illustré dans la résistance à l'envahisseur humain, le jeune berger *Choktram*. Sage, le nouveau roi gnome fera triompher une vision un peu particulière de la situation : ouvrir un dialogue avec les humains et négocier avec eux une coexistence pacifique en attendant de trouver le moyen de les chasser.
Cette solution aura pour effet immédiat l'arrêt des combats dans l'île.
Sur le moyen terme, les humains, peu à même d'exploiter en totalité les richesses de l'île, abandonneront leur occupation de toute la partie extrême-orientale de *Salem* dés 80.

Conséquences de cette guerre :
1°) le peuple *Schninkle* a été détruit de manière systématique, et en 78 **seul 10% de la population aura survécu** à près de sept années de lutte.
2°) toutes les cités *gnomes*, sans exception, ont été rasées.
3°) une partie du peuple *d'Ang'Mar*, favorable au druidisme et à l'équilibre naturel, fomente des troubles sanglants dans la capitale pour protester contre les campagnes menées à *Salem* (le culte de *Dagoth* obtiendra du pouvoir royal l'interdiction du druidisme sur tout le territoire du royaume en 83).

148 à 183 : la « *Guerre de 35 ans* » éclate en septembre 148 entre *l'Ang'Mar* et *l'Algalith*. *Humliaïl* roi *Mar'Angois* refuse de reconnaître à *Théaphanéris IV* la souveraineté sur la cité libre de *Dimar*.
Les deux royaumes lancent dans la guerre l'essentiel de leurs forces, et une ligne de front s'installe durablement (environ 20 ans) à une dizaine de kilomètres de *Dimar*. Durant toute la guerre, la cité sera alternativement occupée par les troupes *Algalithoises* et *Mar'Angoises*. Enfin, en décembre 182, une vaste offensive est lancée par les troupes du roi *Humaliaïl*, et en avril 183 une armistice est signée à *Dimar* entre les deux royaumes. Selon les termes du traité, la cité est proclamée « *ville libre ad eternam* ».
Les deux grands royaumes sont affaiblis par un conflit qui a durablement désorganisée leur économie et fait près de 140.000 morts… *L'Ang'Mar*, victorieuse au sud, perd une grande partie de ses possessions sur l'île de Salem où les *Gnomes*, profitant du nécessaire effort de *Tynaria* en direction de *Dimar*, se sont réappropriés les plaines et les côtes proches de *Gyk'Salem*.

Depuis cette époque, l'île de Salem continue à être partagée entre Humains et Schninkels. Les premiers occupent environ 1/6ème de l'île à l'ouest, pour l'essentiel dans la cité de Gyk'Salem, alors que les seconds vivent dans les 5/6ème restant, et résident dans des villages troglodytes dans le cœur montagneux de l'île.

CARACTERISTIQUES RACIALES



Les Schninkels mesurent en moyenne 1,10 m pour les mâles et 1,00 m pour les femelles.
Leurs cheveux sont le plus souvent clairs, châtains ou blonds. Leur peau est blanche, assez pâle surtout à cause de leur mode de vie troglodyte. Ce type d'habitat a influencé une caractéristique raciale surprenante : leurs pupilles sont particulièrement dilatées rendant leurs yeux presque complètement noirs. Cette particularité leur a permis de développer une nyctalopie performante.
Leurs oreilles sont ronde et assez larges. Elles ont une tendance prononcée à se flétrir avec l'âge.
Bien que cousins lointains des nains, les schninkels ont une constitution plutôt frêle ((2D6+1D8)x2) lors des tirages de personnages et 5 points de vie de moins qu'un humain de même classe au niveau 1) et leur corps est fin.
Notons cependant que les femelles de cette race sont généralement plantureuses, et que leur grâce ne manque pas de surprendre et de séduire. Elles ont communément de belles bouches charnues et de longs cils qui soulignent encore leurs traits charmants…
Enfin une large portion de la gent masculine possède des incisives supérieures proéminentes.

L'espérance de vie d'un Schninkel est de 450 ans environ.

*

Les Schninkels bruns.
Environ 15% des Schninkels appartiennent à la sous-espèce dite des « Schninkels bruns ». Ils sont un peu plus grands que les Schninkels « normaux » (1,15 m pour les mâles et 1,05 m pour les femelles), leur pilosité varie du châtain foncé au brun, et leurs yeux possèdent des pupilles moins dilatées.
Ces gnomes bruns sont issus de familles qui furent historiquement toujours bergères ou agricultrices, dont l'habitat fut beaucoup moins troglodytes et donc plus exposé aux rayons solaires…

Avantages

- Langues. Les Schninkels parlent le Gnomol, leur langue raciale propre, voisine à 25% du nain, ainsi que l'Humain (45% de la population) et le nain (20% de la population).

- Nyctalopie. Les Schninkels sont nyctalopes. Leur perception de nuit, ou dans des endroits clos à peine éclairés, porte à 400 mètres (seulement 100 pour les Schninkels bruns).
N.B. : les Schninkels ne possèdent pas l'infravision !

- Fronde. Arme culturelle et ancestrale, les Schninkels excellent dans le maniement de la fronde. Ils utilisent la table de l'arc court pour le visé, et jouissent d'un bonus de 2 Points d'Impact.
De plus, sur un 1 ou un 2 en Adresse au tir, ils ont leur niveau divisé par deux de chance d'étourdir un adversaire (-2 en Attaque, –3 en Parade et –4 en Adresse, 40% d'échec de sort) pour 10 assauts.

- Parade. Petits et vifs, les Schninkels peuvent parer les attaques de leurs ennemis avec potentiellement plus de facilités. Ainsi, au passage d'un niveau, s'ils investissent en parade leur point de combat, ils gagnent non pas 1 point, mais 1,5 points !

Exemple : si Tobril, Gnome guerrier de niveau 4, possède une parade à 10,5, il réussit forcément sa parade jusqu'à 10 (comme tout un chacun). Mais en plus, s'il obtient un 11 sur le D20, il a encore 50% de chance d'avoir paré le coup.



De plus, le maximum de parade pour un Schninkel est de 18 (et non 17 comme pour les autres races).

Inconvénients

- Faible Constitution
Les Personnages Gnomes effectuent leur tirage de constitution avec (2D6+1D8), lors de deux essais.

- Faible Energie Vitale
Pour une même classe de personnage, un Schninkel possède un capital de points de vie inférieur de 5 points à celui d'un humain normal.

- leur **petite taille** ne leur permet pas d'employer, à une main, une arme plus grande que le sabre (l'épée ou la hache de guerre sont des armes à deux mains pour eux). La dague est pour eux une arme 1D+2 (0/0).
Ils ne portent en général que des protections de cuir ou de maille.

METIERS

Les Schninkels possèdent en général un caractère doux, pacifique, discret, presque craintif. Ces dispositions habituelles ne les empêchent cependant pas de se montrer redoutables et décidés si leur existence est en jeu ou si un ami ou un parent se trouvent menacés.
Il demeure que leur caractère fait des Gnomes les proies les plus prisées des esclavagistes de tous poils, bien plus que leur cousins hobbits qui peuvent se montrer plus « pénibles » et bien moins « domesticables »…

L'avantage essentiel de ce caractère aimable réside dans le fait que les Schninkels font des compagnons de voyage prévenants et fort sympathiques.
Lorsqu'ils sont aventuriers, les Schninkels exercent les métiers de : Voleur, Illusionniste, Rôdeur ou Guerrier. Certains épousent parfois les carrières de Ménestrels ou de Druides.

RELIGION

Les Schninkels vouent un culte à un « duo » de dieux, *Tunâtre* et *Maderthe*. Les rapports entre l'un et l'autre sont étroits depuis toujours, et leurs clergés ont fusionné au III^{ème} siècle du Second Calendrier pour ne plus en former qu'un.
Dans ce duo, ***Tunâtre*** est le Dieu du foyer, du feu et de la terre. Il n'a qu'une main car il a perdu l'autre au combat contre TYAMAT, l'hydre géante souveraine du 1er plan infernal. C'est le patron des guerriers gnomes. Son frère, ***Maderthe***, est le Dieu de la chasse et des cavernes. Il est aussi le patron des archers et des tireurs à la fronde. C'est avec une telle arme qu'il défia et eut raison de *Tyamat*, sauvant son frère trop téméraire.

Mythe majeur : les Gnomes croient en la venue d'un élu, d'un sauveur, qui conduira tout le peuple Schninkel vers le bonheur et la félicité. Il sera l'incarnation de *Tunâtre* et de *Maderthe*, fils des deux frères, et roi du peuple Schninkel pour un millier d'année.

N.B. : les prêtres Gnomes ne sont qu'exceptionnellement aventuriers.

SOCIETE.

Les Schninkels forment un peuple sage et modeste. Plus de 95% des gnomes vivent dans l'île de Salem, essentiellement dans les montagnes du centre de l'île.
Population estimée : 110.000 individus

L'organisation sociale qui prime est la « *Faville* » (prononcer *favile*), mot d'origine humaine, qui unit « famille » et « ville ». Une *Faville* est le regroupement en un même lieu, sous forme de ville, d'un ensemble de « familles élargies » qui s'associent pour mieux vivre.



Une « famille élargie » compte généralement de 40 à 60 gnomes, obéissant à l'autorité morale d'un patriarche ou d'une matriarche.
Une *faville* typique regroupe souvent de 3 à 5 « familles élargies », et compte donc communément de 150 à 300 habitants.
Au sein de ces communautés, l'autorité civile (administrative) et l'autorité des chefs de familles se superposent, elles s'incarnent alors dans le « *Komolkel* » (mot schninkel signifiant « conseil des anciens »), l'assemblée des chefs de familles. Le *Komolkel* se réunit chaque mois, lors de la pleine lune, et traite de tous les sujets qui touchent la *faville*. Ces séances se tiennent devant tous les schninkels et les prêtres y exercent de droit une fonction très importante de conseil.
Tous les lustres (années en 3 et en 8), lors du solstice d'été, tous les *Komolkels* de l'île de Salem se réunissent en une séance extraordinaire et traitent des affaires du peuple Schninkel dans son ensemble. C'est l'heure des grandes orientations politiques…
C'est au court d'une telle réunion que *Tchagre* fut désigné en son temps comme chef de toutes les *favilles* gnomes…

Le roi des Schninkels est choisi par l'assemblée lustrale des Komolkels (conseils des anciens de chaque « favilles »). En théorie son pouvoir est définitif et le roi exerce ses fonctions jusqu'au soir de sa mort. Mais dans les faits, une assemblée lustrale peut déposer le roi en place (ce fut le cas seulement 6 fois dans toute l'histoire du peuple Schninkel).
Le roi est un symbole fort du peuple des Schninkels. Il possède une autorité politique et morale. Son pouvoir st particulièrement important dans les périodes de guerre. Dans les moments de paix, il est surtout celui qui propose les lois aux Komolkels, qui les acceptent ou non.

ECONOMIE

Mine.
L'extraction minière occupe souvent une bonne majorité des Schninkels d'une *faville* (sauf pour les quelques communautés côtières).
S'ils sont moins doués que leurs cousins nains pour cette activité, ils rivalisent cependant largement d'habileté avec les humains.

Elevage.
Le lapin est par-dessus tout la base de l'alimentation des gnomes. Ils l'élèvent aussi bien en extérieurs que sous terre, et ont développé des techniques très élaborées pour obtenir des bêtes de belles tailles…

Ils exploitent aussi, non loin de leur *faville*, quelques hectares de terres et y produisent des céréales et des légumes pour satisfaire à leurs besoins…

N.B. : la cuisine Schninkelle propose près de 130 recettes destinées à accommodée la viande de lapin et, du dire de nombreux hobbits, excellents parmi les fins gourmets, nombre d'entre elles arrivent au niveau du « chef d'œuvre »…

*
* *

« Les Schninkels ne sont peut-être pas les meilleurs mineurs du monde,
mais ils sont assurément les plus beaux ! »

Alsufal
Erudit, poète et philosophe de la faville de *Klovelk*


R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir



Hobbit



Les Hobbits sont un peuple de petite taille (0,80 m + 1D20 cm), à l'apparence plutôt frêle. Pour l'essentiel, leur peuple se rencontre dans quelques vallées de la moitié nord du continent ilvanirien (Elarstan et Arn'Armor surtout).

Taille : 80 cm + 1D20 cm

Leurs cheveux sont châtains ou bruns, leurs yeux plutôt foncés.
L'espérance de vie d'un Hobbit est de 110 ans.

Leurs communautés s'intègrent généralement bien aux sociétés humaines avec lesquelles ils commercent volontiers des produits agricoles. Pasteurs, agriculteurs, les Hobbits sont très tournés vers la nature.

Le caractère hobbit le plus répandu est doux et casanier. Rien ne fait plus peur à un Hobbit que de changer de lit tous les soirs, de modifier ses habitudes… De fait, fort peu de Hobbits se font-ils aventuriers.

Sous-espèces

Le peuple Hobbit est distingué en trois sous-groupes : les Pieds-velus, les Forts et les Pâles.

Les Pieds-velus sont les plus petits (70 cm + 1D20 cm), et les plus mats de peau. Leurs cheveux sont bruns, ou châtains clairs, et leurs yeux sont sombres. Ils sont le plus souvent imberbes.
Agiles, Ils préfèrent les hautes-terres et les collines.

Les Forts sont plus larges, plus massifs, et plus grands aussi (80 cm + 1D20 cm). Ils sont moins bruns que leurs cousins Pieds-velus.
Ils aiment les plaines et la proximité des cours d'eau.

Les Pâles sont les plus grands de tous les Hobbits (90 cm + 1D20 cm). Ce sont les plus clairs de tous les Hobbits (peau, cheveux, yeux).
Ils affectionnent particulièrement les terrains boisés, et vouent un amour particulier aux arbres.
Ce sont les moins nombreux, mais aussi de loin les plus hardis, les plus aventureux de tous les Hobbits.

Jusqu'au IX^{ème} siècle du Premier Calendrier, les populations Hobbits étaient très séparées. Les Pieds-velus étaient exclusivement installés dans les régions ouest de l'Ilvanir, tandis que les Pâles vivaient au Nord-Ouest du Gob'Us, et que les Forts vivaient dans les plaines d'Elarstan.
Puis, après 860/870 du P.C., un grand mouvement de brassage commença dans le peuple Hobbit. Des familles entières, trompant leur nature sédentaire et casanière, migrèrent alors, pour aboutir vers la fin du X^{ème} siècle à un mélange quasi généralisé des sous-espèces Hobbits.

On ignore pourquoi ce grand mouvement de brassage, qui s'est d'ailleurs presque totalement arrêté au X^{ème} siècle du P.C., eut lieu, mais il a abouti aux répartitions suivantes :

Ouest Arn'Armor :	Pieds velus 60%	- Pâles 25%	- Forts 15%
Est Arn'Armor :	Pieds velus 50%	- Pâles 30%	- Forts 20%
N-O Gob'Us :	Pieds velus 35%	- Pâles 35%	- Forts 30%
Est Elarstan :	Pieds velus 40%	- Pâles 15%	- Forts 45%

Histoire

On parle fort peu des Hobbits dans l'histoire du continent Ilvanirien, en tout cas telle qu'elle est connue en général…
Cet état de fait est essentiellement dû à deux éléments : la discrétion atavique des Hobbits et leur aspiration congénitale à la tranquillité !

Extrait du Grand Livre d'Histoire, Premier Calendrier Ilvanirien.

208 : les humains découvrent le peuple hobbit par hasard. A l'automne, des soldats d'*Andurias* trouvent les corps inanimés d'un groupe de rôdeurs hobbits. Ils les conduisent devant leur seigneur, Duc d'*Andurias*, et comprennent que les rôdeurs furent victimes d'un groupe d'ogres affamés, que l'approche d'un grand nombre de soldat en arme avait fait fuir.

Les hobbits acceptent de porter un message d'amitié à leur seigneur de *Bire-la-Ville*. Très vite, les hobbits qui forment un peuple doux et timide, deviennent les amis et souvent les alliés des humains.

> Notons que les relations humano-hobbits ne furent bonnes que dans le nord du continent, puisque, a priori, il n'existe pas de représentants de cette race établis dans le sud de l'ilvanir. Cependant, certaines observations, certains récits elfiques ayant servi de base à des chansons anciennes, laisseraient entendre qu'une communauté Hobbit nombreuse aurait peuplé le centre de l'actuel Silk'Or avant l'arrivé des colons humains. Certains sages, spécialistes en histoire des peuples, ont la conviction que ces peuplades Hobbits furent génocidées purement et simplement par les premiers humains venus dans cette région.

Notons tout de même les quelques éléments suivants, obtenus auprès de quelques Hobbits particulièrement érudits en histoire…



Premier Calendrier

944 : après la chute de la jeune ville d'*Arn'Armor* (fondée en 928), rasée par les barbares, les Hobbits du village de *Talludebois* (située dans l'actuel Comté d'*Axeltoc*) accueillent de nombreux réfugiés humains échappés au massacre… Parmi eux, *Sinialis le Bon*, le chef des colons Arn'Armorois n'oubliera jamais l'hospitalité des Hobbits. Des liens durables d'amitié, ainsi que des relations économiques profitables, seront forgés à cette époque entre les deux peuples.

1448 à 1452 : les Hobbits d'Arn'Armor participent activement au soulèvement populaire contre la tutelle des royaumes du sud.
Deux guerriers Hobbits s'illustreront particulièrement : *Alradon Balpoquet*, qui permit par sa bravoure et son ingéniosité d'interdire durant plusieurs jours l'entrée du Grand Fleuve à la flotte Algalithoise (du 6 au 11 juillet 1451), et *Falon Barentouque*, qui devint capitaine dans la 4ème armée d'*Arn'Armor* en avril 1452, puis garde du corps personnel de la reine *Viniella*…

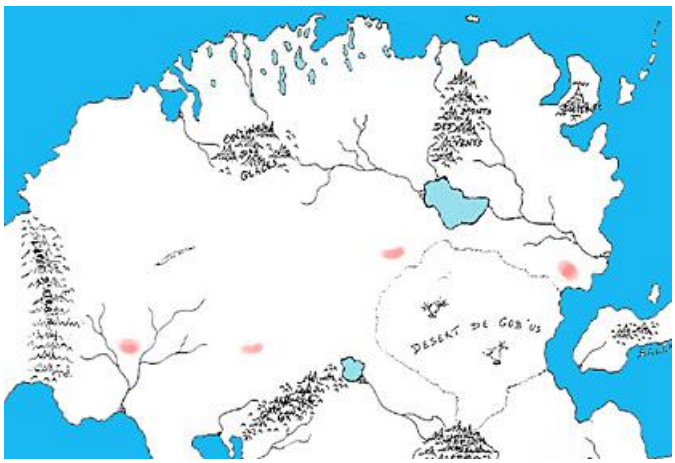
Second Calendrier

444 : une compagnie de 200 volontaires Hobbits (la tradition Hobbitique de l'Est les nomme « *les 200 courages* ») de la cité de *Bire-la-Ville* (*Elarstan*) se joint aux troupes humaines qui combattent dans le *Royaume des Glaces* contre une invasion démoniaque.

770 : les Bire-la-Villois (Est de l'*Elarstan*), voient leur ville élevée au rang de duché par le Roi *Gilénar Durias le Libérateur*, pour service rendu au roi lors de sa reconquête du royaume d'*Elarstan*.

Population & Répartition géographique

En 794 du S.C., le peuple Hobbit ne représente qu'une très faible part de la population humanoïde d'Ilvanir, puisqu'on en dénombre environ 60.000 en tout et pour tout !
Il n'est cependant pas exclu que des villages isolés, ou même dissimulés, existent sous les mêmes latitudes.



La plus forte concentration de hobbits est située dans la région de Bire-la-Ville (petite ville hobbit élevée au rang de duché par le roi *Gilénar* en 770 du S.C.), avec environ 16.000 hobbits pour cette seule région *d'Ilvanir.*

Pour le reste, les Hobbits se rencontrent dans les vertes prairies qui s'étendent au Nord-Ouest du désert de Gob'Us, et dans l'Est et l'Ouest *Arn'Armorois*.

Religion

Les Hobbits sont très proches des civilisations humaines et prient depuis la fin du IIIème siècle les dieux du panthéon de Tolsos (puis de Praïos depuis le concile d'identification au VIIIème siècle du S.C).

