

NR

Un supplément pour Shaan de Julien Blondel

Résistances



Illustré par
Bernard Bittler et
Igor Polouchine


Halloween
Concept

WAR Résistances

■ **Création :**

Julien Blondel
Igor Polouchine

■ **Relecture et corrections :**

Loïc Di Stefano

■ **Couverture :**

Bernard Bittler

■ **Illustrations :**

Bernard Bittler
Igor Polouchine

■ **Graphisme/mise en page :**

Igor Polouchine
Véronique Baudoin

Shaan

© Halloween Concept
7, rue de Paradis 75010 Paris



TABLE DES MATIÈRES

■ Du Personnage au résistant 5

La création d'un résistant	6
L'apprentissage intensif	21
Les archétypes	28

■ Des institutions au macquis 33

La ligue	34
Les factions	40
Les réseaux	51

■ Des contrées aux légendes 65

Les Terres pures	66
Wana la cité libre	76
Peuples et cités	86
Animaux et créatures	91
Les secrets	96
Mini Encyclopédie	104
Faune et flore	104
Vêtements	106
Matériel spécial	108
Transports	110
Errata humains	112

AVANT PROPOS

« La résistance est un phénomène naturel. Elle est le soleil qui apporte l'espoir ou la brûlure, la pluie qui apaise ou submerge, la foudre qui illumine, ou qui détruit. »

Ménélaï, des Bateleurs.

La résistance n'est pas un simple épisode dans l'histoire des peuples héossiens. C'est une constante, une tradition, au même titre que la magie, les Trihns ou le shaan. Après des années d'oppression et de censure humaines, des hexons de deuil et d'humiliation, la résistance est devenue l'une des principales caractéristiques de ces peuples que certains considèrent comme asservis, dominés. La résistance fait ces peuples que certains considèrent comme asservis, dominés. La résistance fait aujourd'hui partie de la culture que les Héossiens transmettent à leurs descendants. Toutes les races, toutes les castes, tous les membres de l'ancienne société héossienne sont concernés par la résistance, mélange d'action, de contestation et d'espoir. La résistance héossienne est comme une religion, avec ses messes, ses fidèles, ses prêcheurs et ses prêtres, ses détracteurs. La lutte a considérablement évolué depuis le jour où les humains ont décrété leur suprématie, installant les ghettos et piétinant les cultures, mais elle n'a jamais cessé d'exister. La haine s'est transformée en philosophie, les hurlements en murmures, les assauts suicidaires en actions réfléchies, organisées, et les opposants de la première heure se sont fédérés en réseaux. L'ennemi est devenu une cible. Les institutions humaines sont bafouées, tout comme leurs représentants. Les attentats florissent, les douanes sont parasitées, la guérilla embrase les campagnes, les consuls se succèdent dans le deuil et l'inquiétude...

« Résistances » va vous permettre de plonger les personnages dans l'ambiance unique et captivante de la résistance héossienne. Ces quelques pages contiennent l'essence même de la lutte contre les humains. Vous en découvrirez les acteurs, réseaux organisés ou simples voyageurs, les différentes tendances et philosophies, les compétences spécifiques, mais aussi de nombreux secrets, tels que le véritable visage des terres pures, patrie de l'espoir et des résistants, l'action des renégats humains, les quartiers généraux, d'étranges pouvoirs de cultes... Le chapitre des secrets, étant donné leur importance, s'adresse plus au meneur de jeu qu'aux joueurs. Ceux-ci auront la possibilité de créer et d'incarner des résistants, de les fédérer au sein d'un réseau, et d'agir efficacement contre la dictature. Les personnages pourront ainsi faire la connaissance des principaux acteurs de la résistance et s'investir dans la lutte quotidienne qui dure, rappelons-le, depuis plus de trois siècles humains.

Julien Blondel
Activiste en herbe

LÉGENDES VIVANTES !

Ils étaient là. En chair et en os.

Normal, après tout, se dit le jeune Boréal en s'asseyant sur une chaise de moussiole sculptée. C'est moi qui suis nouveau, pas eux. Il va falloir que je me fasse une raison. Mais il ne pouvait les quitter des yeux. Après tout ce qu'il avait entendu dire sur eux, toutes les rumeurs, toutes les actions héroïques qu'ont attribuait à ces résistants légendaires... Il s'étonnait, purement et simplement, d'être présent dans cette pièce.

En fait, il s'étonnait même d'avoir accepté la demande de son maître et de s'être rendu à cette réunion, dans cette petite salle aménagée au sous-sol de la taverne Darken. Elleyn louait chaque jour la sagesse de son maître, haut représentant de la communauté boréale de Käm et membre éminent du culte de Win. Il lui devait son instruction, ses découvertes, son éveil au monde et à ses subtiles nuances, ainsi que la promesse de belles années à venir. Mais là, envoyer un jeune novice comme lui assister à une réunion d'une telle importance... Il avait à peine vingt-cinq ans, ce qui faisait de lui le plus jeune membre de l'assemblée. Curieusement, personne ne semblait faire particulièrement attention à lui. L'immense Darken de l'étage lui avait ouvert la porte sans un mot, on l'avait salué selon les convenances et il n'avait senti aucun regard méprisant se poser sur lui depuis son arrivée.

Les discussions allaient bon train autour de lui. À sa gauche, assis sur deux rangées de bancs solides, une dizaine d'Ygwans et de Mélodiens s'étaient lancés dans une polémique complexe sur les différents moyens de contourner, plus ou moins légalement, les lois douanières de la cité. Lame morte était avec eux. Dans ses souvenirs, le vieux Feling paraissait plus calme, plus discret. Jamais Elleyn ne l'avait vu si volubile. Mais il ne l'avait vu qu'une seule fois, et à la dérobade, depuis la petite fenêtre du salon de son maître.

De tous les participants, Elleyn ne connaissait que ceux qu'il avait aperçus chez son maître, comme ce fier Mélodien drappé de bleu et de pourpre, ou ce Nomoï, au regard perçant. Mais il pouvait sentir, presque tangiblement, l'importance de tous les membres de l'assemblée. Une importance qui passait outre les tenues vestimentaires et l'apparente banalité de certains. Une importance qui se lisait dans les regards, émanait des conversations. Il y avait même des humains.

Des humains...

La réunion allait débiter dans quelques secondes. Déjà, les portes de la petite pièce étaient closes, chaque chaise avait trouvé son occupant, et les murmures se faisaient plus discrets, plus contenus. Lorsque les tentures se soulevèrent, au fond de la pièce, Elleyn crut que ses yeux le trompaient. Il n'avait jamais vu Den auparavant. Un grand Delhion, à l'armure composée de tissus entrelacés et d'anneaux métalliques. Mais le Kelwin... C'était Os, Grand Maître de Win et ancien guide de son propre maître.

- Soyez les bienvenus, entama le Kelwin en levant une main lourde de bagues argentées. Nous sommes réunis aujourd'hui pour préparer une action contre les nouveaux aménagements effectués par le Nouvel Ordre dans les quartiers Felings et Darkens. Le dispositif de surveillance continue qui vient d'être installé représente une menace directe pour la vie de notre organisation. On fait état de plus de cinq cents caméras et de deux fois plus de capteurs sonores et vocaux.

Quelques heures plus tard, Elleyn se retrouvait dans les rues de Käm. Ce n'était pas la première fois qu'il bravait le couvre-feu, bien sûr, mais il ne l'avait jamais fait en compagnie des personnages les plus recherchés de la capitale...

Ce fut sa première participation active à la résistance.

Et il comprit alors pourquoi son maître souriait en le regardant partir.

**DU
PERSONNAGE
AU
RESISTANT**

LA CRÉATION D'UN RÉSISTANT

"Il n'y a de vie que par la résistance."

Le Berger, des Rebelles.

Avant de s'impliquer dans la résistance, le personnage doit devenir un résistant. Et avant cela, il doit naître, grandir, apprendre, et découvrir. Les étapes de la création d'un résistant sont les mêmes que celles d'un personnage classique. Le joueur devra choisir la race de son personnage, définir ses caractéristiques, façonnantes et attributs, déterminer ses origines familiales et géographiques, son parc naturel, ses compétences. Le résistant ne doit pas être considéré comme un personnage à part, mais plutôt comme un type de personnage, un archétype. De la même façon qu'un combattant doit apprendre le maniement des armes, le résistant va devoir se former aux différentes techniques de sabotage, d'infiltration, de guérilla ou de marchandage. Son apprentissage est séparé en deux parties. Durant son adolescence, le personnage va apprendre de nombreuses compétences et va commencer à s'intéresser à la résistance. Ce n'est qu'à l'âge adulte qu'il va développer ses talents dans les compétences spécifiques des résistants. La rencontre, qui vient ensuite, l'initiera aux secrets de la résistance et lui fera découvrir le visage de ses nouveaux compagnons.

LES ÉTAPES FONDAMENTALES

Pour créer son personnage, le joueur devra choisir une race, répartir ses points de caractéristiques et définir son parc naturel. Ces étapes sont décrites dans le chapitre "Le Personnage" de Shaan et doivent être suivies sans modifications. L'apprentissage des compétences et le tirage des événements de la vie du personnage, étapes qui feront du personnage un résistant, viendront ensuite.

■ L'idée générale

Déterminer la race, le nom et les motivations du personnage.

■ Les caractéristiques

Répartir 15 points (ou 5d4) dans les six façonnantes, appliquer les modificateurs raciaux et calculer les attributs.

■ Les origines

Définir le nombre d'habitants et les caractéristiques du parc naturel, et le localiser. Augmenter la compétence en rapport. Déterminer le milieu social, la caste et la compétence familiales.

LA VIE DU PERSONNAGE

L'évolution du personnage dans le temps, de sa naissance à son entrée dans la vie "active", va être marquée par différents événements. Ces incidents, bonnes et mauvaises surprises, rencontres de tous types, voyages ou découvertes, seront autant de jalons qui contribueront à façonner l'esprit et le corps du personnage. Son entrée au sein de la résistance et ses motivations en tant que résistant dépendent beaucoup de ces événements. De sa prime jeunesse à son engagement dans la résistance, la vie du personnage est divisée en trois volets, qui déterminent son vécu. Le premier volet, l'adolescence, regroupe les événements survenus avant et pendant l'apprentissage du personnage. C'est le moment où le personnage apprend la majeure partie de ses compétences et commence à s'orienter vers la résistance. Le second, l'âge adulte, détaille la fin de son apprentissage et les débuts du personnage dans la vie active. Le troisième volet, la rencontre, décrit l'arrivée d'un résistant dans la vie du personnage et son apprentissage des compétences spécifiques. Pour un résistant, la répartition des points de compétence ne vient donc qu'ensuite, puisqu'il doit apprendre par étapes et n'achève véritablement son apprentissage qu'après la rencontre. Pour un personnage classique, les compétences sont choisies par le joueur après l'adolescence, et avant la vie active. Ces tableaux peuvent servir à étoffer l'histoire de n'importe quel personnage, qu'il soit ou non intéressé par la résistance. Seul le chapitre "La Rencontre" est réservée aux résistants.

L'ADOLESCENCE

L'adolescence s'étend ici de l'enfance du personnage à sa majorité. C'est la période de l'éveil au monde et de l'apprentissage. Elle regroupe tous les événements qui ont marqué la vie du personnage avant son entrée dans la vie active. Ces événements sont présentés dans cinq tableaux :

Dans le Delheï, une dizaine de réseaux s'affrontent à la suite d'une machination humaine. Les personnages sont envoyés pour démêler ce sac de nœuds.

Famille, Rencontres, Perturbations, Chance et Malchance. Faites tirer au joueur un événement dans chacun des tableaux et décrivez-lui ce que son personnage a vécu, ce qui est arrivé à ses parents, les rencontres qu'il a pu faire. Ces événements ne sont pas aussi implacables que la loi des Hommes Dieux ! N'hésitez pas à les modifier, les enrichir, et à improviser pour modeler le passé du personnage en fonction des idées du joueur. Ils ne sont là que pour enrichir son histoire et apporter des éléments nouveaux, des détails.

■ Famille (1d6)

- 1 Le personnage n'a jamais connu ses parents, qui l'ont abandonné ou qui sont morts peu après sa naissance. Il a été élevé dans une famille de sa race, qui lui a enseigné son savoir. La compétence familiale est donc celle de ses parents d'adoption.
- 2 Le personnage a toujours vécu à l'abri du besoin, dans une famille très unie. Il a pu profiter de son enfance et de son adolescence sans se soucier de l'avenir. Faites tirer une Perturbation supplémentaire et aucune Malchance.
- 3 Les parents du personnage appartenaient à la résistance. Inquiétés par le Nouvel Ordre, ils ont dû s'exiler et ont longtemps voyagé avant de s'installer dans une autre cité. Le parc naturel du personnage est celui de sa ville d'accueil. Il gagne 2 points en Vie en nature.
- 4 Le personnage est l'enfant unique de sa famille. Il a bénéficié de toute l'attention de ses parents et peut donc ajouter 2 à sa compétence familiale. Par contre, il a été couvé, protégé par ses parents, ne faites tirer aucune Rencontre.
- 5 Le père du personnage était soit un magicien, soit membre d'un culte. Il a été arrêté et tué par les humains. Le personnage a été sauvé par un ami de son père, qui l'a recueilli et éduqué jusqu'à sa majorité, et sur qui il pourra compter à l'avenir. Il gagne 2 points en Langage des Schèmes ou 2 points en Cultologie.
- 6 Un des parents du personnage était connu et respecté dans sa profession. Le personnage a vécu dans un environnement aisé, animé et riche en opportunités. Faites tirer une Rencontre supplémentaire.

■ Rencontres (1d8)

- 1 Un(e) jeune humain(e) avec qui le personnage s'est immédiatement entendu. L'amitié a duré de nombreuses années, et dure peut-être encore.
- 2 Une brève histoire d'amour avec un(e) ami(e) de la famille. La séparation fut brutale et amère.
- 3 Un(e) shaaniste en voyage initiatique. Sa sagesse a fortement influencé le personnage.

- 4 Une troupe de jongleurs itinérants qui a donné au personnage le goût du voyage et de l'art.
- 5 Un nécrosien dont le personnage n'a pu oublier le visage. Il fait de fréquents cauchemars depuis.
- 6 Les membres d'un shaani, des vieux amis de la famille, qui ont communiqué au personnage leur attachement aux valeurs héossiennes.
- 7 Des résistants en transit qui ont émerveillé le personnage en lui parlant des terres pures.
- 8 Un groupe de voyageurs, traqueurs de stèles, qui ont parlé des rituels d'Embiose au personnage.

■ Perturbations (1d8)

- 1 Témoin d'un affrontement entre des résistants et une patrouille de soldats humains. Il s'est intéressé très tôt à la résistance.
- 2 Arraché à sa famille ou à son tuteur pour parfaire son apprentissage auprès d'un maître lointain. Il a beaucoup souffert de cette séparation.
- 3 Trahi par un de ses proches, ce qui l'a conduit à ne plus compter que sur lui-même et à distiller sa confiance avec beaucoup de réserve.
- 4 Arrêté et interrogé sans raison par une patrouille de miliciens. Il en garde un très mauvais souvenir et voue depuis une haine particulière aux autorités.
- 5 Témoin de l'exécution publique d'un résistant. Le souvenir de cet événement est sûrement à l'origine de l'engagement du personnage dans la résistance.
- 6 Gravement blessé au cours d'un combat. Il conserve une cicatrice et une rancœur indélébiles.
- 7 Sauvé d'une mort atroce par un groupe d'humains. Depuis, il a appris à moduler son jugement et à considérer chaque individu pour ce qu'il est vraiment.
- 8 Témoin de la mort d'un proche. Très affecté, le personnage a juré de venger le disparu et espère retrouver un jour le(s) coupable(s).

■ Chance (1d8)

- 1 *Voyage.* Au cours de son apprentissage, le personnage a effectué un voyage et a passé un long moment dans une autre ville, dans laquelle il a gardé de nombreux contacts et amis. Choisissez cette ville en fonction du profil du personnage.
- 2 *Tandem.* Le duo maître-élève était très efficace. Le personnage était soit très doué, soit le favori de son maître. Il gagne 2 points dans la compétence de son choix.
- 3 *Ressources.* Le maître et la famille du personnage étaient particulièrement aisés et l'ont mis à l'abri des problèmes financiers. Il double son argent de départ.

Afin d'avoir toutes les cartes en main pour une grosse négociation territoriale, la résistance demande aux personnages de ravir la fille du consul en place. celle-ci s'avère hystérique... et nécrosée !

- 4 Contact.** Le personnage s'est attiré les faveurs de quelqu'un d'important dans sa ville. (1d6) 1: 2: Un riche commerçant. 3: Un Maître d'un culte. 4: Un shaaniste. 5: Un semi-inférieur de sa race. 6: Un humain.
- 5 Shaan.** Le personnage a été initié au shaan par des rencontres, sa famille ou son maître. Il gagne 2 points en Shaan.
- 6 Légendes.** Après un rêve étrange, le personnage s'est intéressé aux légendes et aux divinités héossiennes. Il gagne 2 points en Légendes.
- 7 Relations.** Le personnage a rendu service à un réseau de sa région et s'est fait un ami fidèle au sein de ce réseau. Il gagne 2 points en Réseau (Marchand).
- 8 Stèle.** À la fin de son apprentissage, le personnage a effectué un rituel d'Embiose avec son maître et en a tiré profit. (1d6) 1: 10 points d'acquis. 2: 15 points d'acquis. 3: 20 points d'acquis. 4: 1 point d'Ame. 5: 1 point d'Esprit 6: 1 point de Corps.

■ Malchance (1d8)

- 1 Ennemi.** Le personnage s'est fait un ennemi durant son apprentissage. (1d6) 1: Un autre élève, jaloux. 2: Un membre d'une bande organisée. 3: Un rival amoureux. 4: Un semi-inférieur. 5: Un jeune humain qu'il a offensé. 6: Un soldat du Nouvel Ordre. N'hésitez pas à utiliser cet ennemi pour perturber la vie du personnage, une fois son apprentissage achevé.
- 2 Autorités.** Le personnage a été arrêté par des miliciens pour un délit mineur. Relâché, il reste fiché et bien connu des autorités de son quartier.
- 3 Nécrose.** Alors qu'il était assez jeune, le personnage a été accosté et tourmenté par un groupe de nécrosiens affiliés au Nouvel Ordre. Il en garde depuis une peur incontrôlable de la nécrose et de ses disciples.
- 4 Phobie.** Le personnage a développé une peur irraisonnée au cours de son apprentissage. (1d8) 1: Les profondeurs aquatiques. 2: Les lieux obscurs. 3: Les armes inconnues. 4: Les nécrosiens. 5: Les incarnations. 6: Les (autres) utilisateurs de magie(s). 7: Les créatures ou races inconnues. 8: Les prêtres humains. S'il tente de contrôler cette phobie, le personnage devra effectuer un jet sous Esprit + Personnel + Shaan (difficulté normale), assortis d'un modificateur selon les circonstances. S'il échoue, les changements de son comportement peuvent être très variables (fuite, délire, folie temporaire...).
- 5 Deuil.** Le personnage a perdu un de ses proches, parent ou ami, et en garde un souvenir très douloureux. Il porte toujours le deuil et a de fréquentes crises de fragilité.

- 6 Blessure.** Présent lors d'une émeute urbaine, le personnage a été gravement blessé par une arme technologique humaine. Il est très impressionné par les armes à énergie, qu'il craint plus que tout.
- 7 Prémonition.** Le personnage a assisté en rêve à sa propre mort. Il a vu un membre de sa race l'assassiner et est devenu extrêmement méfiant et fataliste.
- 8 Stèle.** Le premier rituel d'Embiose du personnage s'est très mal passé. Il s'est essayé à une stèle trop puissante et a perdu 1 point d'Ame. Il craint désormais les rituels.

L'AGE ADULTE

Cette période de la vie du personnage s'étend de la fin de son apprentissage à son entrée dans la vie active. C'est le moment où il quitte son maître et sa famille pour s'investir dans une activité, faire des rencontres ou tout simplement pour découvrir le monde. On considère qu'un personnage résistant continue à apprendre et à s'investir dans sa formation jusqu'à sa rencontre avec un résistant engagé, qui lui enseignera des connaissances spécifiques. C'est pourquoi ses compétences ne seront choisies qu'après la Rencontre. Le personnage va voyager, vivre et travailler avant de s'impliquer dans la résistance. Les événements sont séparés en trois tableaux: Perturbations, Chance et Malchance. Là encore, le joueur va tirer un événement dans chacun des tableaux et vous devrez improviser avec lui la description des étapes marquantes de la vie de son personnage.

■ Perturbations (1d8)

- 1** Une histoire d'amour contre nature a marqué la fin de l'apprentissage du personnage. Il gardera secrets les détails de cette aventure, courte mais dérangeante, qu'il n'arrive pas à chasser de sa mémoire.
- 2** Le personnage a assisté à une cérémonie organisée par le Nouvel Ordre en l'honneur des Hommes-Dieux. Pour la première fois de sa vie, il a pu découvrir le visage de ces entités mythiques, et a été fortement impressionné par leur prestance.
- 3** Le personnage a été battu publiquement lors d'un combat singulier (duel, joute oratoire, concours de magie...) et a développé le goût de la revanche. Il cherchera par la suite toutes les occasions de prouver sa vraie valeur.
- 4** Un des proches du personnage a été atteint de nécrose après un rituel d'Embiose particulièrement douloureux. Poussé par un mélange de tristesse et de haine, le personnage est devenu un farouche opposant des nécrosiens.
- 5** Le personnage a fait la rencontre d'un groupe d'Ygwans en quête de leurs origines et des secrets des Sarens. Impressionné par leurs recherches, il

On a perdu contact avec un médiateur envoyé en territoire nécrosien pour une histoire de succession. Les personnages sont envoyés à sa recherche.



est devenu très sensible aux légendes concernant le peuple disparu de l'ancienne Héossie.

⑥ **Témoin du retour triomphal** d'une expédition humaine, le personnage s'est intéressé à la technologie mécanique et aux véhicules humains. L'étude des jets, jeps et autres glisseurs est devenue une véritable passion.

⑦ Le maître du personnage a été assassiné dans des conditions mystérieuses, le privant de réponses à ses nombreuses questions. Contraint de se débrouiller seul, il s'est forgé un caractère solide et autodidacte.