Au sein de ce peuple particulièrement paisible, les divinités les plus couramment priées sont *Péraine*, *Travia* et surtout *Raïa* (même si les Hobbits insistent plus sur l'aspect « protectrice des buveurs et des plaisirs » que sur l'aspect « relations sexuels »). Comme les humains, ils reconnaissent la toute-puissance de Los, qu'ils nomment dans leur langue *Actith Noowë*.

Traits Culturels



Les Hobbits aiment bien manger et boire, ce sont des convives forts joyeux. Leur cuisine est renommée, tant pour la finesse de ses mets que pour la quantité des portions individuelles !
Les Hobbits sont des spécialistes de l'élaboration de la bière. En Elarstan, Bire-la-ville domine toute la production de bière pour le Royaume !

Ils aiment aussi tout particulièrement, dès que le poil commence à leur pousser au menton, l'Herbe à Pipe.

Les Hobbits aiment à se vêtir de tissus aux couleurs vives.



Habitations. Les Hobbits aiment installer leur demeure dans des excavations de collines (qu'ils nomment leur « trou »). Ils aménagent gentiment leur intérieur.

Techniquement

- Energie Vitale. L'énergie vitale de base d'un Hobbit de niveau 1 est de 5 points inférieure à celle indiquée dans le métier qui le concerne.

- Force. La Force maximale que peut atteindre un Hobbit est de 18.

- **Perception**. Les Hobbits sont dotés d'une ouïe et d'une vue sensiblement supérieures aux moyennes humaines.
Leur vue porte ainsi presque 2 fois plus loin que celle d'un humain (1,7 fois). Tandis que leur ouïe leur permet d'avoir une Acuité Auditive égale à celle d'un Voleur (avec 2 niveaux de moins – mini 1).



- Armes. Du fait de leur petite taille, les Hobbits ne peuvent utiliser à une main que les armes de poing d'1D+2 (de base) au plus.
Ainsi, pour eux, le sabre, la hache de jet, l'épée, …, constituent-ils des armes à deux mains !

- Langue. Depuis la fin du V^{ème} siècle du Premier Calendrier Ilvanirien, les Hobbits utilisent la langue des humains. Seuls quelques érudits, particulièrement versés dans la connaissance historique, sont encore capables de lire le Hobbit ancien.

- Discrétion. Tous les Hobbits sont capables, dès leur plus jeune âge, d'être d'une extraordinaire discrétion.

Déplacement Silencieux. Ils possèdent tous une compétence de Déplacement Silencieux égale à celle du voleur avec deux niveaux de bonus !
Exemple : Dolon, guerrier hobbit de niveau 1, possède une compétence de Déplacement Silencieux à 25% (niveau 3 de voleur). Son ami, Serlin, jeune hobbit fermier de son état (donc niveau 0), possède également cette compétence mais à 20% (niveau 2 de voleur).

Dissimulation dans l'Ombre. Ils possèdent tous une compétence de Déplacement Silencieux égale à celle du voleur avec trois niveaux de bonus !
Exemple : Dolon, guerrier hobbit de niveau 1, possède une compétence de Dissimulation dans l'Ombre à 25% (niveau 4 de voleur). Son ami, Serlin, jeune hobbit fermier de son état (donc niveau 0), possède également cette compétence mais à 20% (niveau 3 de voleur).

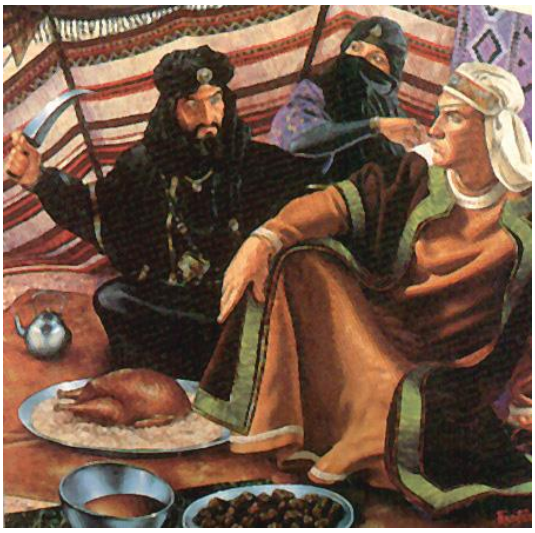
Métiers

Les Hobbits ont un caractère assez docile, mais qui n'exclue pas une certaine espièglerie. Lorsqu'ils sont aventuriers, ils pratiquent le plus souvent les métiers suivants : archer (frondeur), aventurier, druide, guerrier, illusionniste, rôdeur et voleur.





Homme Bleu
du désert de Gob'Us



Comme leur nom l'indique, ils sont originaires du vaste désert de *Gob'Us*, mais contrairement à ce que pourrait laisser supposer la couleur bleue de leur nom, ils ont un teint plutôt brun, basané.
Ils se nomment eux-mêmes « hommes-bleus » à cause de la couleur souvent bleue de leurs vêtements.

Leur taille est égale à celle des humains originaires du Pays de l'Or. Leurs cheveux sont bruns à noirs et leurs yeux sont foncés.

70% des Hommes Bleus sont des nomades, qui vivent dans le désert en poussant devant eux leurs troupeaux (de chèvres et de dromadaires) pour aller d'oasis en points d'eau. Ils commercent avec les cités humaines voisines du désert et organisent le transport de marchandises au travers des étendues arides, mais relativement peu dangereuses (peu de brigandage), du *Gob'Us*.

Les Hommes Bleus sont très vraisemblablement de lointains descendant des Barbares qui vivaient jadis dans les plaines fertiles du *Gob'Us*, avant que les Elfes ne lâchent leur terrible *Armaguëdon* au cours de leur grande guerre contre les nains. Fils des quelques survivants qui échappèrent à l'anéantissement de la vie dans cette région, leurs corps se serait lentement adaptés aux conditions de vie devenues difficiles dans cette région (teint brûlé par le soleil, taille moindre du fait de carences en eau et en légumes frais…).

Histoire

-91 du P.C. : les *Mag'Jibh* forment une ambassade qui se rend à *Commoras* pour découvrir les nouveaux humains venus d'au-delà de l'océan. Les premiers contacts sont fort amicaux, et le Cheik Alimostar Ibn'Kalem propose que soit fondée une ambassade permanente à Commoras. Les Commorans retirent nombres d'avantages de ces relations amicales : découverte de plusieurs épices Ilvaniriennes, découverte de la chasse au faucon (invention du Gob'Us), découverte de jeux originaux (le Telka, le Bollek, …).

Premier Calendrier.

108 à 111 : « *Guerre des Cheiks Fous* ». Le Cheik *Malef Ibn'Alimostar*, seigneur des *Mag'Jibh*, et le Cheik *Boltar Ibn'Touss,* seigneur des *Rass'Jibh*, se rendent dans les plaines verdoyantes à l'ouest du Gob'Us pour une partie de chasse. Au cours de leur vénerie, les deux seigneurs se querelles sur la propriété d'une perdrix abattue par l'un de leur deux faucons. La dispute s'envenime et un duel oppose les deux hommes. Duel durant lequel *Boltar Ibn'Touss* trouve la mort. En moins de deux mois après la mort du Cheik, tout le Gob'Us s'embrase et le sable devient rouge en bien des endroits…
La guerre est finalement remportée par les Mag'Jibh en octobre 111.

112 à 306 : grande période d'instabilité dans le désert de Gob'Us. Les tribus s'affrontent régulièrement. Les caravanes circulent mal… On meurt énormément dans le désert !

307 à 315 : le vieux Cheik Mohamad Ibn'Ali, seigneur des *Napt'Uska*, lassé de voir son peuple s'affaiblir, de génération en génération, décide de proposer sa jeune fille, *Alifa* « Perle du Désert », en mariage au Cheik *Béchir Ibn'Ourma*, seigneur des *Moukh ab'Allou*. Il s'en suivit une paix durable entre leur deux tribus, qui permit au Cheik Béchir de se lancer à la tête d'une grande armée, composée de soldats des deux tribus, dans la « Quête de la Rose de Paix ». Ce nom, poétique, cache en fait une longue campagne militaire, qui fut marquée de violentes batailles, destinée à unifier les peuples du désert dans la paix…
C'est en avril 315 que le Cheik Béchir remporta la dernière bataille de la Quête de la Rose de Paix. Ecrasant la dernière résistance de ses ennemis à la bataille de l'oasis de *Tar'Ag-roc*, *Béchir Ibn'Ourma* devint le premier Cheik des Cheiks dans l'histoire des Hommes Bleus et prit le titre de Calife le 17 avril 315 du P.C.

1148 à 1151 : les « années noires ». Les troupes *d'Acheronn* franchissent *l'Erdaruinh* et pillent *l'Elarstan*. Le roi Fernand Ier s'enfuie avec quelques centaines de cavaliers vers *l'Arn'Armor*. Là, en 1149, il parvient à lever une armée de 8.000 volontaires qu'il entraîne à sa suite vers son royaume ravagé. En chemin, il fait étape dans le sud pour aller quérir l'aide des Cheiks du désert de *Gob'Us*. En quelques mois, il réunit à sa cause les 4 grands chefs des tribus des hommes bleus, inquiets eux aussi des avancées *d'Acheronn*. Accompagné de quelques 5.000 cavaliers du désert, Fernand Ier mène une farouche guerre de reconquête de ses terres. A l'hiver 1150, les troupes *d'Acheronn* sont repoussées bien au-delà du fleuve, et au printemps de l'année suivante, elles sont prises en étaux par les guerriers du tout jeune Royaume des Glaces, venus en renfort pour abattre la menace noire.

1206 : *Amadh Taleb*, dit "le négociateur", troisième fils du *Sheik* des *Rass'Jibh*, parle pour la première fois à ses frères d'une curieuse vision qu'il a eu dans les montagnes où il chassait le puma des roches. Très vite, le récit de sa "rencontre" enfle et se répand dans sa tribu où on le qualifie de "visionnaire" et de "prophète d'une ère nouvelle".

1210 du P.C. : les rumeurs qui entourent *Amadh Taleb* commencent à agacer les Cheiks des autres tribus du désert dont les peuples ne parlent plus que du "prophète *Amadh*, l'annonciateur d'une grande paix".
En Juin, le 9, deux assassins, envoyés par deux Cheiks du désert, tentent de mettre fin aux jours *d'Amadh*... Sans succès.
On dit qu'ils entrèrent dans sa tente à la faveur de la nuit, mais qu'ils ne parvinrent pas à tuer *Amadh* dans son sommeil. Au matin, *Amadh* leur parla à son réveil, et les deux spadassins repartirent vers le nord. Quelques jours plus tard, les deux Cheiks moururent "mystérieusement" poignardés... Plus jamais un homme du désert ne parla d'éliminer *Amadh*, dont le nom est désormais prononcé avec un respect marqué.

1215 du P.C. : la notoriété *d'Amadh* est à son apogée. Des milliers d'Hommes Bleus se réunissent dans l'oasis de *Oudarzékoum* où ils viennent se saisir *d'Amadh*. Un instant on croit que c'est pour le lapider... Mais les cavaliers du désert le hissent bientôt sur leurs épaules et lui rendent honneur. *Amadh* devient le Calife des Hommes du *Gob'Us* le 28 août. Il n'aura parlé aux Hommes du Désert que de respect, de sagesse, de générosité envers les plus pauvres, et de fierté. Il écrira le Nahmeh, le code de la Foi en *Rassoulah*, "sous la dictée de *Rassoulah* lui-même", entre 1216 et 1219 du P.C.. *Amadh* s'est éteint en 1266 du P.C. à l'âge de 71 ans.

Second Calendrier.
28 : *Guriadur le Fort*, roi *d'Ang'Mar* commandite une exploration du désert de *Gob'Us*, afin d'en étudier le peuple, ses coutumes, ses richesses, et de lier avec eux d'éventuelles relations commerciales. L'expédition sera un succès qui permettra à l'Ang'Mar de devenir un carrefour commercial important (de nombreuses marchandises transiteront, à partir de la fin de la première moitié de ce siècle, par les caravanes des marchands du désert, établissant un lien indirecte entre les économies du sud et celles du nord). La cité de *Salisbourg*, élevée à la frontière de *l'Ang'Mar* et du *Gob'Us*, devra son développement et sa richesse à ce commerce.

639 à 640 : « la guerre du déchirement ». La route du « *Fimwol* », une épice aux saveurs sucrées-salées extraite de la fleur de cactus, passe depuis des siècles par *l'Ang'Mar*, en provenance des oasis du *Gob'Us* et en direction des riches demeures *d'Algalith* et du *Silk'Or*. Des manœuvres belliqueuses des négociants *Mar'Angois* conduisent tout le sud du continent à une guerre sans merci, à laquelle le Gob'Us ne participe pas.

772 : "inspiré par un commandement de *Rassoulah*", le Calife *Mohamad Al'Mouk Taleb* réuni les guerriers des quatre tribus du désert et lance son peuple à la conquête des terres qui s'étendent à l'ouest du désert. Essentiellement composées de plaines herbeuses fort peu peuplées, ces terres tombent entre les mains des Hommes Bleus sans grandes batailles (le pouvoir Esarnilois est alors très faible). Le Calife fonde en octobre la cité de *Mouk'dad* et proclame la création du Califat de *Mouk'dad*. Il ordonne la construction d'un vaste temple dédié à *Rassoulah*, qui devient très vite le lieu de pèlerinage des fidèles.

776 : Le Calife du *Gob'Us* prête allégeance à *Sastéram Ier*, vainqueur du Théo-Imperator et nouvel Empereur du Nord. Les Hommes Bleus intègrent donc volontairement l'empire du nord, aux côtés des Arn'Armorois, des Esarnilois et de la *Gouvrance*.

Population



Population : 326.000 (peut-être davantage, essentiellement nomades, les hommes du désert sont difficiles à recenser)

Les Hommes Bleus se décomposent en quatre peuples distincts :
- les *Mag'Jibh* "peuple des pierres" (environ 106.000 h) - surtout installés dans le nord du *Gob'Us*
- les *Rass'Jibh* "peuple des montagnes" (environ 85.000 h) - principalement dans le centre et le sud
- les *Moukh ab'Allou* "tribu de Allou" (environ 78.000 h) - nombreux sur *Mouk'dad*
- les *Napt'Uska* "commerçant marchandeur" (environ 57.000 h) - nombreux sur *Mouk'dad*

Capitale : *Mouk'dad* (29.000 hommes du désert)
Le califat : végétation et terres assez riches. Climat « sud de l'Espagne ».
Relations diplomatiques et intrigues entre les tribus y sont monnaie courante.

Langue

Les Hommes du Désert parlent leur propre langue : le « Dji'Hé » (dont les sonorités sont proches de l'Arabe).
S'il existait encore vers le milieu du Premier Calendrier Ilvanirien plusieurs dialectes Dji'Hé, la rédaction du Nimeh, le livre sacré de Rassoulah, vers 1220 du PC, mit un terme à leurs usages et unifièrent définitivement la langue.
On trouve dans le Dji'Hé des liens avec le *Kinsh* (la langue des Barbares), et particulièrement avec sa variante *Kinsh Ruc* (compréhension à 20%). Plus curieusement, il y a également quelques similitudes entre le Dji'Hé et le Kumanish, la langue des Kumanians (compréhension à 5%)…

En 794 du SC, tous les Hommes Bleus parlent le Dji'Hé, sans aucune nuance d'accent. Tous pratiquent également l'Ilvanirien, qui est la langue officielle de l'administration depuis 438 du SC (le califat d'alors pris ce décret pour préserver la « langue sacrée qui permet d'adresser les prières à Rassoulah »).
Il faut noter que dans les échanges commerciaux, mêmes internes, les Hommes du Désert utilisent presque toujours l'Ilvanirien.

Société

Les Hommes Bleus (nom issu des étoffes de couleur bleue qui composent classiquement la tenue des habitants du désert de *Gob'Us*) sont divisés en 4 tribus entre lesquelles la paix n'existe généralement qu'au travers de l'autorité du Calife : les *Mag'Jibh,* les *Rass'Jibh,* les *Moukh ab'Allou* et les *Napt'Uska*.
Chaque tribu est dirigée par un Cheik (*"chef des chefs"*).

Souverains et Autorités
La noblesse du Gob'Us est de type « héréditaire ». Le Calife est lui-même l'héritier d'une famille en place depuis près d'un millier d'année.
Seuls les Cheiks, ou le Calife lui-même, peuvent anoblir un roturier.

- **Calife** (actuellement : Calife ***Mohamad al Mouk'Taleb***)
- **Emir** (Emir de *Mouk'dad* : Emir ***Mahuk'Tar***)
- **Atabeg** ou **Atabey** (gouverneur de province). Ils sont nommés par le Calife.
- **Cheik** (chef des chefs) : il en existent 4 chez les hommes bleus.
- **Beg** ou **Bey** (gouverneur de ville)
- **Quaid** ou **Qadi** (chef de famille, au sens large)
- **Faris** (paladin) : guerrier de la foi en Rassoulah

N.B. : les Hommes du désert utilise souvent le titre de « Prince ». C'est alors pour eux un terme générique, une « expression » qui peut s'appliquer à tout seigneur noble qu'on veut honorer.

Les titres laïcs et roturiers :
- **Grand Vizir** (aspect pratique de la gestion du pays. C'est le 1er ministre du Calife)
- **Vizir** (conseiller, ministre)
- **Muhtasib** (inspecteur des marchés et du commerce)
- **Mufti** (chef de la police)
- **Secrétaire** (conseiller secondaire, homme de confiance)

Enfin, on nomme le paysan « Fellah ».

Ordres Militaires du Gob'Us
Ordre de la Pique : Infanterie lourde
Ordre de la Flèche : Archers montés
Ordre du Sortilège : Magiciens montés
Ordre de la Masse : Réservé aux Prêtres
Ordre de la Rose du Désert : Ordre honorifique formé des meilleurs dans les différents ordres.

Ordre de Chevalerie
L'**Ordre des Cavaliers de la Dune,** il est composé des meilleurs combattants de toutes les armes. Uniquement dévoué au calife, cet ordre d'élite, formé à la guerre, au chamanisme, à l'acrobatie, est le ciment de la cohésion du Califat.

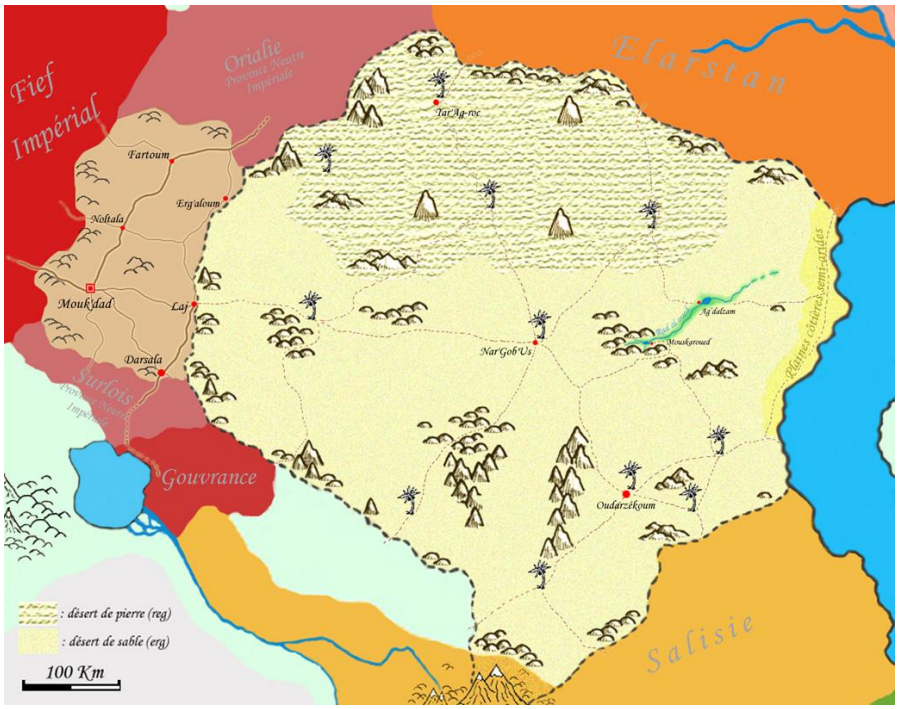
Les Garanties (ministères)
Les Garanties gouvernementales sont au nombre de 12. Traditionnellement, le Calife en accorde trois par tribu afin de maintenir la paix civile et de ne pas marquer de préférence.
Il existe les Garanties suivantes :

Etat	Agriculture	Commerce et Artisanat
Fidèles	Mines	Sorcellerie
Ressources Aquatiques	Affaires Marchandes	Armée
Loi Civile	Province	Garantie des Impôts

Chaque garantie est dirigée par un Vizir ayant sous ses ordres des Garants, Garants mineurs, Clercs, Scribes et Examinateurs. Tous appartiennent généralement à la même tribu que le Vizir responsable de la Garantie.

Politique

Tolérer les Etrangers (variable)
Permis de recherche délivré par la Garantie des Provinces
Interdiction de creuser un puits sans permis
Contrôler les conflits Inter-Tribaux (attention aux valeurs traditionnelles)



Loi
Juges laïcs (magistrats dans les villes, chef ou souverain dans les tribus rurales ou nomades)
La Cour des Erudits pour les offenses religieuses dans les villes et cités. Dans les zones rurales ou nomades, le chef local, un saint homme résident ou un clerc itinérant pourra être reconnu chef de la Foi.

Jugements et sentences varient grandement selon la nature du crime, les circonstances et la personnalité du juge.
Les étrangers et les infidèles doivent payer une taxe de séjour de 10 dinars / mois en plus de leur impôt individuel normal de 10 dinars / mois et 10% du prix des ventes pouvant être faites.
Les magiciens appelés Sorciers doivent porter des vêtements distinctifs annonçant leur profession à tout observateur. (Robes de couleur)
L'esclavage est une pratique courante (étrangers, prisonniers de guerre et criminels)

Crimes communs

Crime	Châtiment
Attentat à la pudeur (montrer une trop grande surface de peau)	*humiliation publique, expulsion*
Vol d'eau	*emprisonnement*
Empoisonnement d'un puits	*Mort*
Pratique de la Magie Noire (ou basée sur la nécromancie et sur le feu)	*exil ou emprisonnement*
Capacités de Sorcier Dissimulées	*exil ou emprisonnement*
Vol pour le profit	*flagellation, mutilation ou mise à mort*
Autre vol (pour protéger sa famille, pour survivre, …)	*compensation ou châtiment (tel que pour le profit)*
Agression (insultes publiques, coups)	*selon si elle est justifiée ou pas)*
Meurtre	*amende, compensation et mort ou expulsion*
Trahison	*mort*
Fraude fiscale	*amendes, confiscations, flagellation et emprisonnement*
Dettes	*traité avec pitié*
Absorption de Vins ou d'alcools forts entraînant l'ébriété publique	*humiliation publique*

Structure Sociale
Respect de la richesse
Respect de la dévotion : Plus un vrai croyant est dévot, plus il est respecté. Aussi cruel, paresseux ou déplaisant soit-il, il sera considéré comme un homme bon.
Les incroyants sont stupides et dépourvus d'honneur (jusqu'à preuve du contraire)
Respect du Courage
Obligation envers sa famille (protection, réputation, honneur)
Tous ont des armes
Hospitalité

Courtoisie
Rituel de l'eau (partage de l'eau, offrir thé ou café)
Faire des compliments sur le café ou thé et en boire 3 tasses
Manger avec les doigts de la main droite

Se laver la main droite avant et après chaque repas
Porter un habit traditionnel est bien vu
Ne pas trop se découvrir à l'intérieur
Expressions : *La paix soit avec toi* *Et avec toi la paix*
Comment vas-tu ? *Bien, grâce en soit rendu à Rassoulah*

Religions

Les Hommes Bleus vouent un culte monothéiste à *Rassoulah*, le « pourvoyeur de toute chose ».
Foi : Le Nahmeh

Rendre gloire à *Rassoulah*
Prier et méditer au lever et coucher du soleil
Jeûner 24 h le jour de la pleine lune

Honorer son prochain vrai croyant
Rituel de l'eau
Rituel de la vérité (ne pas mentir)

Assurer la sécurité de son prochain
Partager avec les pauvres
Répondre aux injonctions d'un chef de partir en guerre contre l'infidèle

Honorer sagesse et érudition
Rituel du jugement (baser son jugement sur ses connaissances des faits et non sur des traditions ou superstitions
Connaître le Nahmeh

Pèlerinage à Mouk'dad

Citations du *Nahmeh*
Les ennemis de nos ennemis ne sont pas forcément nos amis
Il nous faut être des chandelles brûlantes pour que les autres soient éclairés
Si l'amitié est un diamant, les ennuis sont une mine de diamants
Si cela peut frapper le puissant éfrit, nos propres malheurs sont bien légers
Ne te lamente pas de la condition de l'homme. Regarde le chien ou l'âne.
La richesse ne pèse rien devant Celui qui met un terme aux délices terrestres …

Monnaie

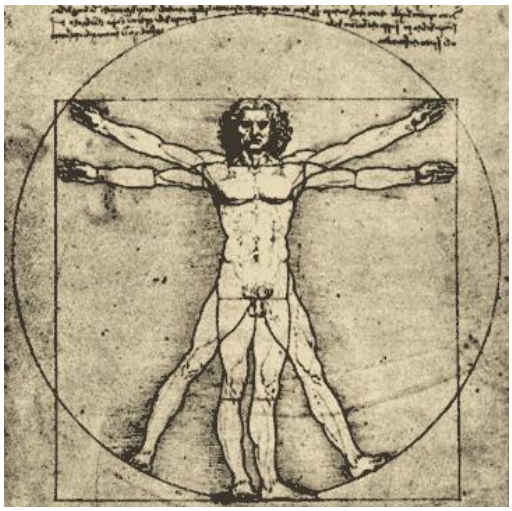
Comme dans le reste de l'Ilvanir, on utilise dans le désert de Gob'Us les pièces d'or, d'argent… Mais on leur donne un nom particulier (comme pour l'Empire du Nord on parle de Couronnes, d'Ecus…)

Dinar = 1 p. Or **Dirham** = 1 p. Ag **Fal** = 1 p. Bz **Quezz** = 1 p. Cu

N.B. : les pièces de Platine et de Mithril sont interdites. Ces métaux ne peuvent être fondus que sous forme de lingots… Il existe des bureaux de change.



Humains



Le seul pluriel du titre de cette race ilvanirienne livre immédiatement le contenu de ce qui suit.
L'Humain n'est pas une race à considérer d'un bloc, mais bien une multitude d'ethnies, parfois fort différentes, qui ne possèdent que rarement une conscience d'espèce.
Car quel est le lien qui unit les citoyens du Sumor aux sujets du Royaume de Gouvrance ?
Qu'est-ce qui relie un Silk'Oréen à un homme du désert de Gob'Us ?
En dehors de la parenté génétique, pas grand chose…

Par convention, on nomme « humain » les humanoïdes venus du Pays de l'Or vers 350 avant le Premier Calendrier Ilvanirien.
Stricto sensus, les Wukings, les Barbares, les Ensorceleuses, les Amazones, les Vargas, les Eriasiens noirs, les Hommes Bleus et Ozzo'Kuriens appartiennent au peuple « humain », cependant, dans un souci de clarté, nous désignerons par ce terme uniquement les peuples issus de l'émigration du Pays de l'Or.

Curieusement en 790, et depuis de nombreux siècles déjà, les Humains sont le peuple le plus répandu en Ilvanir avec plus de 6 millions d'individus.

Caractéristiques physiques

Les Humains définissent la taille moyenne, dite « de référence », qui s'installe autour de 1,75 m pour les hommes.

Taille : 1,65 m + 1D20 cm pour les hommes
1,60 m + 1D20 cm pour les femmes.

Leurs cheveux peuvent être de toutes les teintes, de blond platine à brun et leur yeux de toutes les couleurs classiques.

L'espérance de vie d'un humain est de 120 ans (grand maximum !).

Sociétés

Le mode d'organisation politique est particulièrement diversifié, allant de la monarchie absolue à la république, en passant par la théocratie.
Les Humains sont la race ilvanirienne qui a développé le plus grand nombre de systèmes politiques différents.

Monarchie absolue : Arn'Armor, Royaume des Glaces, Elarstan, Gouvrance, Ang'Mar, Marance
Théocratie : Arias
Théo-monarchie : Algalith (avec le Roi-Dieu et le culte des 4 éléments)
République : Sumor
République des Juges : Silk'Or
…

Religions

Les humains se partagent entre de nombreux cultes. Le panthéon de Praïos rassemble généralement les humains « bons », tandis que celui de Dagoth est souvent adopté par ceux qui ont choisi la voie philosophique de la « neutralité ». D'autres sont adeptes de cultes sataniques.
On rencontre aussi un bon nombre de druidistes.

Au-delà culte, les Humains pratiquent des religions parfois très régionales, comme au Silk'Or où le culte de Gal'os est le seul autorisé (religion monothéiste basée sur la foi en un dieu « double », à la fois principe féminin et masculin).

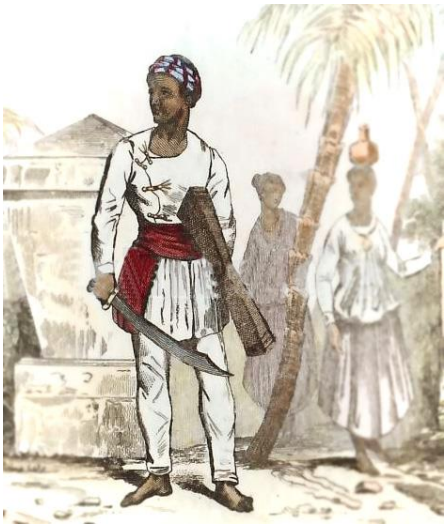
Métiers

Bien sûr tous les métiers sont accessibles aux humains, qui sont la race de référence.

Les valeurs d'énergie vitale, d'attaque et de parade, sont presque toujours (sinon suivre l'indication donnée) fournies pour une référence humaine.


R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir

Kumanian



De « ku man nia » : pays hommes grands

Peuple originaire de l'empire insulaire kumanian.
Les Kumanians sont en moyenne aussi grands que les Ilvaniriens, mais ils sont en général moins « massifs », plus « fluets ».

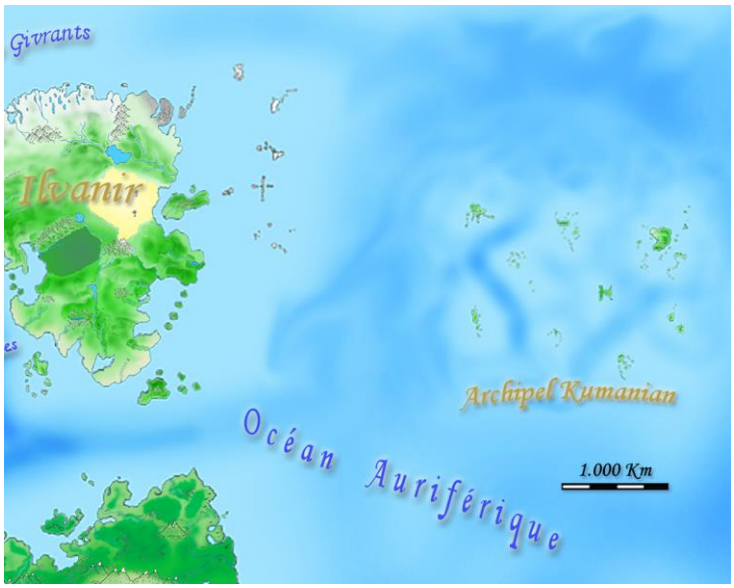
Taille : 1,63 m + 1D20 cm pour les hommes
1,59 m + 1D20 cm pour les femmes.

Leur teint est brun, leurs cheveux sont noirs et lisses, particulièrement brillants. Leurs yeux sont foncés, noirs ou bruns.
Seule exception notable, les kumanians qui peuplent l'île de *Litli-Badu* (l'île de la pluie), dans le sud de l'empire, ont des yeux clairs : noisettes à pers.
L'archipel Kumanian s'étend en fait sur une dizaine d'archipels, comptant en tout 149 îles et îlots.
D'est en ouest cet ensemble couvre plus de 2.000 km, et près de 1.500 km nord-sud.
Le cœur de l'empire Kumanian est situé à *Ramuntoth*, une grande cité située sur l'île de *Ramou-Badu* (l'île aux Rois), au Nord-Est de l'archipel.
Les Kumanians vénèrent une triade formée des Dieux Pantah'Teh, Pirkotani et Cyno'Kteh. Ils partagent ce « choix » avec les Hagwonis et les Ircans.

Population : environ 380.000 habitants (plus de 50% de la population vit dans des villages de moins de 300 habitants)

Histoire

Les Ilvaniriens savent assez peu de choses des îles qui forment l'archipel Kumanian. Ils savent que c'est un empire insulaire situé au-delà des « Îles Cannibales », à environ 2.500 km à l'est de l'île de Salem.



Les premiers contacts ont lieu en 617 du Second Calendrier Ilvanirien (extrait du Grand Livre d'Histoire) :

617 : un navire d'*Elarstan*, la Glorieuse, qui effectue des rotations de commerce maritime entre *Commoras*, et *Sitrios*, s'égare sur l'océan. Après plusieurs jours de dérive vers l'est, il parvient jusqu'à une île inconnue que ses habitants, des hommes au teint brun, nomment *Digdig-Badu*. Cette terre se révèle être l'une des îles les plus occidentales du vaste archipel « *Kumanian* ».
Quelques contacts ont lieu puis le navire reprend le chemin de l'Elarstan suivi par quelques bateaux kumanians qui emportent un envoyé du Roi de Ramuntoth (la capitale kumaniane).
Durant bien des décennies les échanges entre l'Ilvanir et l'archipel Kumanian demeureront très occasionnels.

Mais la première apparition importante des Kumanians dans l'histoire ilvanirienne se situe à une époque très récente, en 774 du SC, lorsque plusieurs milliers de guerriers débarquent en Ang'Mar pour y piller villes et campagnes (extrait du Grand Livre d'Histoire) :

773 à 774 : en décembre, *Zayel*, demi-dieu fils du Tout-puissant Los, accompagné du magicien *Donetahar Filvir*, et d'autres, se rend dans le royaume insulaire de *Kumani* (Est *d'Ilvanir*), pour y négocier le soutient du Roi *Kumanian* aux projets du Duc *Karl* de *Salisburg*. Le vendredi 13 avril 774, 12000 *Kumanians* débarquent sur les côtes *d'Ang'Mar*. Cette attaque des « pillards de l'Est » fomentée par le Duc de *Salisburg*, déstabilise la couronne *Mar'Angoise* et affaiblie son armée. Une guerre de sécession rapide permet à l'ensemble des provinces septentrionales de ce royaume d'accéder à l'indépendance, et au Duc *Karl* de devenir *Karl le Fort*, Roi de *Salisie*.
En novembre, *Zayel* découvre les armes de Los qui le serviront désormais.

Bien que plus éloigné de l'empire d'*Ozzo'Kuru*, (situé à près de 3.800 km au sud) c'est avec celui-ci que l'empire Kumanian entretient les contacts les plus anciens.
Les Kumanians possèdent une connaissance particulièrement développée de la géographie Dèrestre autour de l'Océan Aurifèrique (qu'ils nomment « bambiong outang »). Marins exceptionnels, ils connaissent la navigation aux étoiles et sont des connaisseurs des grands courants marins.

Religion

Les Kumanians vouent, selon leur orientation personnelle, leur culture, leur métier, un culte à un Dieu qui est issu d'une « triade », trois Dieux qui appartinrent tous jadis au panthéon de Dagoth : Pirko (également connu sous le nom de Pirkotani), Panta (Pantah'Teh) et Cyno (Cyno'Kteh).
A noter que les Ircans et les Hagwonis (Eriasie) prient les mêmes trois divinités.



NB : pour plus de précisions sur ces trois Dieux, voir le « Livre des Dieux », Chapitre II – partie 3

Pirko. Le Dieu principal de l'archipel est sans nul doute Pirko. Plus de 50% des Kumanians lui vouent un culte. Il est le Dieu de « la braise rougeoyante, des hauteurs et des bourrasques ». Les Kumanians apprécient la dimension réfléchie de Pirko. Sa Sagesse est souvent citée comme exemple pour édifier un interlocuteur, pour inspirer une action.



C'est également à son esprit vif et sagace que s'adressent les fidèles pour obtenir des conseils.

Pantah. Il est le second Dieu par l'influence dans l'archipel. Près de 30% des Kumanians lui vouent un culte. C'est le Dieu de « la nature sauvage, des instincts et de la vivacité ». Pour l'essentiel, tous les Kumanians accordent une attention particulière à la nature et aux éléments. C'est auprès des plus fervents sur ce point que Pantah recrute ses meilleurs partisans.



Cyno. Le troisième Dieu de l'archipel est Cyno, auquel moins de 15% de la population voue un culte actif. Dieu de « la vieillesse, du trépas et de la rancune », il est celui qu'on invoque pour répandre une malédiction sur la descendance d'un ennemi, mais également celui qui accueille les défunt. Prononcer son nom est rarement signe de réjouissance, et bien des Kumanians éprouvent une gêne en présence d'un prêtre de Cyno.

Traits Culturels

Le Nom.
Les noms Kumanians sont toujours longs. Ils racontent une histoire.
Kalam Tarikdouhisixith en est un exemple. Si « kalam » est le prénom (qui signifie « désiré »), le nom de famille signifie littéralement : étoile du bon scorpion.

Langue

Les Kumanians parlent le Kumanish (dont les sonorités évoquent largement l'indien ou le singalais). On trouve dans le Dji'Hé, la langue des Hommes du Désert de Gob'Us (Ilvanir) une influence sensible (5%).

Société

Kumania est une société de castes.
Faha : désigne les « sans castes », les « sous-hommes »
Falo : caste du peuple
Nide : caste supérieure de la société

Techniquement

- Armes : en 795 du SC, les Kumanians demeurent de médiocres forgerons. S'ils maîtrisent l'acier, c'est un acier de qualité médiocre. Dans l'archipel, près de 50% des armes sont en fer, 35% sont en acier et encore 15% sont en bronze.

- armes en fer : moins tranchantes (malus de 1 aux Points d'Impact), ces armes présentent en outre l'inconvénient de se briser plus facilement (sur tous les doubles sur les 2D6 après un 20 au combat).

- armes en bronze : moins tranchantes (malus de 1 aux Points d'Impact), ces armes sont aussi plus lourdes et donc moins maniables (malus de 1 supplémentaire en Attaque et en Parade).

Grands voyageurs, les Kumanians connaissent la plupart des armes utilisées dans le monde, mais ils n'en utilisent que rarement, préférant largement l'usage de leurs armes traditionnelles.

- Le Nekdé. Machette à peu près équivalente à la dague ilvanirienne. C'est l'arme des guerriers sans fortune et des hommes du commun.

- La Kaya. Machette courbe, à peu près équivalente au glaive d'Ilvanir. Sa forme particulière inflige des malus de parade aux adversaires non-kumanians. Bien équilibrée elle s'utilise également au lancé.



- La Papaga. C'est l'épée courte des Kumanians, et l'arme de prédilection des guerriers.

- La hache courte. Arme de corps à corps et de lancé, c'est l'arme traditionnelle des prêtres.

- La Fronde. Les Thulassiens ont particulièrement développé la fronde, avec laquelle ils peuvent atteindre des portées d'une quarantaine de mètres !
Dans son maniement, ils utilisent la table de visée de l'arc court.

Pour plus de détails, voir le « Livre des Armes ».



- Protections : de la même façon, alors que les Kumanians connaissent fort bien les armures créées et portées en Ilvanir ou ailleurs, ils n'utilisent pour la guerre que de grands boucliers de bois et une veste longue particulière, le Karolé (assemblage de cuir, d'écorces de fruits secs et de tissus), portée par-dessus les vêtements habituels.

Pour plus de détails, voir le « Livre des Armes ».

- **Magie** : si la magie est un art connu dans l'archipel Kumanian, elle est pourtant moins développée qu'en Ilvanir. Seules les formules figurant ci-après sont connues des Magiciens Kumanians.