⑧ Un des proches du personnage (frère disparu, oncle ou ami présumé mort) a brutalement refait surface. Ce fut l'occasion pour le personnage d'en apprendre un peu plus sur ses origines et de se découvrir une passion pour l'histoire et la généalogie.

■ **Chance** (1d8)

① **Entraînement.** L'apprentissage du personnage s'est achevé sur une expérience des plus enrichissantes. Il gagne 2 points dans la compétence pratique de son choix.

② **Héritage.** Suite à la disparition d'un parent inconnu, le personnage s'est vu allouer une somme de 1 000 + 5d10 X 100 Hesprides.

③ **Vertu.** Grâce à son maître, le personnage a appris à contrôler certaines de ses émotions et à considérer la vie et ses rebondissements avec un regard nouveau. (1d6) 1: Courageux. 2: Optimiste. 3: Honnête. 4: Fidèle. 5: Protecteur. 6: Dévoué. Cette vertu va fortement influencer le comportement du personnage, qui sera apprécié pour sa qualité.

④ **Santé.** L'apprentissage du personnage l'a habitué à résister à toutes sortes de maux. Il gagne un bonus de 1 point à tous ses jets de résistance aux maladies et aux écarts de température.

⑤ **Compagnon.** Le personnage a fait une rencontre qui s'est très vite transformée en une amitié durable. L'ami(e) du personnage suivra sa propre voie mais il sera toujours là pour aider de son mieux le personnage, qui devra faire de même. (1d10) 1: Un artiste. 2: Un érudit. 3: Un croyant (1d10 pour déterminer le culte, ignorez le 10, la voie des Limbes). 4: Un convoyeur. 5: Un combattant. 6: Un convoyeur. 7: Un manuel. 8: Un shaaniste. 9: Un magicien. 10: Un humain. Encouragez le joueur à enrichir la description de son compagnon et n'hésitez pas à faire intervenir celui-ci à l'improviste.

⑥ **Don.** L'apprentissage a permis au personnage de se découvrir une aptitude innée. (1d6) 1: Les instruments de musique. 2: La mémoire. 3: Les langages. 4: Un sens très développé (1: Vue. 2: Oûie. 3: Odorat. 4: Toucher. 5: Goût. 6: Empathie). 5: L'ambidextrie. 6: La chance. Ce don confère au per-

sonnage un bonus de 2 pour toutes les actions qu'il entreprend en rapport avec ce don.

⑦ **Réputation.** Les prouesses du personnage lui ont valu une solide réputation au sein de sa caste et de sa ville. Il a de fortes chances d'être reconnu et apprécié par ses futures rencontres et la Ligue (voir "La Hiérarchie") risque de s'intéresser à lui très bientôt.

⑧ **Faveur.** Le personnage a rendu un service à un individu, ou un groupe, qui lui en est redevable d'une faveur au moins équivalente. (1d4) 1: moins de 200 Hesprides, un petit service. 2: 500 Hesprides, une aide matérielle conséquente, un service important. 3: 1 000 Hesprides, un soutien très risqué, une aide considérable. 4: 5 000 Hesprides ou plus, n'importe quelle faveur.

■ **Malchance** (1d8)

① **Fugitif.** Accusé injustement de la mort d'un semi-inférieur, le personnage a dû fuir et est considéré comme un fugitif par les autorités. Il risque la mort s'il est retrouvé et reconnu dans la ville où la méprise s'est produite.

② **Faiblesse.** Le personnage s'est laissé envahir par un défaut persistant, une faiblesse contre laquelle il a beaucoup de mal à lutter. Ce défaut pourra lui valoir l'antipathie ou la méfiance de ses futures fréquentations. (1d6) 1: Cupide. 2: Lâche. 3: Vénal. 4: menteur. 5: Hypocrite. 6: Arrogant. N'hésitez pas à moduler ce défaut ou à en trouver de nouveaux en fonctions du caractère du personnage.

③ **Cauchemar.** Le sommeil est un réel supplice pour le personnage, en proie à des cauchemars horribles et récurrents. Il appréhende toujours le moment de s'endormir et dort d'un sommeil agité, fragile. Son humeur et son moral s'en ressentent, particulièrement en période de stress.

④ **Dépendance.** Suite à des difficultés financières, des doutes ou des événements désagréables, le personnage a trouvé refuge dans une habitude qui est devenue pour lui une obligation. Alcool, tabac, drogues humaines, hallucinogènes, rituels divinatoires... Décidez avec le joueur à quoi son personnage sera dépendant et utilisez ce défaut pour accentuer son caractère, "agrémenter" son quotidien.

⑤ **Dettes.** Le personnage est redevable d'un service ou d'une somme d'argent à un groupe d'Héossiens qui l'ont aidé par le passé. Ces individus pourront lui demander qu'il s'acquitte de sa dette à n'importe quel moment. (1d4) 1: moins de 200 Hesprides, un petit service. 2: 500 Hesprides, une aide matérielle conséquente, un service important. 3: 1 000 Hesprides, un soutien très risqué, une aide considérable. 4: 5 000 Hesprides ou plus, n'importe quelle faveur.

Un riche héritier veut transformer un temple héossien d'une grande valeur culturelle en un mégamarché. S'il est discrédité, pas d'héritage...

❖ **Ennemi.** Le personnage s'est fait un ennemi alors qu'il terminait son apprentissage. (1d6) 1 : Un de ses anciens compagnons. 2 : Un rival, professionnel ou amoureux. 3 : Un groupe d'aventuriers. 4 : Un semi-inférieur influent. 5 : Un citoyen humain. 6 : Un membre du Nouvel Ordre.

❖ **Quête.** Le personnage est persuadé que sa vie manquera de saveur et d'harmonie tant qu'il n'aura pas rempli un contrat moral, une obligation qu'il s'est imposée en quittant son maître. (1d6) 1 : Trouver l'âme sœur. 2 : Effectuer une action d'envie. 3 : Trouver un nouveau maître. 4 : Procéder à un rituel d'Embiose. 5 : Accéder au statut de semi-inférieur. 6 : Devenir célèbre.

❖ **Secret.** Malgré lui, le personnage a commis un acte irréparable et lourd de conséquences (un meurtre, un parjure, une faute grave...). Hanté par les remords et par ce souvenir indélébile, le personnage est constamment sur ses gardes, méfiant au point d'en devenir paranoïaque. Laissez au joueur le soin de décider de l'acte qu'a commis son personnage et d'en définir les circonstances.

LA RENCONTRE

Généralement, la rencontre survient alors que le personnage commence à travailler pour gagner sa vie et qu'il cherche à s'investir dans la résistance. Les conditions dans lesquelles se déroulent cette rencontre peuvent être très variables. Elles sont détaillées dans trois tableaux : le Contact, la Race et les Circonstances. Il est conseillé de faire tirer un dé au joueur dans chacun des tableaux et de ne lui décrire qu'ensuite la rencontre de son personnage, une fois que tous les éléments seront connus.

■ Le Contact (1d6)

- ❶ Un résistant solitaire.
- ❷ Un membre d'un réseau.
- ❸ Un proche d'un réseau.
- ❹ Un membre de la Ligue (Cf: La Hiérarchie).
- ❺ Un élève d'un résistant.
- ❻ Un voyageur bien informé.

■ La Race (1d10)

- ❶ Un(e) Darken.
- ❷ Un(e) Delhion.
- ❸ Un(e) Boréal(e).
- ❹ Un(e) Feling.
- ❺ Un(e) Kelwin.
- ❻ Un(e) Mélodien(ne).
- ❼ Un Nomoï.
- ❽ Un Woon.
- ❾ Un Ygwan.
- ❿ Un(e) Humain(e).

■ Les Circonstances (1d10)

- ❶ Aux portes de sa ville, alors que le personnage s'apprêtait à rejoindre un autre quartier d'Héossia.
- ❷ Dans un bar de nuit, après avoir confié à un de ses compagnons son envie de rejoindre la résistance.
- ❸ Dans les rues de Kām, lors d'une manifestation organisée par les membres du Croissant de Lunes, réseau bien connu de rebelles humains.
- ❹ Au terme d'un contrat (une mission, un convoi...) durant lequel le personnage a laissé entendre son goût pour la résistance.
- ❺ Grâce à un proche, qui lui a présenté un des instructeurs d'une école de formation.
- ❻ Suite à un contrôle de la milice, alors que le personnage avait enfreint le couvre-feu de son quartier.
- ❼ Dans une bibliothèque, alors que le personnage se renseignait sur les terres pures et les légendes anciennes.
- ❽ Après un achat important ou une commande surprenante, le personnage a été dirigé par le commerçant vers un de ses clients réguliers.
- ❾ Au cours d'un affrontement qui opposait une patrouille de soldats humains à un groupe de clandestins.
- ❿ Grâce à son ancien maître, qui l'a recommandé à l'un de ses amis.

L'INITIATION

La rencontre n'était que la porte d'accès à la résistance. Le personnage va maintenant devoir visiter la pièce qui se trouve derrière cette porte : découvrir une nouvelle structure d'enseignement et développer des compétences spécifiques. Le contact du personnage va l'introduire au sein d'un réseau, d'un groupe d'étude ou d'une école parallèle où le personnage va pouvoir parfaire son apprentissage. Comme pour la rencontre, le joueur devra définir le visage et les aptitudes de son milieu d'accueil. Ce sont les choix de répartitions de points d'acquis qui déterminent le profil de l'école. Par exemple, tel joueur décide de mettre à son personnage des points d'acquis en bionie et en mécanique. Son école aura donc un profil plutôt technique basé sur les sabotages et la construction ou le détournement de matériel.

Dans le but de personnaliser ce lieu de d'initiation, on peut estimer les potentiels de combat, magie, nature etc., de la même façon que pour un peuple.

Effectif : 1d100 élèves.

Instructeurs : 1 pour 10 élèves.

La ligue demande aux personnages d'escorter la caravane d'un riche marchand qui abrite en fait une arme bactériologique qui suscite toutes les convoitises...

LA STRUCTURE

Une fois que vous aurez déterminé l'importance de la structure d'accueil et les compétences qui y sont enseignées, vous devrez en imaginer le visage. Aidez-vous de la rencontre effectuée par le personnage et des castes représentées dans la structure pour décrire au joueur l'endroit où son personnage va passer quelques mois de sa vie. Par exemple, si le personnage a été amené dans cette structure par un Kelwin membre d'un réseau, et que les castes prédominantes sont Convoyeur et Combattant, vous pouvez décider que le personnage arrive dans une sorte d'école secrète où l'enseignement est assuré par des résistants de la ville, des voyageurs importants ou des célébrités locales de la résistance. L'ambiance sera assez agitée, les cours désorganisés et très physiques, et le local pourra être un sous-sol aménagé, une arrière-salle de bar ou les rues de la cité. À l'inverse, si le personnage est introduit par un Boréal dans une structure où les Érudits et les Magiciens sont majoritaires, les cours pourront avoir lieu dans les appartements d'un riche semi-inférieur affilié à un réseau ou dans une caravane sillonnant le continent. N'hésitez pas à faire appel à votre imagination pour inventer une structure originale et attachante. Le personnage va passer un long moment avec ses nouveaux professeurs et compagnons, et il doit garder un souvenir très coloré de cette période de sa vie, qui marque son entrée dans le monde de la résistance.