Sortilèges connus :

Accélération des mouvements
Amok
Arme enchantée
Balsamon
Bouche Magique
Bouclier Magique
Brise Bâton
Claudibus Clavistibore
Contre Charme
Détection de l'Aura
Enchantement d'un Objet
ESP
Flèche de Feu
Foramen Foraminor
Force
Fulminictus
Horreur et Terreur
Instinct de la Magie
Invocation d'Animaux Inférieurs
Invocation d'Animaux Moyens
Invocation d'Animaux Supérieurs
Lévitation
Lumen et Candella
Medousa
Mur de Feu
Nécromancie
Nyctalopie
Plombi Plombon
Protectio Armatura
Rayon de Feu
Regard Magique
Restauration
Résurrection
Salander Mutander
Sommeil
Télékinésie
Téléportage
Télesthésie

Il faut ajouter à cela que les magiciens Kumanians possèdent, à niveau égal, moins de sortilèges que leurs homologues Ilvaniriens (2 de moins en moyenne).

Métiers

On trouve représentés presque tous les métiers dans Kumania (guerriers, voleurs, magiciens, prêtres, moines, spadassins, alchimistes, …).

Eléments de Kumanian

Badu : île
Bambiong : essentiel, important
Damou : grand chef, gouverneur de province
Digdig : sentinelle
Douhi : bon
Eroch : pays
Ech : rocher
Eth : tout, toute
Go : nouvelle, information
Hagah : lézard
Hii : grand
Kulon : ouest, occident
Litli : pluie
Malich : lune
Man : homme
Mana : femme
Miniok : dauphin
No : mauvais
Outang : mer, océan, grande étendue d'eau
Outna : rivière, fleuve, eau qui coule
Phoü : sage, prêtre
Phoun : sagesse
Ramun : royauté, royal
Setiawan : fidélité
Sixith : scorpion
Taoni : cercle
Tarik : étoile
Toth : cite, grande ville
Zilgaf : magicien

Termes propres aux considérants sociaux

Faha : désigne les « sans castes », les « sous-hommes »
Falo : caste du peuple
Nide : caste supérieure de la société
Ramou : roi





Nain



Lorsque le monde était encore jeune naquirent les nains… C'était il y a bien des millénaires, en des temps si anciens que même les pierres qui virent leur venue ne sont plus aujourd'hui que grains de sables dispersés aux vents de l'éternité…
Durant les abîmes de siècles qui se succédèrent formant le premier âge de la saga du peuple nain, bien des royaumes virent le jour, et bien des empires sombrèrent chez les fils de Glorin…
Leur morphologie aussi changeât, s'adaptant progressivement aux exigences de la vie, souvent souterraine, du peuple nain. Leur taille se raccourcit un peu, leur membres devenant plus courts, et leur vue devint plus habile à distinguer le spectre de la lumière infrarouge…

On trouve trace de la naissance du peuple nain dans la *Genèse* :

> Puis il advint que *Celui-qui-se-conçut-lui-même* dit encore : « Voici, Je conçois à cet instant ces autres esprits qui seront les Pères de races qui me satisferont et prépareront la venue des races que vous installerez sur Dère. Et ces Esprits qui viennent après vous, vous les nommerez Grands Esprits. (…)Et voici Glorin, ce qui veut dire « Pierre de forge », et Glorin sera le Père de ceux qui vivent avec la roche et aiment à la creuser et à la travailler et qui seront aussi les forgerons des choses les plus solides et les plus fortes. (…) Et tous ces peuples-là, je les créerais avec les Grands Esprits pour qu'ils soient comme il convient et ils en auront la garde à jamais ».
> Et ainsi fut fait.
> (…)
> Puis Glorin sculpta dans la pierre des êtres courts et massifs, et Los les toucha de son toucher brûlant et porteur de vie et ainsi naquirent les Nains. Et ils étaient forts et résistants, et leurs voix étaient comme autant de trompes sonores et puissantes.
> Et parce qu'il avait su interpréter les envies de Los, Glorin reçut en récompense le droit de créer des Dieux à son image afin de l'aider à diriger les destinées naines. Et Glorin créa les trois autres Dieux nains et des dizaines de dieux mineurs.

> (…) (à propos de la guerre contre les Titans)
> Les Immortels combattirent vaillamment, ne concédant rien à l'adversaire, jetant dans le conflit les Elfes et les Nains, héros illustres de la guerre contre les Léronidéens, utilisant leurs miracles pour renforcer les légions d'Amazones et de Wükings qui partout luttaient contre les démons et les diables, serviteurs de Satan.

Ces temps anciens auxquels se réfèrent les textes de la Genèse s'écoulèrent dans l'intervalle entre –2.500.000 et –50.000…
Plus tard, l'histoire « officielle », telle qu'elle est connue dans les manuels Ilvaniriens, retrace un peu de l'existence naine :

> **-2.500.000** : les Dieux créent en *Ilvanir*, et dans la même période, des races aussi différentes que les Elfes, les Nains, et les Gnomes. Les Nains peuplent les montagnes et les plaines du centre et du sud du continent, entretenant des rapports peu fréquents, mais généralement cordiaux avec les autres peuples. Ils développent lentement une civilisation organisée surtout autour de la mine, de l'agriculture, et du travail des métaux.
>
> **-12.000** : premiers vrais contacts entre nains et barbares (apparus vers –500.000). Les barbares s'intéressent de près aux techniques de forge développées par les nains. Mais ces derniers se montrent méfiant à l'égard de cette peuplade inconnue, et particulièrement rustre. Les échanges se feront assez rares.
>
> **-3.200** : premières frictions entre les peuples Elfes et Nains. Alors que jusqu'alors, ces deux peuples vivaient en bonne intelligence, des conflits éclatent, le plus souvent pour des raisons de rivalité de territoires.
>
> **-2.800** : les nains de la région des *Monts-des-Vents*, toujours à la recherche de plus de bois pour leurs industries minières, et leurs forges, installent des villages de colons dans la forêt de ***Rillafilh*** (nord-est du continent, actuel désert de *Gob'Us*). Les atteintes naines à la forêt sacrée de *Rillafilh* provoquent chez les Elfes une réaction violente. S'organisant pour la première fois de leur histoire en groupes de guerre, ils dévastent plusieurs villages Nains en quelques mois. Peu de temps après la guerre éclate officiellement entre les Nains et les Elfes. De tout le continent, et dans les deux parties, les armées s'organisent, les techniques de combat s'élaborent, les stratèges se révèlent. Pendant plus de 40 années, de violents combats opposent les deux races autour de la vaste région de *Rillafilh*. Même pour ces races à l'espérance de vie si longue, la guerre semble s'enliser. Les nains développent de nouvelles armes d'acier, toujours plus meurtrières, tandis que les Elfes explorent avec toujours plus de succès les voies de la magie de destruction.
>
> **-2.760** : les Archimages Elfes mettent au point une "arme suprême", qu'ils baptisent ***Armaguedon***. Pourtant, les premiers essais de l'arme se révèlent si épouvantables, que l'idée de l'utiliser dans la guerre contre les Nains en est immédiatement écartée. De leur côté, les Nains sont au bord de l'effondrement militaire, et social. La grogne monte chez les humbles, et le pouvoir du Roi des Nains est durement éprouvé. En désespoir de voir son peuple obtenir une victoire contre les Elfes, qu'il croit maintenant invincible, le grand conseil Nain autorise les Shamans à utiliser les forces démoniaques. Très vite, ce recours aux Démons donne aux armées Naines exsangues des victoires inespérées. Tant et si bien que les Elfes, terrifiés par les créations des Sorciers Nains, ré envisagent l'utilisation de "l'arme absolue". Plus de six mois furent nécessaires aux Elfes pour se résoudre à l'emploi de *l'Armaguedon*, mais au terme de cette réflexion, les avancée Naines sont telles sur le terrain militaire que l'ordre est lâché.
>
> **-2.758** : utilisation de l'*Armaguedon* par les Elfes. Après cet acte terminal, qui voit toute la puissance et l'horreur de la magie de destruction déployée pour la première fois à si grande échelle, les deux peuples restent abasourdis. Les Nains multiplient leurs missions d'exploration pour comprendre comment en l'espace de quelques minutes, et de quelques grandes lueurs rouges, plus de **370.000** de leurs meilleurs combattants ont pu être emportés par le néant. Ces missions découvrent une région jadis fertile, et même luxuriante, transformée en une vaste étendue aride et désolée.
>
> **-2.757** : les Nains prennent peur, et voient dans cette éradication de toute vie dans la vallée de *Rillafilh* un témoignage de la colère des Dieux à l'égard de leur folie guerrière, et de leur imprudence dans l'utilisation des Démons. Par milliers, ils se retirent dans les montagnes, rejoignant ainsi

leurs territoires d'origine, dans les "*Hauts-de-Cof*", les "*Monts-des-Vents*" et les "*Collines-de-Glace*". Pour leur part, les Elfes écœurés d'un tel gâchis, en vies humanoïdes, animales et végétales se retirent à leur tour vers la *Chaîne du Gouvre*, dernier sanctuaire Elfique non-souillé par les conflits. Pour une grande part, les recherches sur la magie sont abandonnées, et parfois même déclarée interdites. Tout le peuple Elfique s'oriente vers la protection et le soin de la nature et de la vie.

Population.

De nos jours, les Nains vivent donc, en surface, sur des territoires plutôt restreints, en regard des vastes contrées qu'ils peuplaient du temps de leur âge d'or.
On compte aujourd'hui près de 1.300.000 nains.

Les Royaumes Nains

Ils sont au nombre de sept, répartis du nord au sud de l'Ilvanir.

Kaaz'Drakk (Nains du Dragon). C'est un royaume qui uni deux tribus naines installées au sud et au centre-sud de l'*Epée d'Airain*. Les habitants de ce royaume se prétendent les « ancêtres de tous les nains » et affirment être les descendants directs des premiers nains déposés sur Dère par le Dieu Glorin.
Le royaume compte environ 70.000 sujets (45.000 pour la tribu sud et 25.000 pour la tribu centre-sud).
Ils considèrent les autres royaumes nains avec beaucoup de condescendance, parfois même du mépris.

Kaaz'Rut'Gun (Fière Forteresse des Nains). Le royaume couvre la quasi-totalité du massif des *Collines de Glaces* (au nord-ouest de l'Ilvanir). Près de 140.000 nains vivent là, au beau milieu des terres barbares.

Kaaz'Zaraz'Ok (Nains Rusés du Nord). Indépendant depuis 380 du Premier Calendrier, le royaume compte environ 35.000 nains. Il est né du refus des clans du nord du massif des *Monts des Vents* d'entrer en commerce avec les humains d'Elarstan (réticence depuis totalement oubliée).

Kaaz'Ok (Nains Rusés). Installé dans les *Monts des Vents*, le royaume couvre toute la partie sud du massif et compte près de 80.000 sujets.

Kaaz'Sar'Jûn (Foyer Sacré des Nains). C'est le Grand Royaume des Hauts-de-Cof et le plus grand royaume nain d'Ilvanir. Il compte 850.000 nains, répartis en cinq tribus, unies dans un royaume fédéral.

NB : les Hauts-de-Cof sont le massif le plus élevé du continent Ilvanirien, après l'Epée d'Airain.

Kaaz'Klad (Armure des Nains). Situé dans le *Massif du Marcollan*, au sud-est du continent, le royaume abrite environ 70.000 nains.

Principauté naine d'*Ardagost*. Elle compte environ 50.000 nains. Son souverain est le Prince *Guriok Tarionth,* inféodé au Roi d'*Arn'Armor.*



ARTISANAT.

☙ Travail des matières.

Les Nains sont des mineurs et des forgerons. Comme mineurs ils connaissent parfaitement le secret des filons, et savent parfaitement mettre en valeur les veines les plus minces de minerai. Comme forgerons ils excellent dans le travail, la transformation et la mise en valeur des matières qu'ils ont auparavant extrait de la mine.
Ils sont ainsi les plus
La science de la métallurgie, qu'elle concerne l'élaboration des alliages ou la simple transformation des minerais en métal, est considéré par le peuple nain comme un art plus que comme un métier. Elle recouvre d'ailleurs une connotation mystique qui lie le travail de la matière à la dévotion et au service de Dieu (tant Guerimm, que Glorin ou fires).

☙ Armes et Armures.

Les nains, de quelque région qu'ils soient, sont connus comme des experts dans la fabrication des armes et des armures. Bien sûr, ils travaillent des matières de premier choix, mais c'est surtout leur savoir faire qui est responsable de la haute qualité de leur production.
Armures exceptionnellement légères, cottes magnifiquement ajustées, haches capables de trancher au vol le col d'un orque, lames au fil qui jamais ne s'émousse, toutes les fabrications naines sont de véritables joyaux de techniques de la forge.
De fait, les nains ont toujours eu beaucoup de commande venant des autres peuples, et tout particulièrement des humains, pour la confection d'armes et d'armures de haute qualité.
Il est notoire par ailleurs que la plus grande partie des armes et des protections qui sont enchantées en *Ilvanir* par les soins d'un magicien sont de fabrication naine.

Le plus souvent, un guerrier nain de niveau 1 possède à tout le moins une hache de bonne qualité (à une main ou à deux mains), ainsi qu'une cotte de maille bien ajustée, mais nombreux sont ceux qui portent une hache de haute qualité (+1 de facture aux dégâts, voire +2, type *Andurias*) et une excellente cotte de maille (PR : 4, voire 5, et malus d'Adresse : 0).
Ces matériels « haut de gamme », alliés à la ferveur guerrière des nains, rendent particulièrement dangereuses les armées de ce peuple.

☙ Equipement spécial.

La civilisation naine a développé de nombreuses techniques particulières, de multiples outils, propres à leur assurer confort et sécurité dans un quotidien surtout fait de déplacements en souterrain.

- Pioche à double pic (ou bêche des nains).
Pioche de petite taille, nantie d'un double pic, elle permet de mieux s'attaquer à certaines roches, plutôt friables, et de gagner près de 25% d'efficacité dans l'extraction du minerai enserré dans ces roches.



- lampe à main des nains.
Lampe forgée, dotée d'une réserve d'huile, elle permet d'éclairer durant une heure complète en ne consommant que 20 cl d'huile. Sa portée est de 12 mètres, et des volets de métal permettent de régler la diffusion de la lumière. Sa forme permet de la tenir comme une torche.

- Corde du « court mineur ».
Corde légère et peu encombrante (section de 3 cm) capable de résister à des poids de plusieurs centaines de kilos (son secret : quelques fibres de mithril sont incorporés au chanvre durant le tressage). Très utilisées dans l'extraction, pour remonter les charges importantes dans les puits de communication, ces cordes valent une petite fortune au mètre (~ 50 p d'or)

- Pierre à affûter de la Forge.
Ces pierres sont extraites des roches les plus dures des Monts-des-Vents. Correctement utilisées, elles confèrent en une vingtaine de minutes d'affûtage un bonus de 1 point aux dégâts d'une arme tranchante. Ce bonus est généralement valable sur une dizaine de coups portés.
N.B. : seuls les guerriers nains les plus fortunés possèdent ce genre d'équipement (valeur d'une pierre : ~1000 p d'or)

SOCIETE.

☙ Politique

La notion de Royaume revêt chez les Nains une signification très particulière. Il existe au sein de cette race un grand nombre de Rois. Cet état de fait est provoqué par une coutume très ancienne : lorsqu'un clan devient « ancien », et un peu important numériquement ou historiquement, « l'Assemblée des Vieilles Barbes » se réunie et se prononce sur la possibilité de créer un nouveau royaume.
Un « royaume nain » peut envoyer un sage à l'Assemblée des Vieilles Barbes.

De cette façon, il existe des Rois Nains régnant sur un petit millier de sujets, alors que d'autres peuvent se retrouver à la tête d'une nation de plusieurs dizaine de milliers de sujets…

- Assemblée des Vieilles Barbes.
Fondée vers moins 13.000 du Premier Calendrier, cette grande assemblée réside en la cité naine secrète de *Zon'Kaaz'Dum* (située sous les montagnes Nord-Ouest du massif des *Hauts-de-Cof*). En séance permanente, les membres de cette assemblée rendent des jugements dans les affaires importantes de la nation naine (rivalités territoriales internes, litiges dans les échanges commerciaux entre royaumes…) et émettent des avis consultatifs sur la conduite politique des royaumes nains. C'est cette assemblée qui élève officiellement un clan au rang de royaume.
L'Assemblée est composée d'un représentant de chaque royaume nain, petit ou grand, qui peut « justifier d'au moins une génération d'existence » (250 ans).

- Noblesse.
La noblesse naine est composée des seuls rois nains, et de leurs héritiers mâles potentiels. Cette notion de caste ne s'étend pas dans le peuple nains aux collatéraux, ni même aux compagnes des rois…
Pour 80% des Royaumes Nains, la charge de Roi est héréditaire, c'est-à-dire qu'un fils, qui n'est du reste pas forcément l'aîné des héritiers, hérite du trône de son père à la mort ou au retrait de celui-ci. Pour les 20% restant (essentiellement concentrés dans les *Monts-des-Vents*), le Roi est élu par ses sujets pour un nombre d'année plus ou moins important (assez souvent 250 ans, soit une « génération » naine).

☙ Religion

En 792 du S.C., le peuple nain est partagé entre deux tendances importantes : les fidèles du panthéon de ***Glorin*** et les adorateurs de ***Guerimm*** (dieu de la forge et du feu du panthéon de *Praïos*). *Glorin* et les siens séduisent encore 90% du peuple nain, mais la foi en *Guerimm*, apparue récemment sur le continent (vers 768 du S.C.) progresse régulièrement…
Les Dieux des Nains sont tous foncièrement bons.

Le panthéon de Glorin :

Glorin. Chef du panthéon, dieu de la forge et de la guerre.
C'est un dieu taciturne, exigeant mais juste. Il n'a qu'une oreille car il a perdu l'autre au combat contre Orcus, le Prince Démon des Morts-Vivants.

Fires. Dieu de la roche, de la terre et du feu.
Très violent, il aime les sacrifices rituels et les immolations volontaires. Il s'incarne souvent sous la forme d'un « homme de feu ».

Salmegas. Déesse de la nature, de la chasse et du printemps.
C'est sans doute la plus calme des déesses naines ; c'est elle que l'on prie lorsqu'une naissance va avoir lieu. Elle s'incarne parfois en biche, d'un blanc immaculé.

Tchagre. Dieu du vin et de la danse.
Gai et amusant, les fêtes données en son honneur, toujours formidables, durent souvent plusieurs jours. Il apparaît systématiquement aux mortels en compagnie de Satyres et de Nymphes.

Ces quatre divinités sont dites majeures par opposition aux dizaines d'autres Semi-Dieux ou Grands Esprits qui peuplent le grand panthéon des Dieux nains. Elles sont aussi les seules à avoir formé un clergé.

Notons que le druidisme connaît quelques adeptes chez les nains, même s'il demeure une religion très marginale pour ce peuple.

METIERS.

On rencontre chez les nains des Guerriers, des Aventuriers, des Prêtres, quelques Druides, des Illusionnistes, des Rôdeurs, des Moines, des Médicastres, quelques Ménestrels, des Paladins, des Chevaliers Sert'Vert, des Templiers, fort peu de voleurs et quasiment aucun assassin.
Les nains ne rejoignent qu'exceptionnellement les Ordres de Chevalerie qui ne sont pas exclusivement nains !

Combattants. Les combattants forment, comme pour toutes les autres races humanoïdes, le gros des aventuriers nains et un gros contingent de métiers représentés dans une cité naine.
Les Guerriers sont à l'honneur et constituent même dans l'imagination populaire commune un archétype incontournable : hache de guerre en main, casqué de fer, cotte de maille ou cuirasse, les guerriers nains sont célèbres pour leur courage et leur force étonnante, et leurs armées brillent par leur efficacité et leur fougue, si ce n'est par leur discipline…



Magie. On ignore précisément pour quelle raison (sans doute culturelle), mais les nains ne pratiquent jamais la magie des Magiciens. Cependant, certains peuvent épouser la carrière d'Illusionniste, et devenir très renommés.

Il n'y a aucune aversion notable des nains pour la magie !

Religion. Les quatre Dieux nains, *Glorin*, *Fires*, *Salmegas* et *Tchagre*, possèdent des clergés important (surtout *Glorin* et *Fires*). Les Nains forment un peuple très religieux, bien que le rapport aux Dieux soit envisagé avec une attitude qui pourrait paraître désinvolte à plus d'un humain. Dans cet esprit, les fêtes sont nombreuses et liées à de multiples prétextes, et émaillent toujours joyeusement l'année naine (en moyenne, selon les régions, 76 jours par an !).
Les Nains, lorsqu'ils deviennent prêtres, ou moines, ne font aucun vœux, que ce soit de célibat, d'abstinence, de pauvreté (!!!)…
On note enfin qu'une proportion non négligeables de nains religieux sont druidistes et se lancent dans une carrière de Druide. Ils sont alors de terribles défenseurs de Dame Nature…

Voleur et autres larrons. Les nains ont un sens aiguë de la propriété, c'est un euphémisme.
De ce simple fait, il est assez rare de rencontrer des nains ayant choisi le métier de voleur.
Pour des raisons parallèles, la grande franchise de ce peuple, en dehors des affaires, les conduit à éviter la carrière d'assassin.
Il faut cependant noter que le métier de Spadassin a connu de très bons représentants nains.

CARACTERISTIQUES RACIALES.

C'est une évidence, les nains font partie des peuples de « petite taille ». Les mâles de l'espèce mesurent entre 1,15 et 1,35, et les femelles entre 1,05 et 1,25 m. Leur stature est courte, mais massive et bon nombre de nains adultes accusent un poids d'au moins 65 à 70 kg.
Leurs cheveux sont indifféremment blonds, roux, châtains, bruns. Leurs yeux sont bleus, verts, marrons ou noirs…

Les Nains sont forts et adroits (minimum de 12 en Force et Adresse pour les aventuriers). Robustes, leur énergie vitale est de 35 points au niveau 1 (sauf pour les Illusionnistes qui ne disposent que de 30 points à ce même niveau).

☙ Avantages

- Langues. Les Nains parlent leur langue raciale propre, dont sont issues les langues *Korred*, *Pech* et *Gnome*. Ils parlent aussi en complément 2 à 3 autres langues : *Ilvanirien* (80%), (75%) dialecte commun des peuples souterrains, *Elfe* (60%), *Gnome* (60%).

- Résistance au poison. Les nains possèdent une constitution particulièrement solide (le tirage le plus favorable des aventuriers). Ils bénéficient en outre d'une résistance toute particulière aux poisons qui leur accorde un bonus de 2 points à leurs jets de résistances sur le sujet.

- Infravision. Ils disposent d'une infravision qui leur permet de détecter par le spectre infrarouge les sources de chaleur avec une certaine précision jusqu'à 40 mètres.

- Instinct des Passages Secrets. Grands bâtisseurs, les nains savent d'instinct dans une zone construite où pourrait se dissimuler un passage. Cet instinct nécessite environ 5 minutes de concentration studieuse, durant lesquelles le nain se déplace dans la zone et « se met à la place du constructeur de l'endroit ». Il tente ainsi d'imaginer l'endroit le plus propice à l'installation d'un passage secret.

Techniquement : chaque passage dissimulé est doté sur le plan du Maître de Jeu d'un nombre compris entre 6 et 16. Lorsque le nain annonce : « MdJ je tente un instinct des passages secrets », il lance 3D6 et en annonce le résultat au MdJ qui le compare avec la valeur inscrite sur son plan. Si le résultat des 3D6 est inférieur, l'instinct du nain n'a pas permis la découverte du passage. Si le résultat est supérieur ou égal, alors le nain a clairement « senti » la présence du passage secret. C'est alors une partie de « cache tampon » qui se joue entre le MdJ et le joueur nain (« vers le mur nord MdJ ? » - « froid » - « vers le mur est peut-être ? » - « hum… c'est plus chaud… »…)
N.B. : si le nain obtient un résultat qui indique qu'il « sent » le passage secret (3D6 > ou = à la valeur indiquée sur le plan), le MdJ ne peut en aucun cas mentir sur le résultat et annoncer que le nain ne perçoit rien !

- Instinct des Trésors. Mineurs hors paires et connaisseurs des richesses de la terre, les nains possèdent un instinct développé capable de leur permettre de « sentir » les métaux précieux, les pierreries… Qu'ils soient dissimulés dans une cache, derrière un mur ou dans la poche d'un compagnon !
Techniquement : complètement identique à l'instinct des passages secrets.

☙ Invonvénients

Naître nain, même si les représentants de cette race ne l'avouent pas volontiers, peut avoir des inconvénients. Ces inconvénients sont de différentes sortes, mais la plupart sont liés à la taille elle-même de cette race, et demeurent relatifs à une comparaison avec la race humaine ou elfique.

- Taille.
Armes. De par leur stature et leurs membres plus courts, les Nains ne peuvent manier à une main que les armes de 1D+3 maximum (sauf cas spécifiques). Les armes 1D+4 sont toujours « à deux mains ». Ainsi, la Hache de Guerre, l'Epée, la Masse d'arme…

Armures. Les nains ne se fabriquent pas d'armure, qui limiterait bien trop leur amplitude de mouvement. Ils ne portent au combat que le cuir, la maille ou encore la cuirasse d'écaille.

- Racisme. De nombreux nains souffrent de l'étroitesse d'esprit des humains qu'ils fréquentent immanquablement au cours de leurs aventures. Cette étroitesse d'esprit va de l'ostracisme simple à la persécution raciale systématique dans les groupes les plus obtus.
De telles réactions sont aussi notoires chez les Elfes à l'égard des nains, mais pour des raisons historiques bien différentes.

☙ Caractère Nain

Les nains possèdent un caractère généralement bougon. Ils sont **râleurs** et **« forts en gueule »**, et ne perdent pas une occasion de faire connaître leur opinion sur tous les sujets qui revêtent à leurs yeux une quelconque importance. Pourtant, souvent taciturnes, ils ne tolèrent pas eux d'être dérangés lorsqu'ils maugréent.

Les nains brillent encore par leur mauvaise fois persistante, même s'ils savent, au bout du compte reconnaître leurs erreurs et présenter de sincères excuses s'ils comprennent qu'ils ont blessé quelqu'un qu'ils estiment. Car les Nains ont **grand cœur**, et c'est bien ce qui les rend si sympathiques et efface la mauvaise impression que peuvent susciter leur **avarice** congénitale et leur **cupidité** atavique.
Evidemment, nous sommes là dans la caricature, mais **l'avarice est un trait de caractère réellement et profondément inscrit dans les gênes nains**.

UNE CITE NAINE TYPIQUE…

Son nom est du type *Kaaz'Dum, e*t possède toujours une signification en langue naine.
Elle compte 15.000 voire 20.000 habitants, et s'étend souvent en partie en surface et en partie en sous-sol (dans un rapport de ¼ en surface et ¾ en sous-sol. Les mines y sont des prolongements naturels de la Cité elle-même, et constitueront d'ailleurs ensuite la base de l'expansion géographique de la Cité, lorsque, les veines totalement exploitées, les tunnels et les salles d'excavation seront transformés en lieux de résidence pour les Nains.
Au centre de la cité, assez près de la surface, se trouve le « Grand Palais du Roi », le plus souvent une vaste demeure au luxe clinquant, aux murs ornés de nombreuses armes, d'où le seigneur de la Cité administre ses sujets en suivant les conseils des « Anciens ».
On trouve dans la Cité au moins deux temples, servis par une dizaine de religieux.
On trouve aussi, proche de la surface, de grandes forges fort industrieuses qui fournissent à la cité une bonne partie de ses revenus, et qui tire ses matières premières des zones les plus profondes de la cité où sont établis les « centres d'extraction et de traitement » des minerais.
La Cité compte aussi une « Maison des Mineurs », dont le rôle social et politique est à lui seul au moins aussi important que l'influence que peuvent exercés les deux ou trois « Maisons des Artisans » qui se répartissent les secteurs de la ville.

Le Roi, ou le Seigneur Nain, de la Cité a dans les trois siècle. Il est le fils d'un roi digne dont la mémoire est entretenue par tout un peuple aimant, et sa descendance, un ou deux enfants, est elle-même respectée comme génération des futurs dirigeants de la ville.

Un Grand Prêtre, dont l'âge vénérable lui vaut au moins autant de respect que sa charge religieuse, conseille le souverain, et veille à ce que les différentes générations de nains coexistent dans un même esprit fraternel au sein de la cité.

*

« Quand tous les peuples comprendront que le Nain est l'avenir de Dère, les choses iront tellement mieux… »
Thurgon Hachenpierre (593~…)
Roi des *Collines des Glaces*




R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir



Ozzo'Kurien



Voir également le « *Guide du Monde – Ed Monde – REDON* »

Ozzo'Kuru : Pays des Anciens

Peuple originaire de l'empire insulaire d'Ozzo Kuru.
Les Ozzo'Kuriens sont en moyenne plus petits que les Ilvaniriens et ont un corps généralement moins massif.

Taille : 1,55 m + 1D20 cm

Leur teint est jaune ou ambré, leurs cheveux noirs et leurs yeux foncés présentent une forme « en amande ».

L'empire Ozzo'Kurien est dirigé par deux pouvoirs : l'empereur garant de l'autorité administrative et religieuse et le Shogun chef des armées.
Les Ozzo'Kuriens vénèrent les anciens et vouent un culte aux éléments et aux esprits naturels (de la rivière, de la roche…)

Population : environ 700.000 habitants.

Histoire

Les Ilvaniriens savent fort peu de chose de l'*Ozzo'Kuru*. Ils savent que c'est un empire insulaire, situé à des milliers de kilomètres vers le sud-est de leurs propres terres, et que seuls des navigateurs perdus de ce peuple sont arrivés jusqu'en *Ilvanir*.

En fait, l'*Ozzo'Kuru*, de par sa situation géographique (à près de 2.500 km des côtes sud d'*Organdia* et à plus de 3.600 km des côtes est de l'*Eriasie*), a toujours connu sur Dère un développement en marge du reste des civilisations du monde. Les humains de l'archipel ont accédé au feu, à l'écriture, à la navigation, sans jamais avoir pu échanger avec des peuples étrangers à leur propre « monde ».
C'est l'exemple parfait d'une race qui s'est développé sans aucun apport extérieur.

Les *Ozzo'Kuriens* fonctionnent d'après le calendrier *Shuni*, qui prend naissance en 1310 avant le premier calendrier Ilvanirien.



Religion

Culte des anciens

Nialisme : doctrine religieuse fondée en 8.000 avant Shuni. Basée sur le respect des paroles des sages Nié, Nia et Niï. Propose de cultiver le lotus personnel. Religion qui promeut l'individualisme.

Luminisme : observation du culte des anciens. Enseigne la sagesse des éléments anciens et le bienfait du commun. Met en avant la prédominance du groupe sur l'individu, la suprématie de l'intérêt de la cité sur celui de l'homme. Apparut en 4.700 avant Shuni dans l'île d'Ito-Ido.

philosophie *Tijong*, qui justifie la répartition de la population en castes très structurées

2.292 du calendrier Shuni. La période *Yodi-Jen* (Révolution Inconnus).
rendre un culte à des Esprits personnifiés, à des entités supposées divines qui seront chacune symbole d'une ou plusieurs sphères d'influence spirituelle.
Ces « Dieux » sont :
Shukomo-Luming (Shulu) dont les sphères sont la Force et l'Intelligence
Sumitomo-Tetsui (Sumitet) dont les sphères sont la Puissance Aveugle, l'Honneur et l'Amitié,
Nagushima-Taïchi (Nagushi) dont la sphère est celle de la Sagesse et la Beauté
Chen-Saï-Li (Saïli) dont la sphère est celle de la Magie
Kawito (Ka) dont la sphère est celle de l'intercession avec les Grands Anciens

Traits Culturels

Le Nom. Le Nom de famille précède toujours le prénom usuel.
Ainsi, le prénom du Bonz Shuni-Tiko sera « Tiko »… mais bien sûr, personne n'oserait l'appeler ainsi.

Le Théâtre d'Iko. Le Théâtre d'Iko, qui s'interprète toujours nu avec pour seul ornement des maquillages et des bijoux, est un mélange de jeu dramatique, de danse, de chant, de mime et d'acrobaties.



Na-Gushima.

Peinture sur Tuiles. Art pictural majeur ozzo'kurien. Exclusivement figuratif.

Habitations. Huttes de torchis pour les paysans et les artisans les plus modestes.

Monnaie. 1 Ch'ien (= 10 pièces d'or) = 5 Ta'el = 50 Yu'an

Société

Répartition de la population en castes très structurées :
- noblesse
- samouraïs
- agents de l'administration
- prêtres
- acteur du théâtre d'Iko
- artisans
- paysans
- commerçants
- oukis

Empereur (Bonz) : chef spirituel et religieux

Shogun : chef des armées responsable de la justice

Daymio : seigneur d'une province

Jito : seigneur d'une petite ville ou d'un village. Il agit pour le compte d'un Daymio auquel il appartient et exerce la basse et haute justice sur un territoire.

Samouraï : guerrier d'élite appartenant à une caste supérieure de la société ozzo-kurienne.

Shukenja : prêtre

Soheï : protecteur des temples (sorte de templier)

Le Théâtre d'Iko. La culture connaît un nouvel essor avec l'apparition du théâtre (vers l'an 200), d'abord autour d'Iko (qui lui donnera son nom de « théâtre d'Iko »), puis sur tout l'archipel (entre le troisième et le quatrième siècle). Le Théâtre d'Iko, qui s'interprète toujours nu avec pour seul ornement des maquillages et des bijoux, est un mélange de jeu dramatique, de danse, de chant, de mime et d'acrobaties. Cet art, nouveau, fait ajouter une nouvelle caste dans la société, qui s'intercale entre la caste des prêtres et celle des artisans.



Utso-Kimi, *acteur du théâtre d'Iko*
(3312-3369 du calendrier Shuni)
Ici dans le rôle du Mokiru (personnage démoniaque masqué intervenant dans de nombreuses pièces)

Samouraï. En 420 avant Shuni, le guerrier *Nomurata*, fils du seigneur de la cité de *Noretu*, fonde un ordre de chevalerie dévoué à l'empereur, mais en fait au service effectif du Shogun, l'ordre des Samouraïs. En un peu moins de cinquante ans, cet ordre se transformera en véritable caste, et deviendra l'un des fondements essentiels de la société de l'Edo-Komo, en en garantissant la stabilité.

Fuji-Ko.
« Volcans Noirs », la garde rapprochée de l'empereur.

Techniquement

- Energie Vitale. L'énergie vitale de base d'un Ozzo'Kurien de niveau 1 est égale à celle d'un Ilvanirien de même niveau et dans un métier équivalent (Cf. les cas particuliers dans le Guide des Métiers REDON)

- Armes. Toutes les armes d'Ozzo'Kuru sont spécifiquement décrites dans le Livre des Armes REDON. Il faut également y ajouter les haches, lances classiques, épieux, gourdins…

- Langue. Les Ozzo'Kuriens parlent leur propre langue, le Ozzolu.

Métiers

On trouve représentés presque tous les métiers en Ozzo'Kuru.

Eléments d'Ozzo'Kurien

Ado : premier
Bedo : deuxième
Bokuru : petit, court
Bush : guerre
Bushi : guerrier
Cedo : troisième
Dedo : quatrième
Edo : cinquième
Fuji : volcan
Gushima : histoire
Hutu : terre
Ido : île
Ïk : oui
Iko : grand
Jö : jaune
Jen : inconnu
Kano : paix
Kitiki : tablette
Kö : noir
Komo : empire
Koto : bras
Koro : jambe
Korobokuru : nain
Kuru : terre
Kutzo : ultime
Lu : équilibre
Ming : cité
Na : non (ou rien, vide)
Nia : Sagesse
Niù : humain
Namito : guilde
Ouki : paysan pauvre, misérable
Ozzo : ancien
Sense : maître
Shu : puissant
Shuni : puissantissime, Le Puissant
Shi : origine
Somnu : colosse
Sumi : gros, obèse
Toro : esprit
Tomo : dragon
Toroshu : titre des grands maîtres successifs de la théocratie Nia-Toro
Tsu-hi : herboriste, médicastre
Tuki : pèche
Wu : pouvoir
Yoni : renouveau
Yodi : révolution, changement
Zuzo : affrontement





Varga



Les Vargas sont les habitants de la plus grande île de l'*Archipel des Récifs*, au Sud-Est de *l'Algalith*, qu'ils nomment *Koulaze* (*notre demeure* en Varga).
Ils forment un peuple à part, bien qu'ils soient les cousins lointains des barbares, qui peuplent aujourd'hui (fin du VIII° siècle du Second Calendrier) le nord du continent Ilvanirien.

Comme eux, ils sont grands, et les hommes, comme les femmes, mesurent autour de deux mètres.

Taille : 1,90 m + 1D20 cm

Ils sont plutôt clairs de peau et présentent une pilosité variant du roux cuivré au châtain foncé. Leurs yeux sont fréquemment marrons, ou encore verts.
Les guerriers de la communauté, c'est-à-dire pratiquement tous les adultes, mâles ou femelles, du clan, ont le crâne complètement rasé, à l'exception d'une longue queue de cheval qui revêt pour eux un caractère sacré.

Les Vargas sont généralement frustres, peu enclins à goûter les arts et les plaisirs fins de l'existence. Ce sont des brutes épaisses, dont toute la culture est axée autour des armes, du combat et des batailles…
Mais, si leur esprit est simple, leur corps est particulièrement robuste, rompu à supporter tous les climats, à affronter toutes les fatigues. Leur endurance est l'une des plus remarquables qui soit.

Les Vargas parlent leur propre langue, une langue particulièrement gutturale, simple mais assez précise, assez proche du Barbare classique (60% de compréhension mutuelle). Certains, mais ils sont assez rares, parlent aussi l'Ilvanirien.

Culture et Moeurs

Les Vargas n'ont de respect que pour la *force* et le *courage*, la *ténacité* et la *robustesse*. **Les enfants** de leur peuple sont soumis très tôt à un entraînement martial des plus difficiles. Au moment de leur puberté, les jeunes Vargas doivent réussir une épreuve dont dépendra leur vie. Ils doivent partir en forêt, seul, sans armes, sans vivres, et y survivre suffisamment longtemps pour parvenir à capturer un Arag-Ouränh mâle et adulte.
Il n'y a aucune alternative à cette épreuve. Un jeune Vargas qui échoue dans ce test, en mettant par exemple plus d'un an avant de capturer son primate, est pourchassé et mis à mort par les adultes du clan !

Les vieux sont l'objet d'une vénération particulière. Ils sont la mémoire vivante du clan tout entier, sans eux, plus de passé, plus de souvenir de toutes les expériences utiles, plus de rappel de toutes les erreurs passées dont le peuple peut aujourd'hui tirer les conclusions afin de ne plus les renouveler à l'avenir.
Pour que ne périsse pas prématurément cette mémoire, tout le clan subvient aux besoins, alimentaires ou autres, des anciens. Pour leur part, ils doivent avoir à cœur de diriger les premiers pas des jeunes, et de mettre en garde les adultes contre les erreurs de décisions, contre les opinions qui se sont révélées désastreuses de par le passé.

Les femmes **sont traitées à l'égale des esclaves**, **sauf si elles ont réussi l'épreuve destinée aux jeunes garçons**. Elles sont alors considérées comme des hommes et des guerriers à part entière.

L'honneur est une donnée particulière chez les Vargas. La parole donnée est considérée comme sacrée, mais elle n'est respectée que si elle est totalement consentie.

L'hôte est un individu lui aussi sacré. Aucun mal ne peut lui être fait, sauf à le déclarer mal venu, à la grande honte du Varga qui l'avait auparavant accueilli. Mais c'est là une décision réellement exceptionnelle, qui ne se prend qu'avec l'assentiment d'une large majorité du clan, et l'unanimité des anciens.

Historiquement, les Vargas n'ont eu de contact avec les peuples étrangers à leur île qu'en de très rares occasions. Pour l'essentiel, tous ceux qui ont débarqués sur leur territoire ont été massacrés dés leur arrivée. Toute leur histoire militaire n'est en fait qu'une longue liste de guerres entre clans, qui n'eurent pour décor que l'île natale des Vargas.



Population

Comme on l'a dit ci-avant, les Vargas peuplent la plus grande des îles de l'archipel situé au Sud-Est de *l'Ilvanir*.
Ils nomment leur île « *Koulaze* », ce qui signifie « notre demeure » dans la langue gutturale des Vargas.

En 794 du S.C., le peuple Varga compte environ 320.000 représentants (mais l'estimation est incertaine du fait de l'isolement important qu'entretiennent volontairement les Vargas).

Près de 98% de la population Varga vit dans l'île de *Koulaze*.

Religion

En ce qui concerne **la religion**, les Vargas sont parmi les rares peuples animistes d'Ilvanir. Ils pratiquent surtout le culte des éléments et des génies de la terre, de l'eau, du feu et de l'air.