Exemples : des souterrains aménagés, des caravanes nomades, les appartements d'un riche contact, un hangar de mécaniciens Kelwins après la fermeture, une forêt des terres pures, un petit village relié à Kām par un portail de trihnite inconnu.

La description des différents réseaux du continent peut également vous fournir quelques bonnes idées d'écoles. En effet, les membres de certains réseaux ont l'habitude de participer à l'éducation des jeunes résistants et n'hésitent pas à s'impliquer dans l'enseignement. La Ligue, qui fédère les actions des résistants et des réseaux depuis ses quartiers généraux des terres pures, a instauré un système d'enseignement basé sur les efforts de nombreux réseaux. Les Disciples du Cercle, les Techno-Mages ou le Grand Collège de Wana se sont même fait une spécialité de transmettre leur savoir aux futurs résistants. Ils font d'excellents instructeurs et leur mode de vie, essentiellement nomade, leur permet d'accueillir des élèves dans des roulettes, des engins volants...

LES COMPÉTENCES

Un résistant dispose, comme n'importe quel personnage, de **110 points** à répartir dans les compétences de son choix, toutes castes confondues. Chaque point correspond à 1 niveau. Les compétences classiques lui auront été enseignées durant son apprentissage. Seules les compétences spécifiques sont liées à sa structure d'accueil résistante. La plupart des compétences spécifiques des résistants sont humaines ou découlent de compétences déjà existantes. Ces dernières ne peuvent être apprises que si le personnage possède déjà 5 points dans la compétence en rapport (Camouflage lié à Déguisement, Récupération à Mécanie...). Un personnage devra donc développer Déguisement à 5 avant de pouvoir apprendre les techniques du Camouflage, compétence qu'il devra développer à partir de 0. Il devra dépenser 10 points (5 + 5) pour avoir Déguisement à 5 et Camouflage à 5. Pour développer des compétences humaines, le personnage devra déjà posséder un niveau de 10 en Culture humaine. La compétence liée, s'il y a lieu, est indiquée entre parenthèses.

La durée de cet apprentissage est calculée comme pour l'apprentissage de compétences normales, c'est-à-dire selon la caste et le score de ces compétences (voir *Shaan*, page 24). Pour une compétence humaine, se reporter à la durée des compétences d'érudit. En moyenne, un personnage passe au moins un an à étudier avec ses instructeurs résistants, mais il peut rester au sein de sa nouvelle structure de quelques mois à plusieurs années. Vous pouvez aussi permettre aux personnages de bénéficier d'un apprentissage accéléré, qui réduira la durée d'étude à quelques semaines tout au plus. Cette technique, rare et convoitée, est détaillée dans le chapitre "L'Apprentissage Intensif".

LES ARTISTES

■ 1 Camouflage (Déguisement)

Faire disparaître un objet, un individu, ou le faire passer pour ce qu'il n'est pas. Le camouflage peut servir à maquiller un bar abritant des résistants, à cacher des documents, du matériel, à dissimuler des entrées secrètes, trappes et autres tunnels souterrains. Cette compétence est aussi utile en milieu urbain qu'en pleine nature.

Jet sous Corps + relationnel (pour soi) ou Esprit + relationnel (pour le reste) + camouflage. Le personnage se donne une difficulté qui sera à prendre en compte par les personnes susceptibles de découvrir le subterfuge sous Esprit + sens + vigilance - diff camouflage.

Un réseau secret donne une mission d'intervention aux personnages. Mais fait-il réellement partie de la résistance ?

■ 2 Propagande (Art appliqué)

Faire passer une information, un message, par tous les moyens imaginables. La propagande regroupe la conception et la distribution de tracts, l'organisation de manifestations, l'incitation au rassemblement, mais aussi l'étude des réactions de la population, la connaissance des symboles codés et des expressions typiques.

Jet sous Esprit + relationnel. La diff. est imposée par le meneur de jeu en fonction du caractère plus ou moins militant de la population locale.

■ 3 Technicom (Arts appliqués)

Utiliser tous les procédés technologiques de capture et de restitution d'images 2D ou 3D. Permet la manipulation de ces images par des trucages et des effets spéciaux.

LES ÉRUDITS**■ 1 Droit divin** (Protocoles)

Connaître les textes de loi régissant l'Héossie, les obligations des "inférieurs", mais également les possibilités de modifier leur statut. Le Droit divin s'avère souvent très efficace face aux autorités.

■ 2 Bionie (Culture humaine)

Connaître la science étudiant tous les principes vivants et les écosystèmes auxquels ils sont associés. Maîtriser les techniques chirurgicales assistées par ordinateurs ou traditionnelles, les greffes mais également la génétique et les moyens de manipuler l'ADN.

LES CONVOYEURS**■ 1 Pilotage** (Culture humaine)

Conduire tout type de véhicule, du tank à la moto à réaction, en passant par le jet ou l'hydroglisseur. Connaître les rudiments techniques nécessaires à l'entretien et au bon fonctionnement du véhicule.

■ 2 Portails

Accéder aux portails de trihnite clandestins. Permet de connaître l'existence et l'emplacement de quelques portails parallèles, de contacter leurs propriétaires et d'être autorisé à les utiliser. Presque tous ces portails sont gérés par les membres de la Clef d'argent, réseau des terres pures.

Esprit ou Âme + sensuel + portail - diff. imposée en fonction de la fréquence de portes dans les environs.

LES COMBATTANTS**■ 1 Armes de poing** (Culture humaine)

Utiliser toutes les armes de tir sans recul impor-

tant : pistolet, étourdisseur, gazeur, arbalète de poing à fusion...

■ 2 Armes d'épaule (Culture humaine)

Utiliser les armes avec recul important nécessitant l'emploi d'une crosse : fusils d'assaut, brûleurs, encapsuleurs, arcs magnétiques... Comme la compétence humaine.

■ 3 Armes lourdes (Culture humaine)

Utiliser des armes à pied ou embarquées à bord de véhicules : canons à plasma, lances-roquettes, bazookas...

■ 4 Combinaisons (Armure)

Savoir utiliser les tenues de camouflage des escadrons divins, mais également les combinaisons de plongée ou anti-radiation ainsi que les armures de titane.

■ 5 Explosifs (Culture humaine)

Connaître les diverses techniques de sabotage pour détruire un édifice ou mettre hors d'état de "nuire" un nombre important de personnes. Manipuler tous les types d'explosifs, de la grenade au TNT, en passant par la dynamite et les capsules à fusion.

■ 6 Interrogatoire (Dissuasion)

Résister à la torture ou à l'influence. Mesure la capacité du personnage de subir des pressions, des violences physiques ou morales et de garder un secret. À l'inverse, cette compétence sert aussi à mener un interrogatoire, à obtenir des renseignements par la force ou la menace, comme la dissuasion.

LES MARCHANDS**■ 1 Réseau** (Vie urbaine)

Établir et accéder à un réseau d'informateurs résistants. Permet d'obtenir des renseignements, de l'aide ou des contacts dans le milieu résistant, mais aussi d'accéder à des informations tenues secrètes pour des raisons de sécurité. La difficulté est imposée par le meneur de jeu en fonction de la nature "résistante" de l'endroit où se trouve le personnage.

Le jet peut être effectué sous Esprit + rel.

■ 2 Contrebande (Commerce)

Acheter, vendre et acheminer des marchandises illégales. Pour importer des armes interdites, faire transiter un chargement d'explosifs, négocier les prix de renseignements ou gérer un réseau de marché noir. Mesure aussi l'importance et la fiabilité des contacts et de l'approvisionnement du personnage.

Le jet de contrebande est souvent confronté à un jet de protocoles ou de droit divin.

Les Ikanez viennent de mettre au point une terrible machination pour destituer Beltégeuse. Il est demandé aux personnages de réhabiliter la déesse, au péril de leur vie !



■ 3 Langage secret (Langage des signes)

Communiquer de la façon la plus discrète possible. Le langage secret est connu de la plupart des résistants mais est extrêmement difficile à maîtriser. Il est composé d'une cinquantaine de mouvements de doigts, d'expressions du visage et des yeux, et d'intonations glissées dans le discours normal. Permet de faire passer un message, voire même de converser, sans éveiller les soupçons.

LES MANUELS

■ 1 Informatique (Psychologie)

Savoir programmer en code note, traduire des images et des sons afin qu'ils puissent circuler sur Arpège. Cette compétence est indispensable si l'on veut monter une chaîne de télé, mais elle peut également être exploitée pour pirater Arpège. Dans ce cas, les malus indiqués sont à décaler d'un cran. La difficulté "Normal" ne bouge pas, en revanche, Laborieux devient Normal, Difficile, Laborieux, etc. Pour le piratage en code note, on ne passe pas par les interfaces graphiques ni par les morphes d'accueil. On utilise donc Esprit + sensuel + informatique.

Les chances de tomber sur un démon restent les mêmes.

■ 2 Mécanie (Culture humaine)

Connaître toutes les sources d'énergie et leurs applications pour faire fonctionner un appareil. Peut être utilisée pour forcer une porte automatique si l'on possède une clé magnétique. Permet de réparer une arme défectueuse, les moteurs d'un véhicule, etc.

■ 3 Morphie (Culture humaine)

Concevoir et élever des morphes afin de les fondre à un module de tâche spécifique. Cette compétence est utile pour soigner ou changer un morphe défectueux ou pour améliorer ses performances.

■ 4 Récupération (Mécanie)

Créer un objet technologique à partir de déchets ou de pièces détachées de technologie humaine. Cette compétence peut être comparée aux pouvoirs des adeptes de Win, l'Objet, car elle permet d'obtenir des résultats sans aucun rapport avec la nature et la fonction originales des pièces détachées.

Le personnage doit posséder Mécanie à 10 ou plus avant de pouvoir développer cette compétence.

■ 6 Sécurité (Mécanie)

Connaître, repérer et neutraliser les systèmes de surveillance et de protection d'édifices ou

de véhicules sans utiliser le réseau Arpège. Permet d'ouvrir des portes magnétiques, de détourner des caméras, de brouiller des ondes radios ou d'annuler un verrou électronique. Cette compétence nécessite beaucoup de matériel tel que brouilleur radio, démagnétiseur, sonar espion etc., pour être exploitée.

Le personnage doit posséder Mécanie à 10 ou plus avant de pouvoir développer cette compétence.

Jet sous Esprit + sensuel + sécurité - diff. du système d'alarme.

A chaque système de protection sa clef... Certaines clefs sont plus universelles que d'autres. Quelques exemples de systèmes de sécurité et de matériels pour les forcer.

- Système d'alarme volumique (diff. - 5 à - 10)
- Système d'alarme infrarouge (diff. - 10 à - 15)
- Système d'alarme fréquentiel (diff. - 15 à - 20)
- Verrou mécanique (diff. - 5 à - 10)
- Verrou magnétique (diff. - 10 à - 15)
- Verrou à code moléculaire (diff. - 15 à - 20)
- Système de reconnaissance vocal (diff. - 5 à - 10)
- Système de reconnaissance optique (diff. - 10 à - 15)
- Syst. de reconnaissance ADN (console) (diff. -15 à -20)
- Système de surveillance 3D-audio (diff. -5 à -10)
- Système de surveillance tactile (diff. - 10 à - 15)
- Système de surveillance bionique (diff. - 15 à - 20)

Disrupteur magnétique (enc. : 20 • autonomie : 1 heure • prix : 5 000 UC - Commun)

Efficace contre les verrous magnétiques et les systèmes de reconnaissance optique.