Les quelques Vargas qui se font prêtres sont appelés « Chamans », et l'origine de leurs pouvoirs est tout autant magique que divine.

Métiers

Les Vargas pratiquent les métiers suivants : archers (en fait lanceurs de javelines), guerriers, druides (« chamans »).

Capacités spéciales

⁕ La puissance musculaire des Vargas est poussée jusqu'à des extrémités qui dépassent de bien loin les critères humains et pour eux, la limite de force se situe à 22 (au lieu de 20 pour toutes les autres races).
Par ailleurs, leur maîtrise parfaite de leur potentiel brutal leur confère un bonus de deux points d'impact par point de force au-dessus de 13 !

⁕ Leur entraînement, leur habitude à encaisser les coups développent chez eux une résistance cutanée (protection naturelle) égale à celle des moines de même niveau.

⁕ Aptitudes de base
Orientation (III) – *Chasse* (III) – *Prévision du Temps* (III) – Pistage (III) – Escalade (III)




R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir


2011

Wüking



Le peuple Wuking est originaire des terres glacées du Nord Ilvanirien. Plutôt grands et de bonne constitution, les Wukings sont blonds, roux ou chatains, et leur yeux sont souvent clairs. Leur peau est toujours laiteuse.

Taille : 1,75 m + 1D20 cm (pour les hommes)
1,70 m + 1D20 cm (pour les femmes)

La Société Wüking

Les Wukings sont organisés en villages de 100 à 400 (ou même 500 individus), toujours situés sur les côtes ou, dans les régions moins froides, à proximité immédiate d'une rivière navigable. On peut parfois rencontrer dans les terres des fermes regroupant une dizaine d'individus, une famille, mais rarement. Le secret de la survie dans un environnement aussi difficile, c'est l'entraide entre les membres de la communauté.

Il existe trois castes dans la société Wuking.

Les « Hommes libres », tous égaux et membres de droit du « Things », l'assemblée du village ou se prennent toutes les décisions afférentes à la vie de la communauté, au sens large. Un Roi, homme libre choisit par ses paires, domine les discussions du Things, mais peut aussi être destitué si les membres du Things le souhaitent (cas particulièrement rare). Un Roi wuking n'est en général que le chef d'un seul et unique village, même si parfois un Roi Wuking peut, durant quelques décennies, parvenir à soumettre à son autorité (par la force le plus souvent) jusqu'à une dizaine de villages.

Les « Femmes », mariées ou non, forment aussi une caste à part. Lorsque les hommes sont au village, elles ne possèdent aucun droits « politiques ». Mais lorsque ceux-ci quittent les Fjords pour de longs raids, elles organisent la vie sociale et guerrière du village, dominant les mâles de moins de 15 ans restés au pays, et les vieux. Elles font souvent de bonnes combattantes et des artisans habiles, travaillant le bois, tannant, chassant...

Les « esclaves », fils d'esclaves, prisonniers de guerres ou hommes libres ayant été condamnés par la loi du Things. Ils ne possèdent aucun droit et vivent généralement dans de mauvaises conditions.

Les Raids, la mer et le Drakkar

Les Wukings sont connus pour être des pillards, des pirates et des envahisseurs acharnés. Leurs raids sont plus souvent effectués par nécessité que par goût. Les ressources d'un village des Fjords sont pauvres. La chasse au phoque, au loup des glaces, à l'ours, aux rennes ou la baleine, la pêche et une misérable agriculture forment l'essentiel de leurs possibilités de productions.
Lorsque le gibier se fait plus rare, lorsque le trop court été n'a pas répondu aux attentes des cultivateurs, les hommes construisent un « *Drakkar* » (embarcation de guerre de 20 à 80 m de long où peuvent embarquer de 15 à 60 hommes), ou réparent le précédent, et partent à la recherche de quelques villages isolés et mal défendus, afin d'y prendre cargaison d'or, d'esclaves, mais surtout de vivres, et en particulier de céréales.

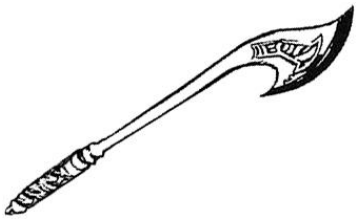
Les Wukings sont d'excellents navigateurs et leurs *Drakkars* sont des navires de bonne qualité, capables d'affronter les mers les plus difficiles. La vie à bord est soumise à l'autorité d'un chef, le Roi s'il s'est embarqué, comme c'est généralement le cas, ou un homme libre choisit par le reste de l'équipage.
Si à terre tous sont libres et égaux, lors d'un raid, l'autorité du chef est incontestable.

Lorsqu'un Roi est riche et puissant il n'est pas rare de le voir préparer plus attentivement un raid d'envergure, dans le but non plus d'assurer seulement la survie de son peuple, mais bien sa prospérité. Dans de telles conditions, les drakkars sont plus grands, ou plus nombreux. On forme une flottille, parfois composée de Drakkars appartenant à plusieurs villages et/ou à plusieurs Rois. De tels raids laissent souvent exsangues les populations des régions où ils débarquent.

Population

En 794 du S.C., les Wükings sont environ 80.000.
Ils sont répartis en trois grandes zones de peuplement :

1°) la zone sub-polaire nord – les « *Bleck-Wükings* » (« Wükings blanc »)
Sur une bande de terre presque toujours gelée, située sur l'extrême sud du continent « pôle nord », quelques villages de Wükings survivent tant bien que mal aux rigueurs glaciales…
On y compte près de 35.000 Wükings (environ 150 villages disséminés).



2°) le Taskland – les « Task-Wükings » (« vrais Wükings » comme ils aiment à se nommer eux-mêmes)
Le Taskland est une île située au Nord-Est de l'Ilvanir.
Elle abrite quelques 25.000 Wükings. Sa capitale, Task-Henag, est la cité du Roi du Taskland, l'un des Wükings les plus importants qui soit !

3°) le Nord-Ouest Eriasien. Les « Sok-Wükings » (« Wükings du sud »)
Le continent Eriasien est le refuge de plusieurs comptoirs Wükings, dont la population s'élève à environ 20.000 personnes.
Ils vivent du commerce avec les Eriasiens noirs : ils écoulent les marchandises pillées en Ilvanir et, pour une bien moindre mesure, en Aventurie contre des métaux, des pierreries…

La Religion

Les Wukings prient de nombreux Dieux, parmi lesquelles *Oldrin*, *Luther*, *Adreg* ,*Volkom* ou *Tulvar*.

Les clergés de ces cultes sont maigres, et les prêtres sont rares, mais lorsqu'un Wüking se lance dans une carrière religieuse, il n'est pas rare qu'il soit à la limite du fanatisme !

Métiers

Les Wükings pratiquent les métiers suivants : archers, guerriers, ménestrels (« Scaldes »), prêtres, voleurs

Capacités particulières

- Résistance au froid.
Habitués aux frimas, les wükings peuvent supporter une température de 15° inférieure à la norme humaine.
Ainsi, une température de 0° Celsius sera vécue par un Wüking exactement comme une température de 15° C par un humain normal…

- Navigation.
Les Wükings sont parmi les meilleurs marins du monde.
Ils possèdent tous les aptitudes suivantes : *Orientation en mer* (degré II) – *Navigation* (degré III)

- Communication animale
Au niveau 9, le Wuking peut tenter d'apprivoiser un loup ou un ours (3 semaines environ et 3 épreuves de Charisme). Ainsi domestiqué, l'animal se comportera comme un chien dressé.
De cette façon, le Wuking ne pourra avoir, en même temps à ses côtés, plus d'animaux que sa valeur de Charisme divisée par 4 !

Développement Spécial : le Berserker

Certains Wukings obtiennent naturellement, et de manière inexpliquée « l'honneur » de devenir **Berserker**.
Les prêtres Wükings y voient l'intervention directe d'un des Dieux de leur peuple (généralement ces faveurs sont attribuées à Adreg). Lorsqu'un guerrier reçoit une telle marque de faveur, les prêtres rappellent que les grands héros des temps anciens, au temps de la grande guerre entre les Dieux et les Titans, gagnèrent certains avantages… Les guerriers Berserkers sont considérés comme les lointains héritiers de ces héros mythiques.

Ces guerriers très particuliers peuvent entrer, sous certaines conditions, dans une rage de guerre terrible. Ils deviennent alors de véritables machines de combat.

Le Wuking ne progresse dans sa maîtrise de son pouvoir de Berserker qu'à la volonté des dieux Wukings, et un guerrier (ou n'importe quelle autre classe de personnage) Wuking peut très bien naître et mourir en n'ayant connu que le degré 1 de maîtrise de Berserker.

Selon le degré de maîtrise du Berserker, le Wuking peut obtenir des avantages de combat plus ou moins grands.

D° de Maîtrise	Attaque	Parade	Pts d'Impacts	Protection	Energ. Vital.	Durée	Vitesse
1	+1	-	-	+1	+1D	5 ass	/
2	+1	-	+1	+1	+1D	5 ass	/
3	+2	-	+2	+2	+2D	10 ass	+1 m/sec
4	+2	+1	+3	+2	+2D	10 ass	+1 m/sec
5	+3	+1	+4	+2	+3D	15 ass	+2 m/sec
6	+3	+2	+5	+3	+3D	20 ass	+2 m/sec
7	+4	+2	+6	+3	+4D	25 ass	+3 m/sec

Epreuve

Se placer en état de Berserker demande au corps un suprême effort. Tous les muscles se bandent, tous les nerfs s'agitent. Pour se placer en état de Berserker, un sujet doit réussir une épreuve de pourcentage qui lui est donnée par le M.J. Cette valeur est complètement libre et ne dépend en aucun cas du degré de maîtrise. Cependant elle est généralement comprise entre 20 et 80%.
Il faut au sujet 2 assauts complet de concentration avant que les modifications ne soient effectives.
Durant ce passage en Berserker, le guerrier ne peut pas attaquer et il ne peut se défendre que par des esquives (Parade divisée par 2).

Attention : placé en état de Berserker, le sujet est extrêmement dangereux. Il fonce sus à l'ennemi, mais une fois ceux-ci vaincus il ne reconnaît ses amis et compagnons qu'avec une épreuve de Sagesse.



II. Races Spéciales

Ce sont des races particulières qui s'insèrent « difficilement » dans une campagne dite « standard ».
On trouvera pêle-mêle des races mauvaises, comme les Elfes Noirs, ou des « races » simplement si atypiques qu'elles ne conviennent pas à des rencontres trop fréquentes dans un groupe de personnages.

Il est recommandé au MdJ d'accorder une attention toute particulière à la création de tels personnages, même si la demande des joueurs est forte en la matière.
En effet, un Elfe Noir dans un groupe peut s'avérer extrêmement gênant pour celui-ci, même si le joueur à l'origine de la demande n'a que de « bonnes » intentions…

Demi-orque
Sans doute la « race spéciale » la plus facile à intégrer.
Attention cependant, souvent victimes du racisme commun de la part des Humains, les relations avec les Nains, et plus encore avec les Elfes, peuvent être source de problèmes importants !

Elfe Noir
Evidemment, compte tenu du caractère mauvais et particulièrement vicieux de cette race, interpréter un personnage Drow dans un groupe d'aventuriers est très souvent pour le moins problématique !

Félys
Plutôt sympathique, le Félys s'intègre relativement bien au sein des groupes.
La version « voleur » est une des plus fréquentes, mais on rencontre également des guerriers Félys intéressants.

Kender
Bon…
A vos risques et périls.
Les cas d'assassinats de Kenders par des aventuriers plutôt bons par ailleurs sont nombreux !


R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir



Demi-Orque



Les demi-orques sont rarement le fruit désiré d'une union amoureuse. Bien au contraire. C'est souvent dans le drame, et la violence, que sont conçus ces enfants bâtards de deux races qui se haïssent.
Ces origines brutales, et le rejet quasi systématique que manifestent à leur égard les membres de la race qui accueille leurs premières années, fait d'eux des individus tout aussi brutaux, méfiants et inquiets. C'est que durant toute leur enfance ils ont dû livrer une lutte quasi quotidienne pour éviter le pire, et arracher à la vie les moindres parcelles de « plaisirs » qui furent les leurs…
Pourtant, malgré la crainte, la méfiance et les insultes qu'ils inspirent, les demi-orques parviennent parfois à surprendre même les plus hostiles en accomplissant de grands exploits ou en faisant preuve d'une sagesse insoupçonnée.

Les demi-orques vivent généralement en marge de la société. Ces individus, d'apparence bestiale et traditionnellement craints par les autres races, tendent à être entêtés et à chercher sans cesse à prouver leur valeur. Certains espèrent montrer qu'ils ne ressemblent pas à leurs cousins sauvages, les orques, et s'efforcent de développer les meilleurs côtés de leur personnalité, alors que d'autres laissent libre cours à leur héritage monstrueux et à leur férocité lors des combats.
Dans tous les cas, la majorité des demi-orques recherche avant tout le respect, que celui-ci soit donné librement ou arraché par la force.

Description physique et psychologique

Les demi-orques mesurent (1,60 + 1D20) mètres pour les mâles et (1,55 + 1D20) mètres pour les femelles.
Ils possèdent une musculature sèche et assez puissante.
Leur Constitution est robuste, et ils possèdent souvent une endurance très importante (Constitution avec 4D6 + 1D8 et trois tirages).

Leur teint est grisâtre, avec de légères colorations verdâtres.
Les oreilles sont légèrement pointues. Et leurs dents elles-mêmes, sans être forcément proéminentes, sont plus pointues que chez les humains.
La pilosité générale est abondante, avec des sourcils particulièrement épais, ce qui contribue à leur donner une apparence bestiale, qui par ailleurs fait la réputation de leur « race ».
Au sens humain de la chose, la Beauté n'est donc pas leur caractéristique principale (3D6 avec un tirage).

D'un point de vue mental, l'ostracisme, dont ils sont généralement victime, conduit les demi-orques à une forme prégnante d'amertume, ainsi qu'à une tendance forte à l'isolement.
Ils se montrent souvent violents, colériques, irascibles, et beaucoup développent des tendances mauvaises, même s'ils ne le sont pas par nature, et chaotiques.
Lorsqu'ils prennent la peine de vénérer des dieux, ils se tournent généralement vers ceux qui promeuvent la guerre ou la puissance individuelle.
Au sens humain, la Sagesse n'est pas non plus leur caractéristique la plus importante (3D6 avec deux tirages).

Demi-Orque des villes ou des huttes ?

En fonction du hasard de leur naissance, les Demi-Orques vont connaître un développement dans un sens ou dans un autre.

Deux possibilités principales :
- le demi-orque est né dans un clan orque
  (un humain a eu une relation avec une femelle orque)
- le demi-orque est né dans une agglomération humaine
  (une femme a eu une relation avec un mâle orque

1 - C'est une femelle orque qui a donné naissance à un demi-orque
Si l'enfant est une femelle, elle n'aura probablement pas accès à une carrière d'aventurier. Pire, si elle est identifiée comme bâtarde, ce qui est hautement probable, elle sera mise au ban de la société orque ou éliminée purement et simplement.
Si l'enfant est un mâle, il vivra, mais sera vraisemblablement contraint de gagner de haute lutte sa place au sein de son clan où il sera longtemps considéré comme un paria, une mauviette, un « sang impur ».

A noter que certains chefs orques ont même engendré intentionnellement des demi-orques, car la faiblesse physique des sang-mêlés est généralement compensée par un esprit plus rusé et plus agressif, ce qui en fait de bons stratèges et des conseillers avisés.

2 – C'est une femme qui a donné naissance à un demi-orque
Si c'est un village, il y a de bonne chance pour que le secret de sa naissance (l'origine de son père et le viol de sa mère) soit largement connu. Il vivra alors son enfance comme un bâtard, et on se méfiera de lui et de ses mauvais instincts. Il n'aura que peu de relations sociales, et sans doute pas d'ami…
Si c'est un gros bourg, une ville ou une cité, il est vraisemblable que le secret des origines du demi-orque soit moins diffusé. Il pourra alors mener une vie plus discrète et moins difficile, se faisant passer pour un humain normal, seulement un peu plus laid que la moyenne… Il apprendra tout de même à se méfier de ses instincts impulsifs qui pourront lui créer des difficultés.
A noter que les demi-orques avérés jouent parfois une carte avantageuse dans les carrières de la garde où leur caractère sec et impulsif peut être un avantage important.

Considérés comme des bâtards par les humains et des mauviettes par les orques, les demi-orques découvrent dès leur naissance des sentiments tels que l'amertume ou le brûlant désir de résister et de surmonter les obstacles. L'endurance des demi-orques en font des créatures puissantes, une puissance qui, selon les individus, peut être mise au service du bien ou du mal.

Relations interraciales. Après avoir connu la persécution tout au long de leur vie, les demi-orques se montrent généralement méfiants et colériques. Ceux qui parviennent à voir au-delà de cette carapace sauvage découvrent parfois un être doté d'une grande empathie.
Ce sont les elfes et les nains qui se montrent les plus méfiants à l'égard des demi-orques, parce qu'ils décèlent en eux une trop grande ressemblance avec leurs ennemis raciaux, mais les autres races ne sont pas beaucoup plus avenantes à leur égard.
Les sociétés humaines qui ne connaissent pas la menace immédiates des orques sont celles qui acceptent le mieux les demi-orques, qui y trouvent une place comme mercenaires ou hommes de main.

Accepté avec réticence
Tout demi-orque cherche un moyen de se faire accepter de ceux qui haïssent les orques. Certains sont réservés, essayant de ne pas attirer l'attention sur eux-mêmes. Quelques-uns démontrent piété et bonhomie aussi publiquement qu'ils le peuvent (que de telles manifestations soient ou non authentiques). Et certains essaient simplement d'être si durs que les autres cherchent à les éviter.

Noms demi-orques. Les demi-orques ont généralement des noms appropriés à la culture dans laquelle ils ont été élevés.
Un demi-orque qui veut s'intégrer parmi les humains pourrait échanger un nom orque pour un nom humain. Et certains demi-orques avec des noms humains décident parfois d'adopter un nom orque guttural parce qu'ils pensent que cela les rend plus intimidant.

Noms masculins : *Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk.*
Noms féminins : *Baggi, Emen, Engong, Kansif, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola, Volen, Yevelda.*

Métiers



De nombreux demi-orques, fermement indépendants, partent à l'aventure parce qu'ils n'ont pas le choix.
Ils tentent ainsi d'échapper à un passé douloureux ou d'améliorer leur condition de vie à la force de leur bras.
D'autres, plus optimistes ou avides d'acceptation, deviennent des serviteurs de la religion majoritaire (en tant que paladin, templiers, ou même prêtres) dans le but de prouver leur valeur au monde entier.
A noter qu'aucun métier ne leur est spécifiquement interdit.

Avantages et inconvénients

Vision dans le noir. Les demi-orques peuvent voir dans le noir jusqu'à une distance de 10 mètres.

Intimidant. Les demi-orques reçoivent un bonus racial de 2 points à leurs jets de Charisme quand ils tentent d'intimider un individu grâce à leur nature féroce.

Sang orque. Les demi-orques comptent à la fois comme humains et comme orques pour les effets liés à la race.

Férocité orque. Une fois par jour, lorsqu'un demi-orque est amené sous 0 point de vie mais pas tué, il peut continuer à se battre, tout en perdant 1 point de vie tous les 2 assauts. À la fin du combat, s'il ne repasse pas au-dessus de 0 point de vie dans l'assaut qui suit, il tombe immédiatement inconscient et devient mourant.

Langues supplémentaires. Les demi-orques connaissent généralement l'ilvanirien et l'orque. Les demi-orques qui possèdent une Intelligence élevée peuvent choisir d'autres langues parmi la liste suivante : elfe noir, géant, gnoll, gobelin, nain.

Odeur corporelle. Les demi-orques possèdent généralement une odeur corporelle très particulière, souvent assez acre, héritage de leur parenté gobelinoïde. Cette odeur, qu'ils tentent pourtant de masquer lorsqu'ils vivent au milieu des humains, trahi souvent leurs origines.

Espérance de vie. Les demi-orques vivent souvent « fort et vite ». Ainsi, si endurance est importante, et souvent leur constitution également, leur espérance de vie, du fait de leur parenté orque, demeure assez courte.
Adultes vers 12 ans, ils sont matures vers 16/17 ans et entrent dans la force de l'âge dès 31. A 46 ans un demi-orque est considéré comme « vieux » (jusqu'à 60). Et rares sont les vénérables qui atteignent les 80.



Eléments culturels

Kit de déguisement demi-orque. Ce kit de déguisement a été conçu par des demi-orques pour les aider à se faire passer pour des humains. Il comprend une crème pour masquer la teinte gris verdâtre de leur peau et d'autres objets pour dissimuler leurs caractéristiques orques ou attirer l'attention sur une autre partie de leur personne. Un demi-orque qui utilise ce kit gagne un bonus de +3 aux tests de Déguisement pour se faire passer pour un humain. Ce kit donne seulement un bonus de +1 si c'est un orque qui l'utilise.

Purulence noire. Les orques appliquent souvent cette pâte noire sur leurs armes avant de lancer des raids, pour contrer la magie de guérison de leurs ennemis. La purulence noire reste sur l'arme, comme un poison, jusqu'à ce que la lame frappe un ennemi pour la première fois. La substance reste dans le corps de la victime pendant une heure. La victime résiste alors à la magie de guérison : si quelqu'un essaie de la soigner par magie, il doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts DD 10 pour rendre des pv à la victime.



Elfe Noir.



Il fut un temps, bien avant la naissance des hommes, où les « *premiers fils du monde* », les Elfes, connurent de grands troubles. La « *race spirituelle* », le « *peuple des pensants* », vit croître en son sein des comportements violents, cruels, qu'elle ne connaissait pas.
Les Princes des grandes cités Elfiques qui couvraient alors le monde se réunirent en grand conseil dans le haut sanctuaire de *Qwelledoth*, au cœur de la vallée d'*Ellendil* (actuel grand fleuve d'*Arn'Armor*). Là, ils parlèrent longtemps. Confrontant leurs opinions, mêlant leurs craintes, les sages d'entre les sages résolurent d'opérer au cœur même du peuple Elfique une ségrégation définitive, partageant les « *bons elfes* » des « *mauvais* ».
Dans tous les clans elfes, des « *inspirés* » nommés par les Princes s'arrogèrent le droit de déclarer tel ou tel elfe indésirables au cœur de la société. Des milliers d'elfes dont le cœur était moins « *clair* » se trouvèrent ainsi précipités au banc du peuple elfe. La « *pureté* » devint le maître mot des elfes garants de la « *civilisation du bien* ».
Durant bien des années, les parias, les rejetés, menèrent une vie de soumission, se regroupant sous le poids de la discrimination dans les périphéries des cités elfiques, endurant honte et brimades. Mais vint un jour où, des rangs nombreux des plus méprisés, s'éleva la voix d'un elfe doté d'un extraordinaire charisme. Cet orateur promit aux rejetés, au « *moins purs* », « une revanche méritée sur leurs frères à l'arrogante vertu ». La colère qui n'était jusqu'alors qu'un sourd grondement devint un tonnerre de fureur. Les plus épris franchirent les premiers le tabou suprême du meurtre d'un autre Elfe. Bientôt toutes les grandes cités elfiques s'embrasèrent, dévorées par des flammes de haine pure. Des quartiers entiers furent ensanglantés, engagés dans un tourbillon fratricide les elfes s'entretuèrent durant des semaines entières. Devant le risque imminent de voir plusieurs villes tomber aux mains des « *elfes mauvais* », les chefs de la noblesse s'assemblèrent de nouveau et prirent la résolution d'une grande offensive confiée aux membres les mieux entraînés de l'armée elfique.
Après un nouveau mois de batailles rangées, les elfes aux « *cœurs purs* » parvinrent à reprendre le contrôle de toutes les cités et à repousser les derniers adversaires qui n'eurent d'échappatoire que dans un refuge souterrain.

Là, les « elfes impurs » durent tenter de survivre à la fois face aux dangers nombreux que comptent les mondes d'en-dessous, et face aux traques donner par les elfes de la surface pour les exterminer.
Les plus forts survécurent et bâtirent de nouvelles cités. Ils conquirent de nouveaux territoires, créèrent de nouveaux royaumes. Ils commercèrent avec les Derros et les Duergars, les nains mauvais qui peuplent les entrailles de Dère, ils domestiquèrent des Ombres des Roches dont ils se servirent comme gardiennes de leur monde, et comme ouvrier pour percer les roches les plus résistantes.
Lentement, avec les siècles, leur race évolua, et ces elfes, jadis physiquement indissociables de leurs frères devinrent mates de peau et blanc de chevelure. Acceptant ces changements, sans doute dus à l'absence d'exposition aux rayons du soleil, ils adoptèrent un nouveau nom et se désignèrent eux-même comme des Elfes Noirs, ou drow dans le langage des peuples souterrains.

Les légendes des Elfes Noirs racontent comment, dans les premiers temps de leur exile, et alors qu'ils exploraient une profonde caverne, les Elfes Noirs découvrirent l'énorme statue d'une femme araignée, et comment cette représentation leur parla pour leur signifier qu'une entité puissante nommée Lolth leur proposait d'entrer sous sa protection.

Lorsque plusieurs générations d'elfes se furent écoulées, et qu'une nouvelle civilisation soit née dans l'ombre de la terre, les Elfes Noirs, par leur nouvelle magie et la protection de Lolth, eurent de nouveau la puissance nécessaire pour tenter un retour vers la surface, mais leurs goûts avaient changé avec leur physique et ils ne ressentaient plus l'attirance ancienne pour les forêts et la nature. C'est pourquoi ils choisirent de rester, cette fois de leur plein gré dans les replis de Dère devenu leur nouveau monde.
Malgré ce choix, les Elfes Noirs n'oublient pas la haine viscérale qui les oppose aux Elfes de la surface…

ARTISANAT.

Travail des matières.
Pour affronter les difficultés nombreuses du monde souterrain, et aussi pour obtenir des moyens d'échanges avec les peuples Duergars et Derros, les Drows, qui ne sont pas des mineurs, ont axé leur activité autour du développement d'un artisanat de très haute qualité.
Travailleurs des métaux nobles, tailleurs de pierres précieuses, confectionneurs de soieries remarquables, créateurs des vaisselles de cristal les plus pures, les Elfes Noirs excellent dans les arts manuels les plus fins. Cette excellence leur est

permise par leur longue espérance de vie grâce à laquelle ils peuvent consacrer plusieurs dizaines d'années au perfectionnement d'une technique.

C'est grâce à ces talents artisanaux que les Drows ont sut développer une parfaite maîtrise de la forge de l'adamantite, ce métal noir si tranchant qu'ils utilisent tant pour la confection de leurs meilleures armures que pour la réalisation de leurs plus puissantes armes.

Armes et Armures.

Les forgerons Drows réalisent souvent de superbes cottes de mailles en adamantite, qui sont les protections de prédilection des Elfes Noirs, très fines et particulièrement légères. Ces cottes peuvent être +1, +2, +3, +4 ou même +5 pour les plus puissantes (elles sont alors la propriété de quelque noble elfine drow). Ces cottes n'occasionnent jamais de points de malus en adresse, et sont considérées comme des cottes matelassées pour la course. Aucun malus de Déplacement Silencieux n'est subit par le porteur.
Les boucliers font aussi l'objet d'un traitement particulier. Les meilleurs d'entre eux jouissent d'un bonus de protection de 3 points (soit 5 points de PR en tout).
Les armes des Elfes Noirs sont généralement des Glaives ou des Sabres (proches du cimeterre mais avec 1D+3 de dégâts de base seulement) également forgés en adamantite. Ils seront le plus souvent +1, +2, ou +3, mais là encore les plus puissantes armes atteindront un bonus de 4 ou 5 points de dégâts.
Tous sont très habiles au maniement de l'arbalète de poing. Ils obtiennent un bonus de 1 point sur la distance et un autre sur le tir sous protection dès le niveau 6.
A l'aide de cette arbalète, ils projettent un carreau enduit de poison soporifique. Jet de sauvegarde contre le poison avec malus de 4 points, ou sommeil immédiat de 2D6 assauts.
Certains Elfes Noirs possèdent une javeline, empoisonnée de la même façon.



Equipement spécial.

De nombreux Drows possèdent des capes de dissimulation leur conférant 75% de dissimulation dans l'ombre, de même que des bottes de déplacement qui les rendent silencieux à 75%.

N.B. : le plus souvent, les objets de manufacture Drow ne subsistent pas bien longtemps à la surface. Ils perdent rapidement leurs qualités et leur magie, ou se détruisent complètement pour les plus fragiles dès qu'ils quittent les mondes souterrains des Elfes Noirs.

METIERS.

Combattants.

- Mâles : tous les Elfes Noirs sont au moins du deuxième niveau de guerrier et peuvent atteindre facilement au 10ème.
- Femelles : elles sont toujours au moins du troisième niveau et atteignent souvent aux plus hauts niveaux de ce métier.

Magie.

- Mâles : la plupart des magiciens de la race sont des mâles. Ils atteignent parfois des niveaux conséquents dans ce métier (13ème ou même 15ème niveau). Cet intérêt des Elfes Noirs pour la magie est sans doute un moyen délibéré de concurrencer les femelles qui seules peuvent accéder aux plus hautes dignités de prêtrise, alors qu'ils sont eux limités au rang de grand prêtre et au niveau 8.
- Femelles : rarement attachées au développement poussé des talents innés de magie, elles ne représentent que 15% environ des cabalistes de la race.

Religion.

- Mâles : astreints généralement aux rangs subalternes ou intermédiaires (7ème, rarement plus).
- Femelles : les Filles de Lolth sont les gardiennes des hautes sphères du clergé. Impitoyables lorsqu'il s'agit de faire respecter la parole divine, elles sont respectées, craintes même, par l'ensemble de la société Drow. Elles en constituent le ciment.



SOCIETE.

Toutes les cités Drows fonctionnent sur le modèle matriarcal.
Les familles, ou « Maisons », organisent la vie politique par leurs rivalités, leurs querelles et leurs intrigues. Au cœur de ces sociétés conflictuelles, qui pourraient en permanence éclater, l'élément de stabilité est le clergé de Lolth. Ainsi, unis au sein d'une religion commune, nantie de représentants forts, la société Drow parvient à accomplir la prouesse de maintenir une compétition permanente à la limite de la guerre ouverte entre ses différentes composantes (Maisons) et à ne pas exploser en guerre civile.
Il est vrai qu'à côté de la fidélité importante qui relie un Elfe Noir à sa Maison, il existe un sentiment de danger permanent pour le devenir de la race elle-même du fait même de la haine que ses membres vouent aux autres races. Cette insécurité constitue elle aussi un élément de cohésion fort.

Les Maisons sont dirigées par la plus ancienne ou la plus influente des Elfines Noires. Elle exerce une autorité sans faille sur toute la famille (sens large), et tout manquement à ses directives est généralement puni avec la dernière des sévérités.

CARACTERISTIQUES RACIALES.

Les Elfes Noirs mesurent en moyenne 1,85 m pour les mâles et 1,82 m pour les femelles, et présentent une silhouette fine et élancée. Leur peau possède un teint brun marqué alors que leurs cheveux sont d'un blanc immaculé. Leurs yeux varient du brun au vert.
En moyenne, les femelles Drows sont plus fortes, plus sages, plus intelligentes et plus charismatiques que leurs compagnons.

Avantages

- Langues.
Les Drows parlent leur langue raciale propre, voisine à 80% de l'Elfe, ainsi que le Gnome (Schninkel), l'Humain et le dialecte commun des créatures souterraines.
Par ailleurs, ils savent communiquer en silence grâce à un langage gestuel hautement complexe.

- Résistance spéciale à la Magie.
Chaque Elfe noir possède une résistance à la magie indirecte (illusion, charmes,…) égale à 4% pour chacun de ses niveaux.
De plus un Drow jouit d'un bonus de 2 points sur chacun de ses jets de protection.



- Déplacement Silencieux.
Un Elfe noir se déplace silencieusement comme un voleur de même niveau.

- Infravision.
Ils disposent d'une forme supérieure d'infravision qui leur permet de détecter par le spectre infrarouge les sources de chaleur avec une certaine précision jusqu'à 40 mètres.

- Sortilèges.
Un Drow peut utiliser les pouvoirs suivants, une fois par jour :
- *Ténèbres* (sur 10m) (1tour)
- *Fulminictus* (3D+16) (7m)
- *Feu Féériques* (8m)

De plus, dès son niveau 4, il accède à l'utilisation des pouvoirs suivants au même rythme :
- *Détection de la Magie*
- *Connaissance des alignements* (1 personne)
- *Lévitation* (10m) (2 min.)

Les femelles peuvent en plus utiliser dès leur premier niveau les sortilèges suivants :
- *Clairvoyance*
- *Détection des mensonges* (1 tour)
- *Hypnose* (3 ordres)
- *Dissipation de la magie*

Invonvénients.

Habitués depuis de longs siècles à un environnement souterrain peu ou pas éclairé, les Elfes noirs ont développé un goût très net pour la pénombre. Ils supportent aujourd'hui mal l'exposition aux lumières trop vives, et subissent dans de telles situations des pénalités d'attaque et de parade de 1 et 2 points. Ceci n'est pas vrai des lanternes et des torches.
Cette aversion les conduit à ne s'aventurer en surface que dans les moments de la journée ou la lumière est absente ou nettement déclinante, ou les jours de mauvais temps.

UNE CITE DROW TYPIQUE…

Son nom est du type « *Eldoranzan* », « *Mezzoberanzan* », « *Aludzerzan* »…
Elle compte de 3 à 5.000 personnes, et s'étend souvent sur deux ou trois vastes cavernes.
De vastes et belles demeures sont bâties, et non creusées dans la roche (pour que puisse s'exprimer l'art des constructeurs Drows).

Trois Maisons principales se partagent le pouvoir, et quatre à cinq Maisons mineures sont présentes et associées aux principales.
Le gouvernement de la cité est exercé par un conseil des « *Mères Anciennes* » (les femmes dirigeants les plus grandes Maisons).
Au moins deux Maisons principales ont une rivalité très marquée.

Un à deux temples de *Lolth* organisent la vie religieuse et hébergent une vingtaine de prêtresses (et de prêtres) chacun. La Révérende Mère, « *Itha Motha* », de cette communauté exerce un pouvoir de conseil et de pondération déterminant. Elle est généralement mise au courant de toutes les décisions politiques majeures de la Cité. Elle jouit de l'autorité nécessaire à des mesures de répressions importantes, comme la mise à l'index, qui entraînera éventuellement le bannissement de ceux qui ont manqué au respect dû à l'église de Lolth.

Des liens d'échanges sont noués avec des populations souterraines, *Pechs*, *Derros*, *Duergars*, …, en vue de commercer de l'artisanat Drow contre des matières premières, de la nourriture, des esclaves…

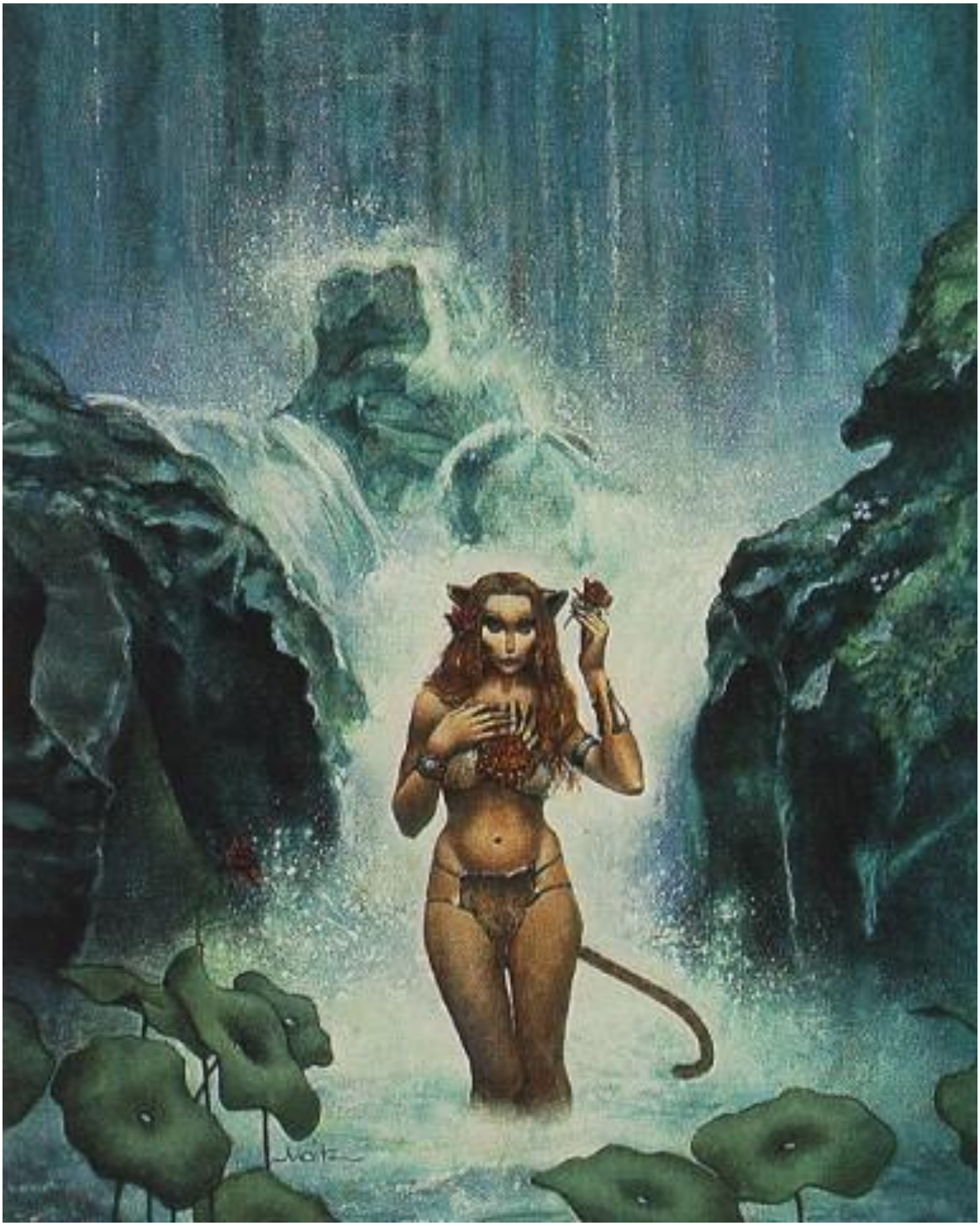
Au moins deux guildes de voleurs et d'assassins, d'au moins 50 membres chacune, sont présentes et exécutent de nombreux contrats passés par les Maisons. Concurrentes, parfois rivales, ces guildes ne sombrent qu'exceptionnellement dans la guerre fratricide.

*

« L'Elfe Noir est un Elfe comme les autres… En mieux ! »
Sélénor d'Arkatz
Magicien et Philosophe




R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir



Félys



Les Félys sont des humanoïdes dont l'espèce possède pour ancêtre un félin là où les humains ont un primate.
Communément nommés « Hommes-Chats », ils ont une taille à peine inférieure à celle des humains et possèdent une silhouette plus frêle.
On les rencontre un peu partout en Ilvanir, et sur d'autres continents de Dère.

Taille : mâle : 1,62 m + 1D20 cm
femelle : 1,57 m + 1D20 cm

POPULATION & REPARTITION GEOGRAPHIQUE

Le corps d'un Félys est couvert d'un duvet léger, très court et soyeux, dont les teintes varient énormément, essentiellement du blond doux au châtain, mais pour toujours rester chez un individu donné dans un ton uniforme. On ne rencontre pas de Félys possédant un pelage de plus de deux tons, mais certains sont tigrés ou léopards.
Leurs oreilles sont pointues et mobiles. Leurs yeux sont caractéristiques des yeux félins et présentent généralement une teinte jaunâtre.



L'espérance de vie d'un Félys est courte, 60 ans environ. Et c'est souvent le cœur qui donne les premiers signes de faiblesses chez lui. Les incidents cardiaques, chez ce peuple dont le rythme cardiaque normal d'un adulte est d'environ 92 pulsations par minute, sont fréquents.