Disrupteur radio (enc. : 20 • autonomie : 2 heures • prix : 25 000 UC - Commun)

Utilisé contre les systèmes d'alarme fréquenciel ainsi que pour les systèmes audio-3D et vocaux.

Combinaison caméléon (enc. : 30 • autonomie : 1/2 heure • prix : 12 000 UC - rare)

Employée pour forcer un système de surveillance bionique.

Projecteur d'ondes thermico-sismiques (enc. : 30 • autonomie : 1/2 heure • prix : 9 800 UC - Rare)

Permet de brouiller les systèmes infrarouges et les systèmes tactiles.

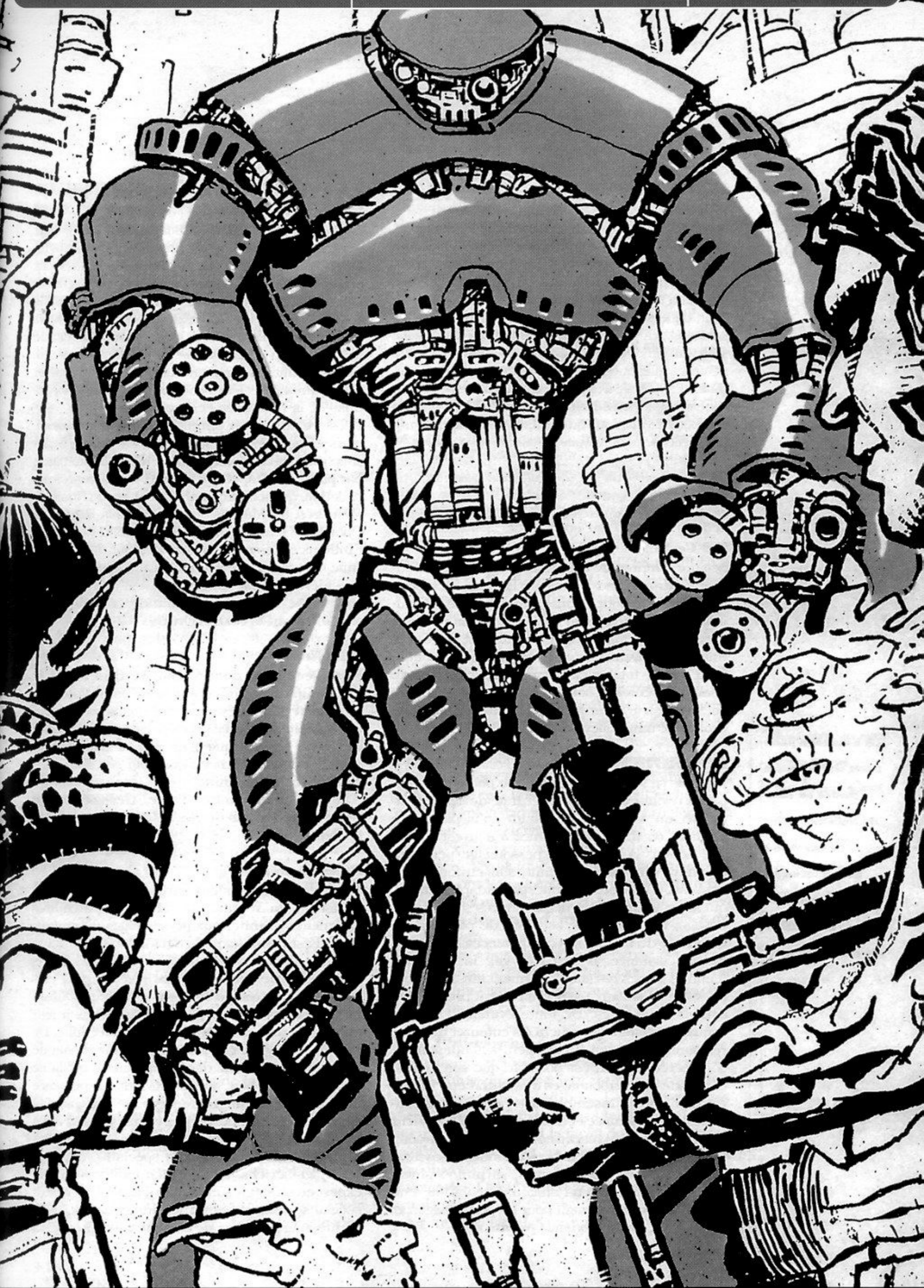
Holographeur (enc. : 30 • autonomie : 1 heure • prix : UC - commun)

Permet de brouiller les alarmes volumiques, les systèmes optiques et 3D-audio

Biocanon (enc. : 100 autonomie : 1:2 heure - prix : 18 000 UC - Rarissime)

Peut formuler divers codes ADN (redoutables pour les consoles d'Arpège), ainsi que venir à bout d'un code moléculaire.

On est sans nouvelle d'Onomar, petit village engagé du Dunéi. Un messie des limbes dictatorial en aurait pris le pouvoir. Les personnages doivent fomenter une révolution.



LES MAGICIENS

■ 1 Voile

Camoufler l'acte magique pour le rendre insoupçonnable. Développé par Brume, un des plus célèbres mages Nomoïes des terres pures, le Voile permet d'atténuer les perturbations provoquées par la pratique de la magie en réduisant au minimum les gestes et les paroles magiques indispensables. Le Voile fait office de Discrétion pour toutes les compétences magiques. C'est une compétence très utile, mais très difficile à apprendre et à maîtriser. Le personnage doit posséder un minimum de 10 dans la compétence magique qu'il emploie s'il souhaite utiliser efficacement le Voile, sans rater son effet.

Jet sous Âme + rel + voile - diff choisie. Sauvegarde des personnes à qui le voile est destiné sous Âme + sensuel - diff magicien

■ 2 Code

Se faire comprendre des autres magiciens sans utiliser la parole. Assez proche du Langage secret des Marchands, le Code permet aux Magiciens de communiquer sans parler ni bouger. C'est un mélange d'expressions du regard, d'empathie et de télépathie. Une conversation entre Magiciens utilisant le Code passe totalement inaperçue, même si de nombreux témoins sont présents. Seuls les Nomoïes ont, de par leur nature profondément magique, une chance de remarquer un échange de ce type.

LE GROUPE

Une fois sa formation achevée, le personnage est prêt à rejoindre la résistance. Il ne deviendra lui-même un véritable résistant qu'à partir du moment où il aura commencé à s'investir dans une action. Pour cela, le personnage peut soit rejoindre un réseau existant, soit en fonder un nouveau. C'est cette optique, plus adaptée au jeu, qui sera sûrement privilégiée. Après son apprentissage, le personnage est libre de parcourir le monde et de mettre ses compétences au service de la résistance. Il fera très vite la rencontre d'autres jeunes résistants, formant ainsi un groupe, voire un shaani, particulièrement propice aux actions résistantes. De toute évidence, un personnage résistant cherchera à s'entourer d'autres résistants, avec qui il partagera ses opinions et son secret, mais il est possible que son groupe comporte des personnages très différents. L'idéal est bien sûr de rassembler des personnages sensibles à la résistance et de les amener à créer leur propre réseau. Ce réseau comportera ses caractéristiques, ses compétences, ses contacts, ses lieux de rendez-vous, ses objectifs, sa philosophie... Tout comme celle d'un shaani, la création d'un réseau sera certainement pour les personnages, et les joueurs, une expérience palpitante.

LA CRÉATION D'UN RÉSEAU

La volonté des personnages de créer leur propre réseau ne devrait pas naître avant qu'ils aient passé quelques temps ensemble. Ils devront apprendre à se connaître, à découvrir les talents et les spécificités de chacun et définir le rôle qu'ils comptent jouer dans la résistance avant d'en venir à cette étape. Le meilleur moyen pour cela est de constituer un shaani avant de parler de réseau. Les personnages pourront ainsi se rapprocher et s'unir autour de leurs convictions, leurs conceptions de la résistance et du monde.

Il est relativement simple de créer un réseau, mais en assurer la gestion et la survie est beaucoup plus difficile. La création d'un réseau passe par plusieurs étapes, de la rencontre à la première action, qui sont au nombre de neuf : le Nom, les Membres, les Moyens, les Contacts, la Région, le Quartier Général, la Philosophie, l'Action et l'Influence. Les personnages devront définir chacune de ces caractéristiques avant de pouvoir se considérer comme faisant partie d'un réseau. Et après cela, ils pourront commencer à inquiéter officiellement le Nouvel Ordre...

■ Le Nom

C'est l'emblème d'un réseau. Le nom doit être représentatif des membres et de la philosophie du réseau ; il peut évoquer une région, une légende, un culte, une race... Les personnages doivent garder à l'esprit que leur réseau sera autant connu pour son efficacité que pour son nom.

Exemples : les Enragés, les Compagnons du Salut, la Dent Noire, Force Héossienne du Renouveau, les Fils de Rhéa, les Arpenteurs des Sables...

■ Les Membres

Tous ceux qui prennent part aux actions et aux décisions du réseau. Au début, les membres devraient se limiter aux personnages du groupe, mais il est possible qu'ils décident d'ouvrir leurs portes à d'autres résistants. Les réseaux les plus importants ne sont peut-être pas les plus efficaces, mais un réseau composé d'une petite dizaine de membres aura plus de difficultés à agir qu'un autre qui en compte plus de deux mille. De plus, les personnages risquent d'avoir besoin de résistants possédant des compétences qu'ils ne maîtrisent que peu, ou pas du tout. La présence de membres étrangers au groupe des personnages peut leur apporter des connaissances et un soutien non négligeables.

Exemples : un mécanicien spécialisé dans les véhicules aériens, un magicien indépendant, un expert en stratégie, un maître d'armes, un érudit spécialisé dans la législation humaine, un tireur d'élite, une phalange de combattants entraînés...

On a entendu parlé d'une cité primitive perdue au cœur du Nem-rod. Alliée ou ennemie ? les personnages font partie de l'expédition de reconnaissance.

■ Les Moyens

L'argent et le matériel dont dispose le réseau. Une fois que les personnages auront mis en commun leurs compétences, il leur faudra aussi partager leurs possessions, qu'elles soient matérielles ou financières, pour constituer le bagage de leur réseau. Un réseau a besoin d'un équipement très varié. Outils de communications, réserves alimentaires, armes et munitions, pièces détachées, plans... Et bien sûr d'un peu d'argent. L'argent de départ d'un réseau sera obtenu par les personnages de différentes façons : dons de leurs anciens maîtres, salaires de petits travaux, prêts à court terme. Pour déterminer la somme dont dispose le réseau à sa création, calculez l'argent de départ de chacun des personnages et additionnez les sommes ainsi obtenues. Les personnages disposeront donc d'une somme qui leur sera propre (pour leur équipement personnel) et d'une autre pour leur réseau.