S'ils sont très dispersés dans le monde (on rencontre des Félys sous toutes les latitudes en Ilvanir), les Félys sont également assez rares. On estime leur nombre à moins d'une centaine de milliers d'individus sur Dère (environ 35.000 en Ilvanir).
Du fait de cette dispersion, il est très fréquent qu'une jeune Félys, pour les besoins du renouvellement génétique de l'espèce, entreprenne un long voyage pour aller concevoir une progéniture avec un ou des mâles d'un autre clan. Ce périple est nommé « Kat'cha'za ».

ARTISANAT

Les Félys travaillent peu la terre. Omnivores, ils sont pourtant surtout carnivores et chasseurs. La partie végétale de leur alimentation est fournie par la cueillette.



L'artisanat majeur des Félys est le tissage.
Les villages de leur peuple produisent des tissus, de soie, de cotons, de lin, …, d'une très grande qualité.
Ils savent faire aussi bien des tissus légers et agréables à porter que des étoffes robustes, résistantes à l'usage.
La légende prétend que leur peuple fut instruit de cet art, dans la nuit des temps, par les Elfes anciens et qu'ils en conservèrent des secrets précieux qu'ils mettent en valeur dans leur travail.

On ne rencontre pas de potiers chez les Félys, non plus que de bons charpentiers ou de menuisiers. Ces éléments, lorsqu'ils sont rencontrés dans un village Félys, sont presque immanquablement importés de villages humains, nains, …

RELIGION



Les *Félys* prient Dame Nature et particulièrement l'un de ses Serviteurs Céleste : *Fel*, le Maître des Félins.
Les prêtres sont toujours des prêtresses qu'on nomme « les épouses du Léopard » et sont astreintes au célibat. Elles forment un clergé respecté dont l'autorité morale s'exerce sur tous.
Le sanctuaire principal des *Félys* est le site de *Tussil*, situé à la lisière sud de la Vallée Abandonnée. C'est un bouquet de trois arbres blancs (des chênes blancs), qui naquirent il y a près de neuf siècles. Au centre du triangle qu'ils forment se trouve une pierre blanche et circulaire d'environ 2 mètres de diamètre. C'est sur

cette pierre que se tiennent les épouses du Léopard lorsqu'elles célèbrent un grand rituel.

Fel.
Les formes coutumières du Seigneur des Félins sont un Chat Noir, une Panthère Noire, un Humain à la peau claire et aux cheveux noirs, ou encore un Humain à la peau sombre et aux chevaux noirs.
Les Félys voient Fel comme le Maître de tous les félins et un Dieu aimant à parcourir le monde.

SOCIETE.

Les Félys vivent dans des villages forestiers de quelques centaines de personnes et ne côtoient que fort peu les autres races humanoïdes qu'ils craignent en général.
Leurs communautés sont généralement très libérales et libertines. Un individu connaît un nombre important de partenaire et aucune jalousie, ni sentiment d'exclusivité nécessaire, ne sont observées dans ce peuple. Les jeunes sont élevés par la communauté.



Les *Félys* vivent toujours sous un régime matriarcal. Une femme, généralement la plus sage et l'une des plus âgées de la communauté, gouverne en s'appuyant sur un conseil de quelques autres femelles qu'elle aura désigné elle-même. A sa mort, celle qui lui succède est désignée par l'ensemble des *Félys*, mâles et femelles, de la ville.

METIERS.

La souplesse naturelle et l'agilité des Félys conduisent souvent les membres de cette race, qui choisissent une carrière d'aventurier, à se spécialiser dans des métiers de Voleurs, d'acrobates…

On rencontre également bon nombre de Rôdeurs et quelques Guerriers.

Certains individus disposés pour les études cabalistiques font d'excellents Druides ou même, mais plus rarement, de très honorables Magiciens.

CARACTERISTIQUES RACIALES.

Les *Félys* sont **nyctalopes** (vision de nuit à 500 m).

Un Félys peut utiliser ses **griffes** au combat. Il occasionne alors 1D+1 à 1D+2 Points d'impact, auxquels il pourra ajouter ses éventuels bonus de Force.

Particulièrement agiles et vifs, les *Félys* possèdent tous dès leur âge adulte les capacités de voleur de niveau 1 (avec les talents d'acrobate d'un niveau 5). Pour un Félys qui choisit la profession de Voleur, les bonus sont de 5% sur toutes les capacités, à l'exception de la « Lecture des Langues ».

L'Adresse d'un Félys est plafonnée à 21 ! Mais sa Force ne peut dépasser les 19.




R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir



Kender



Le peuple Kender est un peuple humanoïde profondément bon et plutôt altruiste de nature, dont les tendances positives non négligeables sont pourtant souvent occultées par leur caractère racial dominant : la curiosité teintée de témérité, allant fréquemment jusqu'à l'inconscience pénible !

Les Kenders sont d'une stature plutôt courte.
Les mâles mesurent entre 1,10 et 1,30 m, alors que les femelles ont une moyenne de 10 cm plus basse.

Si par la taille les Kenders ressemblent énormément aux Nains, leur stature et leurs traits (notamment leurs oreilles pointues) les feraient plutôt ressembler à un mélange d'Elfe et de Schninkel. Tous les Kenders sont plutôt frêles, élancés, pourvus d'une ossature légère mais résistante.

Leurs cheveux, souvent portés très longs et attachés en queue de cheval ou en couettes, sont de couleurs très variées, reprenant toutes les variantes humaines, du brun au blond. Il en va de même pour leurs yeux, même si la dominante est dans les tons noisettes.

L'espérance de vie des Kenders est semblable à celle des Hobbits.
Leur évolution morale est particulièrement tardive, et les Kenders demeurent très longtemps de « grands enfants ». En fait, bien peu de Kenders atteignent la sagesse avant leur âge vénérable…
Lorsqu'ils partent en aventure, ils le font vers leur trentième année (entre 20 + 3D4 ans), quel que soit leur métier, lorsque le « besoin de vadrouille » les prend.

La société Kender est plutôt patriarcale. C'est toujours un mâle qui dirige le « clan ». Cependant, les femmes sont admises à tous les métiers sans aucune discrimination, et nombre de villages de Kenders possèdent un « conseil des dames », dont l'autorité morale et consultative n'est que rarement contestée.

Un village Kender typique compte entre 150 et 1500 individus et se trouve implanté à au moins 20 kilomètres du plus proche village humanoïde non-kender. En effet, les Kenders n'aiment guère que les nains, les elfes ou les humains viennent mettre leur nez dans leurs affaires.
Cet ostracisme pousse d'ailleurs souvent les Kenders à déserter un antique village, l'un de leurs centres historiques, pour aller fonder un autre village plus éloignés des villages humains qui ne cessent de s'implanter…

Une curiosité… maladive !

Cette discrétion ne doit pourtant pas être prise pour de la timidité, bien au contraire. Les Kenders dont peut-être parmi les moins timides de toutes les créatures pensantes de l'univers ! Et ce parce qu'ils sont sans doute les plus curieuses… Cette curiosité est même maladive, inconsciente. Un Kender aime l'animation, l'aventure, l'inattendu, l'extraordinaire (ce sont un peu, de ce point de vue, des « anti-hobbits »).

> *« On a suggéré que la pire torture qui puisse être infligée à un Kender serait d'être enfermé sans rien de nouveau à faire ou à regarder. Et le pire supplice, pour un non-kender, serait d'être enfermé avec un Kender qui s'ennuie ! »*

Un levier inconnu, un bouton sans explication, un coffre fermé, sont les tentations auxquelles aucun Kender ne peut résister…
Et comme ils ont une horreur atavique de qui leur donnerait un ordre, ou même un conseil autoritaire, il est souvent difficile de vivre avec un Kender… surtout en aventure !
Si on les empêche d'agir à leur guise, ils se plaignent bruyamment, jusqu'à ce que leurs auditeurs réagissent de quelques façons que ce soit !
En fait le meilleur moyen d'amener un Kender à faire ce qu'on désire n'est pas de lui donner un ordre mais de le décider à se porter volontaire.
C'est plus facile qu'il n'y paraît : il suffit de suggérer qu'il pourrait se passer quelque chose d'intéressant si…

Face à un Kender, la psychologie est souvent plus payante que le rapport de force ou le débat d'idée logique !

Armement et Protections

- Le Hoopak. L'arme traditionnelle du Kender est le Hoopak. Ce n'est qu'entre leurs mains qu'une telle arme trouve toute son efficacité.

Un Hoopak est une combinaison entre une canne et une fronde/ lance pierre (« fustibale ») : un bâton de 1,50 m de long avec une pointe à une extrémité, fourchu à l'autre bout. Une fronde est montée entre les fourchons.
Les usages qu'un Kender peut faire de son Hoopak sont divers et variés.



Hoopak en épieu. S'il s'en sert comme d'un épieu, il peut occasionner 1D+3 P.I., auxquels il s'ajoutera en outre les bonus de Force éventuels du combattant.
Manié ainsi, le Kender guerrier ou rôdeur gagne 1 rang à sa cadence de combat !
Si le Kender appartient à une autre classe de métier (voleur, druide…), alors il peut dés le niveau 9 obtenir une cadence de 3 attaques sur 2 assauts.

Hoopak en terre. S'il le plante en terre, le Kender peut faire des tirs de précision en l'utilisant comme un lance pierre (table du javelot) : 1D+3 P.I.

Hoopak en fronde. En le faisant tournoyé au dessus de sa tête, comme une fronde, il augmente la portée de son tir (portée de l'arc court), et produit un vrombissement caractéristique qui donne son nom à l'arme. 1D+2 P.I.

Mais le Hoopak peut aussi servir de javelot (1D+3), pour glaner les pommes, comme pied de biche, comme levier, comme mini-perche…

Il n'y a rien de plus simple à fabriquer qu'un Hoopak… pour un Kender.
Certains améliorent leur modèle en y ajoutant des grelots ou des sifflets (« ça fait un plus joli bruit »), en creusant le manche pour faire une sarbacanne ou en y accrochant un baluchon…

Selon leur métier, les Kenders manient aussi et à volonté : le Glaive, la Dague, la Hache de Jet…
Les guerriers Kenders peuvent aussi manier l'Epée (mais ils l'utilisent alors à deux mains), la Hache de Guerre (idem)…

N.B. : les Kenders aiment voyager « léger », aussi ne s'encombrent-ils jamais d'une armurerie portative…

- Protections. (voir aussi en fonction du métier du Kender)
Le choix des Kenders va, pour les mêmes raisons que pour les armes, plutôt à des cottes matelassées, des vestes de cuirs et, bien plus rarement, à des cottes de mailles, des cuirasses d'écailles ou encore des armures qu'il leur faudrait faire fabriquer à grands prix pour leur petite taille.
Ce qui est certain, c'est que le Kender porte toujours des vêtements à poches multiples et secrètes, qui doivent être rapidement et facilement accessibles.

> *« Quand vous avez fini de lui fouiller les poches et que vous les avez toutes vidées, vous pouvez supposer qu'autant d'autres cachettes vous ont échappé ! »*

Tripotage

Il faut surtout garder à l'esprit que l'essentiel de ce que porte un Kender, il ne le possède pas…
En effet tous les Kenders, qu'ils soient ou non voleur, laissent traîner leurs mains dans les poches d'autrui.
Le pire, c'est que le plus souvent il le fait inconsciemment !
Aussi l'essentiel de ce que porte un Kender ne lui appartient-il pas vraiment.
Surpris avec un objet qui n'est pas à lui, le Kender trouvera toujours une bonne excuse :
« tu es parti avant que je puisse te le rendre »
« tu as dû le laisser tomber dans ma poche »
« tu l'as laissé là alors j'ai cru que tu n'en avais plus besoins »
…

Si à un moment quelconque, le Kender désir connaître quel objet inconnu de lui il possède dans une poche, le MdJ détermine aléatoirement le type d'objet, grâce à la table ci-dessous.
Dans une situation de stress, le MdJ peut accorder un bonus de 20% au tirage, augmentant ainsi les chances de tirer un objet intéressant (un combat où le Kender ou l'un des ses compagnons est en situation difficile est une situation de stress).

1D100	Type d'objet
01-25	Inutile et dégoûtant
26-50	Inutile mais joli
51-75	Utile mais pas maintenant
76-85	Utile sur le moment
86-95	Objet appartenant à un membre du groupe
96-99	Objet magique
00	Artefact

(Cf. le tableau « qu'est-ce que ça… »)

N.B. : si l'objet trouvé dans une poche s'avère très utile (artefact, objet magique), le Kender l'égarera à la première occasion. Pour chaque jet suivant le premier le même jour, un malus cumulatif de 20% est applicable. Et il ne retirera bientôt plus que des objets inutiles et dégoûtants. Il en sera ainsi toute la semaine si le Kender fouille ses poches plus de 5 fois dans la même journée…

Qu'est-ce que ça a dans sa poche ?

Inutile et dégoûtant (1D12)	
1	Chaussette de nain (pied gauche)
2	Chiffon de couleur douteuse
3	Collection d'insectes morts
4	Dentier de troll
5	Lombric desséché
6	Loukoum fondu roulé dans la poussière
7	Mouchoir de nain d'égouts
8	Mue de serpent
9	Peigne édenté et crasseux
10	Petit doigt momifié
11	Petit pot de moutarde, à demi-plein, sans couvercle
12	Talon de vieille botte

Inutile et joli (1D20)	
1	Anneau d'orteil
2	Billes de couleur
3	Boutons dorés
4	Casse-tête chinois
5	Chausson de bébé
6	Coquillage
7	Couvercle de pot de moutarde
8	Morceaux de cuir teints
9	Ficelles de couleur
10	Figurines
11	Fossile
12	Fragment de fourrure
13	Gadget non identifiable
14	Jeu de carte dépareillé
15	Jolis cailloux
16	Jouet
17	Plumes de martin-pêcheur
18	Prisme de verre
19	Sifflet bouché
20	Souris apprivoisée

Utile mais pas maintenant	
Le choix dépend entièrement des circonstances	
Voici toutefois quelques exemples :	
.	Une corde dans une forêt de lianes
.	Un sifflet au cours d'une approche silencieuse
.	Une recette de cuisine dans une auberge
.	Une longue-vue dans un souterrain
.	La carte d'un autre endroit
.	Une serrure à Kendermore
.	Un briquet dans le phlogiston
.	Des pièces ayant cours dans un autre monde

Utile sur le moment	
Encore une fois, tout dépend des circonstances,	
mais voici des choix possibles	
.	La clef de la prochaine porte
.	La carte du donjon
.	Le gri-gri préféré du chef des orques
.	Une boussole dans le désert
.	Une craie dans un labyrinthe
.	Une énigme menant au trésor

Appartient à un membre du groupe (1D12)	
1	Le bouchon de sa gourde
2	Les clefs de son coffre
3	Sa bourse (évidemment)
4	Sa broche
5	Sa ceinture
6	Sa dague
7	Sa pierre à aiguiser
8	Ses sous-vêtements de rechange
9	Son « remontant »
10	Son parchemin de sort (ou son livre de sort)
11	Son savon
12	Une partie des outils du voleur…

Artefact
Vous pouvez en inventer un vous même ou utiliser un grand classique (la *Main de Vecna*, ou même l'*Anneau Unique*…). Si vous l'inventez, ne déterminez qu'un seul pouvoir, celui qui servira au Kender sur le moment. Vous ferez en sorte qu'il perde l'objet avant d'avoir pu déterminer ses autres possibilités…

Métiers

Les Kenders peuvent pratiquer les métiers suivants :
druide, guerrier, ménestrel, rôdeur, voleur.

On peut aussi rencontrer des Kenders médicastres ou même illusionnistes, mais ceux-ci restent très rares, et l'essentiel de la population aventurière se partage entre voleurs et guerriers.

Alignement

Un Kender peut-être de n'importe quel alignement non-mauvais.
Un effet magique qui le forcerait à devenir mauvais le rendrait catatonique. Il resterait alors immobile, sans réaction, les yeux vagues, jusqu'à mourir d'inanition !

Capacités particulières

- Satire.
La satire est une « arme » particulièrement efficace, si le Kender a des alliés qui peuvent le soutenir, ou s'il connaît un piège vers lequel il pourrait attirer un adversaire rendu littéralement « fou-furieux » par ses piques. Dans un combat, difficile, un Kender peut se mettre à satiriser afin de gagner un avantage psychologique.

Pour réussir une satire, le Kender doit lancer autant de dés à 6 faces qu'il possède de niveau +1. La somme de ces lancés doit être supérieure à la Résistance à la Magie + 3D6 de son adversaire « satirisé ».
En cas de succès, la victime attaque sauvagement le Kender durant 2D8 assauts, avec un malus de 2 en Attaque et de 3 en Parade.

N.B. : il faut 3 assauts de paroles au moins pour réussir une Satire



- Intrépidité.
De par son insouciance et son inaltérable curiosité, le Kender se trouve parfaitement immunisé à la peur, qu'elle soit d'origine magique ou non !

- Endurance spéciale.
Les Kenders possèdent une résistance particulière aux poisons de tous types.
Ils jouissent ainsi d'un bonus de 4 points à leurs Jets de Protection contre le Poison.

- Langues.
Les Kenders étant des voyageurs infatigables, ils connaissent souvent un assez grand nombre de langues, mais souvent aussi, du fait de leur caractère instable, ils les connaissent assez mal.
A leur début de carrière, les Kenders parlent leur propre langue et, le plus souvent, l'Humain, le Nain ou l'Elfe, et parfois même le patois Hobbit.
Par la suite, un Kender peut tenter d'apprendre des rudiments oraux dans les langues de chaque peuple intelligent qu'il rencontre et côtoie durant au moins quelques jours.
A chaque niveau, il peut aussi acquérir de nouvelles bases solides au parler ou/et à l'écrit dans une langue.

Religion

Présents surtout dans l'île de Salem, les Kenders partagent la même religion que leurs voisins Schninkels. Ils prient donc *Tunâtre* (Dieu du foyer, du feu et de la terre) et *Maderthe* (dieu de la chasse et des cavernes).

Les cas de prêtrise sont exceptionnels chez les Kenders !

Population & Répartition géographique

En 794 du S.C., le peuple Kender compte environ 16.000 représentants (mais l'estimation n'est pas simple pour un peuple qui présente la particularité d'être aussi dispersé et aventureux).



Il existe trois poches de population Kender.
La première se situe dans l'Est de l'île de Salem, et compterait environ 10.000 personnes.
La deuxième se trouve dans le Nord-Ouest de cette même île et réunirait quelques 2.500 autres individus.
Enfin, la troisième poche de population Kender s'étend dans le Nord de la Salisie, aux confins du désert de Gob'Us, et compte une douzaine de villages pour environ 3.000 habitants au total.

Il n'existe pas d'autres régions peuplées de Kenders connues à ce jour.

Techniquement

- Energie Vitale. L'énergie vitale de base d'un Kender de niveau 1 est de 5 points inférieure à celle indiquée dans le métier qui le concerne.

- Force. Du fait de leur taille plutôt courte et de leur stature plutôt frêle, les Kenders ne peuvent dépasser 18 en Force

- Armes. Du fait de leur petite taille, les Kenders ne peuvent utiliser à une main que les armes de poing d'1D+3 (de base) au plus.
Ainsi, pour eux, la hache de guerre, l'épée, …, constituent-ils des armes à deux mains !

Conseils… En vrac !



« Attention, si un Kender manifeste de la prudence vis-à-vis de quelque chose, c'est que le danger est incommensurable. »

« Certains Kenders croient que les gens mauvais seront condamnés à un au-delà d'ennui éternel. »

« Un Kender attire les ennuis, or comme un Kender est synonyme d'ennuis, un Kender attire les Kenders… Et inversement. »

« La plupart des Kenders considèrent que tout objet exposé au vu et au su de tous est bon à prendre, ne serait-ce que pour mettre l'objet en question à l'abri. Notes que, pour la plupart des Kenders, un objet placé dans un coffre en fer scellé et caché sous un plancher reste au vu et au su de tous ! »

« Oups ! Aventuriers, aventurières, retenez bien ce mot. Si vous l'entendez de la bouche d'un Kender, c'est qu'il est déjà trop tard ! »

*
* *

« Un Archimage maléfique et une armée d'Ogres. Wouah ! Allons voir ça ! »
Pallas Courlesprés - Voleur Kender
(juste avant de libérer les armées noires de Bolok le maléfique)

« Je suppose que je n'aurais pas dû appuyer sur ce bouton rouge, hein ? »
Zedess Baslesbois – Aventurier Kender
(à l'origine de la destruction de la pyramide Taviréenne de Noulfa)

« Je suis là pour m'amuser. »
Tous !