■ Les Contacts

Les collaborateurs et les appuis des personnages. Avant d'agir efficacement, les personnages devront apprendre à connaître les personnalités importantes de leur ville, de leur région, et créer un réseau de contacts qui s'avèrera plus qu'utile par la suite. Les contacts dont dispose le réseau à sa création sont limités aux rencontres effectuées par les personnages durant leur adolescence, puis leur apprentissage. Les membres d'un réseau gagneront des contacts supplémentaires en augmentant leur Influence. Tirez ces nouveaux contacts dans la liste suivante et donnez leur un nom, une race, un visage et des habitudes. N'hésitez pas, une fois de plus, à enrichir la description de ce contact selon le passé des personnages, leur race et le comportement de leur réseau.

■ Nouveaux contacts (1d10)

1 : Un semi-inférieur. Profession (1d6) 1 : Bibliothécaire. 2 : Organisateur de spectacles. 3 : Représentant de sa race, de son ghetto. 4 : Traducteur. 5 : Bras droit d'un consul. 6 : Juriste.
2 : Un résistant indépendant.
3 : Un magicien affilié à une école de magie.
4 : Un maître d'armes.
5 : Un réseau de résistants de la région.
6 : Un technicien spécialisé.(1d6) 1: Armement humain. 2 : Véhicules terrestres. 3 : Informatique. 4 : Mécanie. 5 : Véhicules aériens. 6 : Armures et blindage.
7 : Le gérant d'un lieu public où se réunissent des résistants.
8 : Un marchand influent sur le marché noir. (1d6) 1 : Livres et écrits. 2 : Armes héossiennes.

3 : Armes humaines. 4 : Plans et cartes. 5 : Faux papiers. 6 : Secrets industriels.

9 : Un humain renégat.

10 : Un proche du consul.

■ La Région

La zone d'action du réseau. Les personnages devront définir s'ils se consacrent à une ville, un quartier d'Héossia, une région entière ou à l'ensemble du continent. Plus leur zone d'action sera vaste, plus il leur sera difficile d'agir efficacement. Mais s'ils se consacrent uniquement à un des ghettos de Käm, par exemple, ils auront plus de facilité à organiser leurs actions, à connaître les résistants du quartier, à agir en accord avec les habitants et les contraintes géographiques. La Région d'un réseau est en relation directe avec son Influence. Si les personnages choisissent de se consacrer à une ville, vous devrez faire évoluer leur Influence en fonction de l'impact de leur actions sur cette ville. De même, s'ils se consacrent à "la défense de l'Héossie", leur Influence dépendra de leur impact sur le continent.

Exemples : Le sud de l'Akeneï, le désert du Dunci, le ghetto Mélodien de Käm, les terres pures, les îles de Kröll, Nöm...

■ Le Quartier Général

Le repaire des membres, et surtout des dirigeants du réseau. Le choix du quartier général est très important pour la sécurité et l'aisance du réseau. Au début, il est probable que les personnages soient obligés, pour des raisons financières, d'installer leur quartier général au domicile de l'un d'entre eux. Ensuite, ils pourront rechercher un local plus pratique et plus propice aux réunions, aux entraînements, aux travaux de toutes sortes. Le quartier général d'un réseau est son centre névralgique. C'est là que la plupart des réunions ont lieu et qu'est entreposé le matériel du réseau. Les quartiers généraux sont, avec les dirigeants des réseaux, les cibles privilégiées du Nouvel Ordre.

Exemples : une cave aménagée, une portion de souterrain, une grotte perdue dans la forêt, un abri de montagne, une caravane, une cavité sous-marine pratiquement inaccessible...

■ La Philosophie

Les valeurs et l'idéal prônés par le réseau. La philosophie d'un réseau, c'est à la fois son but et sa ligne de conduite. Les personnages devront résumer en quelques mots l'idéal qu'ils comptent défendre et la façon dont ils comptent le défendre. C'est la "raison sociale" du réseau, son objectif.

Exemples : assurer la défense des terres pures par la guerre, utiliser la technologie humaine pour lutter contre les envahisseurs, organiser le

Au tertre, on aurai
 enfin trouvé
 un passage secret
 qui accède aux
 entrailles de
 la terre. Peut-être
 une rencontre avec
 des sarens ?



rassemblement des peuples autour de réunions, établir un réseau de marché noir, de trafic de portes...

■ L'Action

Ce que le réseau considère comme utile à "sa" résistance. Quel que soit son objectif, le réseau dispose de moyens très variés d'appliquer sa vision de la résistance. Si l'usage des armes et de la guerre semblent être le plus répandu, il existe autant d'actions différentes que de métiers, de races et de tempéraments. Les personnages vont devoir définir le(s) type(s) d'action qu'ils souhaitent entreprendre afin d'organiser leur réseau, leur équipement et leur mode de vie.

Exemples : sabotage, attentats, conférences et propagande, espionnage industriel, trafic de marchandises illégales, enlèvements, actions suicidaires...

■ L'Influence

La réputation et la position du réseau dans la résistance. Comme pour un shaani, le réseau va évoluer, grandir en importance et en renommée, conférant des avantages à ses membres au fur et à mesure de son évolution. Un réseau commence avec une Influence de 0, et peut l'augmenter selon les actions entreprises par ses membres, son impact dans sa ville, sa région.

En termes de jeu, et comme pour un shaani, c'est à vous de décider après chaque partie si le réseau a accompli des actions suffisantes pour progresser dans l'opinion publique. Les premiers échelons se gravissent assez facilement, mais seuls les réseaux les plus actifs et les mieux organisés parviennent à atteindre une Influence de 4 et plus. Encouragez les joueurs en faisant augmenter l'Influence du réseau de leurs personnages, mais laissez-les espérer, attendre, pour mieux les motiver.

0 : Le réseau vient de se créer et n'est encore pas connu.

1 : Le réseau devient soudé et commence à agir dans sa région. Il gagne un nouveau contact.

2 : Le réseau fait parler de lui dans les milieux résistants. Il commence à être connu des autorités. Il gagne $500 + 5d10 \times 100$ Hesprides à la suite d'une action importante menée avec d'autres résistants.

3 : Le réseau est désormais bien connu et possède une assez bonne réputation. Le Nouvel Ordre commence à s'intéresser à lui. Il gagne un nouveau contact et chacun de ses membres gagne 2 points dans une compétence de son choix.

4 : Le réseau est souvent cité comme une référence par des résistants et il peut être sollicité pour enseigner ses compétences. Il gagne $1\,000 + 5d10 \times 100$ Hesprides suite à une action importante menée avec d'autres résistants.

5 : Le réseau est connu par tous les résistants et ses dirigeants sont souvent invités à participer aux réunions des résistants de la région. Les autorités ont lancé une enquête visant à découvrir l'identité des chefs du réseau et un avis de recherche agrémenté d'une bonne somme circule dans la région. Il est à présent aussi connu que les Passeurs de Kām ou les membres de la Clef d'Argent. Il gagne un nouveau contact.

6 : Le réseau est connu sur l'ensemble du continent et laissera son nom dans l'Histoire de l'Héossie. Ses dirigeants sont considérés comme les porte-parole de la résistance et sont aimés du peuple. Il est l'une des priorités absolues du Nouvel Ordre, qui propose des sommes faramineuses à quiconque aidera à identifier les membres de ce réseau. Jusqu'à ce jour, seuls les Rebelles des terres pures étaient aussi réputés.

REJOINDRE LA RÉSISTANCE

Un joueur qui crée un personnage résistant n'aura aucun mal à le faire agir efficacement, étant données ses compétences, ses relations et son expérience. Mais le problème se pose pour un personnage classique, qui n'a appris aucune des compétences spécifiques à la résistance et qui ne connaît encore personne dans ce milieu très fermé. Si des personnages de ce type désirent s'impliquer dans la résistance, il leur faudra faire leurs preuves et être parrainés par un ancien, contrairement aux personnages résistants qui débutent avec une notoriété et un acquis. Lorsque le personnage commencera à s'orienter vers la résistance et qu'ils formuleront le souhait de s'investir concrètement, vous pouvez mettre en scène une rencontre, comme pour un personnage résistant. Cette rencontre doit être le fruit de recherches assidues de la part des personnages, une sorte de récompense, de promotion. Ne la faites intervenir que si les personnages sont réellement motivés et qu'ils sont prêts à prendre part à la lutte. Des personnages débutants risquent en effet de ne pas pouvoir suivre le rythme de cette nouvelle vie trépidante, surtout au niveau de l'expérience et des compétences.

Pour cette rencontre, qui marquera le tournant de la vie des personnages et leur entrée dans la résistance, vous devrez imaginer une situation et un ou plusieurs interlocuteur(s). L'idéal serait de placer la rencontre au cours d'une aventure, après que les personnages aient passé quelques temps à chercher un moyen de s'impliquer dans la résistance. Les détails de la rencontre demandent un peu de préparation. Il vous faudra déterminer le visage du ou des résistant(s) que les personnages vont rencontrer, ainsi que les circonstances dans lesquelles cette rencontre va

Les personnages sont chargés de piéger un barrage hydroélectrique. Pourtant, cela pourrait s'avérer catastrophique pour les villages environnants. Que faire ?



se produire. Pensez à la race, au nom, à la description et aux motivations de leur(s) interlocuteur(s). Voyez de quel réseau il(s) provien(nen)t, qui en est le chef, où ce réseau est situé, ce qu'il peut apporter, ou demander, aux personnages... Vous devrez connaître tous les détails de cette rencontre avant de la mettre en scène, pour que les personnages puissent plonger facilement dans la résistance. Pour commencer, aidez-vous de la description des réseaux (voir "Les Réseaux"). Vous pouvez aussi utiliser les étapes "Qui, quand et comment ?" pour déterminer aléatoirement le (s) contact(s) et les circonstances de la rencontre.

QUI, QUAND ET COMMENT ?

■ Le nombre (1d6)

■ La race (1d10)

1 : Darken. 2 : Delhion. 3 : Boréal. 4 : Feling. 5 : Kelwin. 6 : Mélodien. 7 : Nomoï. 8 : Woon. 9 : Ygwan. 10 : Humain.

■ L'Influence du réseau (1d6 -1)

■ Les membres du réseau (1d6)

1 : Militaires purs. 2 : Magiciens et érudits itinérants. 3 : Voleurs et espions. 4 : Militaires et/ou Contrebandiers. 5 : Pirates informatiques et/ou techniciens. 6 : Politiciens ou comploteurs.

■ Les circonstances de la rencontre (1d10)

1 : Aux portes de leur ville, alors que les personnages s'apprêtaient à rejoindre un autre quartier d'Héossia, ils ont été intrigués par le comportement de voyageurs qui évitaient le contrôle des miliciens.

2 : Dans un bar de nuit, alors que les personnages discutaient de la résistance et de leurs projets, ils ont été accostés par des résistants, clients réguliers, qui les ont emmenés dans l'arrière salle.

3 : Dans les rues de Käm, lors d'une manifestation organisée par les membres du Croissant de Lunes (réseau bien connu de rebelles humains), les personnages ont fait la rencontre d'un groupe de résistants proches des humains du Croissant.

4 : Au terme d'un contrat (une mission, un convoi...), les personnages ont découvert que leur employeur faisait affaire avec un réseau de résistants. Ils ont sauté sur l'occasion et ont été chaudement recommandés par leur employeur.

5 : Grâce à un de leurs proches, ami d'enfance ou compagnon d'apprentissage, les personnages ont pu être recommandés auprès des instructeurs d'une école de formation de résistants (voir "La Structure" pour plus de détails sur l'école en question).

6 : Suite à un contrôle de la milice, alors que les personnages avaient enfreint le couvre-feu de leur quartier, ils ont été suivis et accostés par un groupe de résistants en train de surveiller la fréquence des rondes, dans le but de monter un "mauvais" coup.

7 : Dans une bibliothèque, alors que les personnages se renseignaient sur les terres pures et les légendes anciennes, ils ont fait la connaissance de résistants en train de se documenter sur une région lointaine.

8 : Après un achat important de matériel, les personnages ont discuté avec le commerçant qui les a dirigés vers un groupe de résistants, clients réguliers de son magasin.

9 : Au cours d'un affrontement qui opposait une patrouille de soldats humains à un groupe de

Les personnages ont pour mission de récupérer les plans d'une machine magique conçue par des techno-mages et dérobée par des Ygwan des mers. Cités sous-marines à découvrir.



clandestins, les personnages ont pris la défense des clandestins et ont mis les miliciens en déroute. Après l'incident, ils se sont retrouvés chez un ami des clandestins et ont découvert un réseau organisant des passages illégaux dans les quartiers d'Héossia.

10 : Après avoir retrouvé par hasard l'un des anciens maîtres d'un des personnages, ceux-ci ont été conduits par l'instructeur chez des amis à lui, responsables d'une école de résistants (voir "La Structure" pour plus de détails).

LE PARRAINAGE

La rencontre entre des résistants et les personnages marque leur premier pas dans le milieu de la résistance, mais ils ne sont pas pour autant considérés comme de véritables résistants. Pour cela, ils devront faire preuve de leur détermination, de leur volonté d'engagement et de leurs aptitudes. Après la rencontre, les personnages seront conduits à un des repaires du réseau dont sont membres les résistants qui les ont contactés. Imaginez un voyage mystérieux (yeux bandés, nombreux détours, etc.) et inventez un lieu marquant (arrière salle de bar, sous-sols aménagés, caverne en pleine forêt...). Là, les personnages se retrouveront attablés avec les principaux représentants du réseau. Pour les réseaux les plus importants (Influence de 4 et plus), il est improbable que le chef soit présent lors de la discussion. En revanche, il est fort probable qu'un des représentants de la Ligue, un Coordinateur, assiste à la première rencontre. Les personnages vont donc être présentés aux anciens du réseau, aux dirigeants ou à l'ambassadeur de la Ligue, et devront prouver leurs qualités (voir "Les Tests"). Si les personnages sont convaincants, les membres du réseau accepteront de les initier aux secrets de la résistance et leur révéleront l'adresse d'une école de formation, à moins qu'ils ne préfèrent prendre eux-mêmes en charge l'apprentissage des novices.

Après cela, les personnages seront de véritables résistants, prêts à s'investir et, pourquoi pas, à créer leur propre réseau.

LES TESTS

Les réseaux, s'ils sont prompts à rechercher de nouvelles recrues, ne sont pas pour autant naïfs et imprudents. Tous ceux qui se présenteront à eux, ou qui seront introduits par des membres du réseau, devront faire preuve à la fois de leur motivation, de leur aptitude et surtout de leur sincérité. Il ne suffit pas d'entrer au sein d'un réseau en clamant : "Apprenez-moi à poser une bombe, et j'irai de ce pas dynamiter la tour des Hommes-Dieux !" pour être accepté par les résistants. Chaque réseau possède une série de tests, ou d'épreuves, qui lui permettent de jauger ses éventuels futurs élèves. Pour certains, le test prend la forme d'une Communion, un échange télépathique géré par un adepte du culte de l'Autre, au cours duquel le Maître accède à l'esprit du postulant et peut ainsi sonder ses pensées, ses motivations. Pour d'autres, plus physiques, le rituel des tests se divise en une série d'épreuves, guerrières, psychologiques ou magiques, qui permettent aux membres du réseau de mesurer la volonté et la force de l'élève. Pour d'autres encore, plus radicaux, le test est une véritable action, une épreuve du feu qui place le candidat en situation réelle et fait appel à sa volonté d'engagement.

En définitive, les épreuves varient du tout au tout selon la nature et la philosophie du réseau, mais elles restent très souvent un passage obligatoire avant l'instruction. N'hésitez pas à inventer vos propres épreuves, qu'elles soient physiques, magiques ou pratiques, et à plonger les personnages dans des situations ambarassantes ou terrifiantes qui les mettront face aux réalités de la résistance. Ces tests, qui ne devraient pas prendre plus d'une semaine de leur vie, doivent être suffisamment marquants pour célébrer de façon inoubliable leur entrée dans la résistance.

On demande aux personnages de tester du matériel spécial dans une opération de routine qui tourne à la catastrophe. Surtout lorsque le matériel en question est plus dangereux pour celui qui s'en sert...

L'APPRENTISSAGE INTENSIF

"La faim justifie les moyens, c'est vrai. Mais les humains ont eu un trop grand appétit..."

Kéos, le Nano-Messie, Grand Révélateur de la Volonté de l'Objet.

Découverte peu après l'année O, la technique de l'apprentissage intensif est un mélange d'informatique, d'hypnose et de pouvoirs de culte. Elle nécessite la présence de deux adeptes, un de Win et un de Löd, et un système informatique assez important. Le principe, très simple, repose sur le transfert de connaissances et de souvenirs. Grâce à l'informatique, le représentant de Win accède à un ensemble de données qu'il stocke dans sa mémoire et transfère à son homologue de Löd. Celui-ci va ensuite transmettre les informations à un sujet et les intégrer à sa mémoire, comme si elles en avaient toujours fait partie. Pour certaines compétences, comme la magie, l'informatique et l'adepte de Win sont remplacés par un expert qui transfère son savoir personnel.

On raconte que S'Zyn, le plus célèbre Messie de Löd des cent derniers hexons, utilisait ce procédé pour transmettre ses connaissances à ses disciples. Il appelait cette technique "le Leg", du nom qu'il donna à un nouveau pouvoir de sa création. Selon les rumeurs, la technique de l'apprentissage intensif assisté par Arpège serait née de sa rencontre avec un Delhion, Maître du culte de l'Objet et membre des Disciples du Cercle. Il aura fallu de nombreuses années de recherches et de tests pour que la technique du Leg puisse être appliquée sans risque. Les premiers essais ont mis en évidence le danger inhérent aux transferts de connaissances et aux manipulations de l'esprit et, aujourd'hui encore, les séances restent extrêmement éprouvantes et risquées.

Les séances de Leg sont, bien évidemment, strictement interdites par le Nouvel Ordre... Elles ont toujours lieu dans le plus grand secret, au quartier général de réseaux ou dans les locaux des écoles d'enseignement résistantes.

LA SOURCE ET LE RELAIS

Ce sont les deux principes fondamentaux du Leg. On entend par "la Source" le propriétaire, vivant ou artificiel, des connaissances. Généralement, les informations sont puisées dans les entrailles du réseau Arpège, et c'est un adepte de

Win qui en assure la recherche et la mémorisation. Il est indispensable que ce travail préliminaire soit effectué par un adepte de l'Objet, car il est le seul à pouvoir intégrer directement les données dans son mental. Mais de nombreuses compétences ne sont, ou ne peuvent être assimilées par l'informatique. La magie, les pouvoirs de culte, ainsi que l'art du combat, sont des compétences qui font appel à l'esprit, aux sens, à l'instinct, à la foi... Dans ce cas, la Source doit être un expert (mage, combattant, adepte) qui transmet son savoir personnel. Le Relais est toujours un Grand Maître ou un Messie de Löd. C'est lui qui prépare le transfert, en s'appropriant les données et en les transformant en souvenirs. L'utilisation du réseau Arpège facilite l'accès aux données et permet au représentant de l'Objet de les intégrer et de les transmettre plus facilement au Relais. Lorsque la Source est un être vivant, l'adepte de Löd puise dans la mémoire et en extrait les souvenirs qu'il va "greffer" sur celle du sujet, l'Héritier.

Le Leg, également appelé l'Héritage, est donc un travail collectif. Exception faite de la recherche informatique, toutes les étapes du Leg sont liées à des pouvoirs de cultes. Le pouvoir "Intégration", qui permet de stocker des données et de les garder en mémoire presque indéfiniment, n'est pas réservé aux adeptes de l'Objet, mais ce sont eux qui en font le plus grand usage (il est en effet très utile aux pirates informatiques de la résistance). Tous les cultes possèdent une variante de ce pouvoir, qui leur permet de s'imprégner profondément de données (sensations animales, rêves, souvenirs...) et de les stocker dans leur mémoire. Les pouvoirs "Communion" et "Leg", spécifiques au culte de l'Autre, permettent d'établir un contact entre deux esprits et d'échanger, de transférer des souvenirs. Bien entendu, les cultes de l'Objet et de l'Autre ne sont pas les seuls à disposer de pouvoirs spécifiques. Avec un peu d'imagination, vous devriez sans peine inventer une foule de nouveaux pouvoirs très intéressants. Mais vous pouvez aussi patienter quelques mois, car vous risquez d'ici peu d'en apprendre beaucoup plus sur les cultes et leurs secrets...

LE LEG

L'apprentissage intensif n'est qu'une des nombreuses applications du Leg, car, dans l'ab-

La relique, réseau ancestral, entend destituer la ligue. elle formante une machination où les personnages sont sensés n'être que des pion. Sensés ?



solu, il est possible de transférer n'importe quel souvenir, qu'il soit pratique ou théorique, humain ou héossien, voire même animal, minéral, végétal... Les seules limitations sont imposées par le représentant de Löd, qui peut refuser de transmettre des informations qu'il juge contre-nature. Amoureux, grands défenseurs de la vie, les adeptes du culte de l'Autre sont souvent réticents à utiliser leurs pouvoirs pour transmettre des compétences ou des savoirs mortels. Ils acceptent généralement de servir de Relais pour transmettre des compétences martiales, car il appartient au receveur de faire un bon ou un mauvais usage de ses nouveaux talents. Il en va de même pour le transfert de connaissances magiques ou de pouvoirs de culte. Mais ils refuseront systématiquement de s'impliquer dans un transfert ayant pour objet la Nécrose et ses applications.

Si vous voulez permettre aux personnages de bénéficier d'une séance de Leg, quel qu'en soit l'objet, vous devrez avant tout peser les implications de leurs demandes. Il vous appartient de gérer l'opinion de l'adepte de Löd et de veiller à ce que l'usage du Leg ne soit ni abusif, ni outrageux. Cette technique est surtout utilisée pour permettre aux résistants de s'initier à la culture humaine et pour offrir aux maîtres de toutes sortes un mode d'enseignement rapide et efficace. Gardez à l'esprit que le Leg est une pratique dangereuse et qu'elle ne remplacera jamais les relations, les découvertes et les erreurs qui font le véritable apprentissage.

LA TECHNIQUE

Il est impossible de procéder à un Leg sur un sujet dont l'Ame est négative.

Une séance d'apprentissage intensif repose sur une préparation minutieuse et s'appuie sur l'utilisation de trois pouvoirs de cultes : Communion, Intégration et Leg. La Communion représente l'ouverture des esprits et le lien fondamental qui s'établit entre la Source et le Relais, puis entre le Relais et l'Héritier. L'Intégration détermine la somme de connaissances puisées dans la mémoire de la Source, et le Leg la somme de connaissances transmises à l'Héritier. Pour simplifier l'utilisation de cette technique, seul le Leg fera l'objet d'un jet de dé, les deux autres pouvoirs étant considérés comme des phases préliminaires à résultat automatique. Grâce à la Communion, le Relais va puiser des données dans la mémoire de la Source (Héossien ou réseau Arpège), les intégrer à sa propre mémoire, puis les transmettre au Maître de Löd qui les plongera dans les souvenirs de l'Héritier. Le Leg est la partie la plus délicate du processus, puisqu'elle influe directement et définitivement sur la mémoire de l'Héritier.

Pour définir le nombre d'unités de compétence qui seront transférées lors d'un Leg, deux jets de

dé seront nécessaires. Le premier correspond à l'utilisation du pouvoir par le Maître, le second à l'acceptation des données par l'Héritier.

La Difficulté du Leg est relative au nombre d'unités que l'Héritier possède déjà dans la compétence qu'il souhaite développer. Plus son score de départ est élevé, plus la Difficulté sera importante, car le Maître va devoir trier les données que le personnage possède déjà et celles qui lui seront vraiment utiles pour progresser.

Entre 0 et 10, jet Difficile (10)

Entre 11 et 15, jet Très Difficile (15)

Plus de 16, jet Héroïque (20)

Après avoir déterminé sa Difficulté, le Maître effectue jet sous :

Âme + personnel + Foi

La marge de réussite indiquera le nombre d'unités de compétence transférées à l'Héritier.

Ensuite, l'Héritier effectue un jet Normal (0) sous :

Esprit + personnel + Réussite du Maître

La marge de réussite indiquera le nombre d'unités de compétence définitivement intégrées à sa mémoire.

Notez que le nombre d'unités ne peut en aucun cas dépasser les connaissances de la Source qui procure les données au Maître de Löd. S'il s'agit du réseau Arpège, le maximum est de **20 unités**. S'il s'agit d'un Héossien ou d'un humain, il vous faudra définir au préalable la valeur de la Source dans la compétence transférée (entre 10 et 25 en moyenne). Vous pouvez simplifier cette étape en lançant un dé 20 et en ajoutant 5 ou 10 au résultat obtenu.

REPOUSSER LES LIMITES

Le Maître qui utilise le pouvoir de Leg peut dépenser des points de Corps supplémentaires pour modifier le résultat de son jet de dé, à raison d'un point pour un point. Il est très fréquent que les Maîtres décident de puiser dans l'énergie vitale de l'Héritier, ainsi que dans la leur, pour augmenter la capacité des deux participants à emmagasiner des données. Cette pratique est donc courante, mais risquée, puisqu'elle fatigue à l'extrême le sujet et le Maître. Il est possible de dépenser des points de Corps jusqu'au seuil critique de -2 pour chacun. Dans ce cas, le Maître et le sujet se réveilleront après (1d6) heures, somnolents et engourdis. Notez que le Maître refusera d'utiliser cette option si l'Héritier est trop faible au moment du Leg, c'est-à-dire s'il est malade, fatigué, ou qu'il a moins de 2 en Corps. Souvent indispensable, cette pratique permet d'augmenter la marge de réussite du Maître (car lui seul peut décider de puiser dans les réserves de Corps). Mais elle expose l'Héritier au risque de contracter un parasite (voir plus bas) et le fatigue énormément.

Un satellite humain s'est écrasé dans les îles d'Alaya. Il pourrait contenir de précieuses informations sur la technologie humaine. allez expliquer ça aux indigènes qui considère cette carcasse de métal comme un Dieu incarné ?

LA DURÉE

Une séance de Leg dure environ 10 minutes pour chaque unité de compétence définitivement transférée (la réussite de l'Héritier).

UN EXEMPLE DE LEG

Pierre, jeune artiste Nomoï, souhaite développer sa connaissance de la culture humaine pour mieux s'impliquer dans la résistance. Il ne s'y était encore jamais intéressé et possède pour le moment un brillant score de 0 en Culture humaine. Après avoir fait la connaissance d'un groupe d'instructeurs affiliés au Grand Collège de Wana, il est prêt à recevoir les informations que Theos, Kelwin Maître de l'Objet, a rassemblées pour lui grâce à Arpège. Pour stocker les informations, celui-ci utilise le pouvoir Intégration. Il récupère donc un grand nombre d'informations dans les entrailles d'Arpège. Ensuite, Eylgünn le Mélodien, Grand Maître de Löd, met en place le lien de l'esprit. Grâce à la Communion, Eylgünn a réussi à transférer dans sa propre mémoire les informations recueillies par Theos sur la Culture humaine. Pour les transmettre à Pierre, il doit à nouveau utiliser la Communion. À présent que l'Esprit de Pierre est en contact avec celui d'Eylgünn, le Grand Maître peut procéder au Leg. Son score de base est de 27 (20 en Foi, 4 en Âme et 3 en personnel) et la difficulté de 10 (facilité par les étapes de préparation).

Eylgünn lance un dé 20 et obtient 8. La marge de réussite est donc de 19.

Ensuite, Pierre doit accepter les données et les ancrer dans sa mémoire. Pour cela, il doit réussir un jet sous : Esprit + personnel + réussite du Leg. Son score de base est de 24 (3 en Esprit, 2 en personnel et 19 de réussite du Maître). La difficulté étant Normale (0), il lance un dé 20, obtient un joli 12, et bénéficie donc de 12 unités de compétences en Culture Humaine.

Dans cet exemple, le Maître a préféré ne pas puiser dans la réserve de Corps de Pierre, trop fragile, et a jugé son premier résultat satisfaisant. 12 unités est même un excellent résultat.

LES DANGERS

Le Leg permet de développer rapidement et très facilement des compétences, mais il comporte des risques. Ceux-ci proviennent essentiellement des contacts qui s'établissent entre les participants, l'adepte de Löd, la Source et l'Héritier. D'une part, si la source est le réseau Arpège, l'esprit de l'adepte de l'Objet risque d'intégrer des données aléatoires circulant sur le réseau. Ces données peuvent être de simples informations en

transit, des routines informatiques, des programmes, des images... Les données vont s'implanter dans sa mémoire comme autant de fichiers dans un disque dur. L'adepte pourra accéder à ces informations comme s'il s'agissait de ses propres souvenirs, les utiliser, les manipuler, mais il ne pourra pas s'en débarrasser. Les parasites s'effaceront naturellement après (1d20) semaines, le temps que la mémoire de l'adepte influe sur les connexions entre les données et les véritables souvenirs, et fasse le tri sans brutalité.

D'autre part, et c'est sans doute la raison pour laquelle beaucoup d'Héossiens refusent encore de recourir au Leg, l'échange entre le Relais et la Source n'est pas sans risque. Les souvenirs implantés dans la mémoire de l'Héritier étant directement puisés dans celle d'un être vivant, de nombreuses informations sans aucun rapport parviennent à se glisser dans le flot de souvenirs intéressants. Ces parasites (souvenirs personnels, lubies, tics, phobies) s'implantent insidieusement dans la mémoire du sujet qui, à son insu, va les prendre pour siens. Chaque séance de Leg réussie implique la transmission d'un parasite, mais il est possible qu'un second parasite parvienne à se glisser dans la mémoire du sujet. Comme pour les données informatiques transférées par Arpège, ces éléments étrangers seront complètement effacés par la mémoire de l'Héritier après un laps de temps qui dépend de la réussite du Leg. Plus le nombre d'unités a été important, plus le(s) parasite(s) resteront implantés longtemps.

Pour déterminer si un deuxième parasite est transmis, lancez un dé 20. Si le résultat est strictement supérieur à l'Âme de l'Héritier, celui-ci n'en reçoit qu'un. Si le résultat est inférieur ou égal à son Âme, il en reçoit un second. Selon le cas, lancez un ou deux dé(s) 20 sur la table des parasites.

Si le Maître dépense volontairement des points de Corps pour augmenter sa réussite, un second parasite est automatiquement transféré lors du Leg. Notez qu'il est normalement impossible qu'un sujet reçoive plus de deux parasites lors d'une séance de Leg et que, si le Maître puise dans la réserve de Corps, les deux parasites automatiques suffiront largement. Vous pouvez décider de faire jeter un dé 20 pour voir si, par malheur, le personnage n'a pas contracté un troisième parasite, mais faites attention de ne pas trop surcharger la petite mémoire et le mental des personnages. Un surnombre de ces parasites dévaloriserait leur intérêt et rendrait difficile leur interprétation par le joueur.

Le(s) parasite(s) restent implanté(s) durant : "Marge de réussite" mois.

Accusé d'un crime qu'il n'a pas commis, un haut dignitaire de la ligue doit démissionner. Désabusé, il croise la route des personnages à qui il confie une dernière mission : le livrer aux Humains.

LES PARASITES

Ces souvenirs ou informations parasitaires viennent se greffer au plus profond de la mémoire du sujet et modifieront ses réactions, son comportement. Si certains parasites peuvent s'avérer étranges, surprenants, ils ne feront qu'accentuer le caractère du personnage qui en sera victime. Le personnage se surprendra à connaître, apprécier ou pratiquer certaines choses, qui feront en fait partie de la mémoire et de la culture d'un étranger. La manifestation de ces parasites peut donner lieu à des scènes de dédoublement de personnalité, des pulsions incontrôlables, des envies soudaines... La plupart du temps, les personnages comprennent qu'ils sont victimes de pulsions ou d'habitudes étrangères, mais il arrive que le parasite soit trop profondément ancré dans la mémoire, au point d'en devenir complètement naturel (voir "La Puissance"). Faites lancer un dé 20 au joueur pour chaque parasite qu'il aura contracté. Faites relancer le dé si vous jugez le parasite inadapté ou inutile mais, à l'inverse, n'hésitez pas à attribuer des parasites qui seront en totale contradiction avec la nature du personnage.

Les parasites sont classés en huit catégories, de la plus avantageuse à la plus invivable, et décrits assez sommairement. Vous avez toute latitude pour en inventer d'autres (qui devront rester en accord avec le thème général) ou pour manipuler leur description et leurs implications.

Lorsque vous voudrez faire intervenir un parasite, au cours d'une aventure, vous pouvez lancer un dé 20 à n'importe quel moment (et particulièrement lorsque les conditions seront favorables à une manifestation du parasite). Si le résultat est strictement supérieur à la puissance du parasite, rien ne se passe. Par contre, s'il est inférieur ou égal à la puissance, le parasite va se manifester et pousser le personnage à certains écarts de comportement.

- 1** Pratique.
- 2-3** Souvenir personnel.
- 4-5** Souvenir partagé.
- 6-7** Passion.
- 8-10** Tic.
- 11-13** Défaut.
- 14-16** Lubie.
- 17-20** Phobie

■ 1 : Pratique

La mémoire du sujet est imprégnée d'une habitude récurrente. Cette pratique semblera naturelle et familière au personnage, comme s'il avait passé du temps à l'apprendre et à l'exercer. Il pourra en retirer un certain bénéfice, mais risque de se surprendre à l'utiliser involontairement. En

termes techniques, le personnage gagne 2 points dans la compétence en question, qu'il ait ou non déjà développé cette compétence. Ce type de parasite est avantageux, certes, mais il implique que le personnage soit poussé à pratiquer "coûte que coûte" cette compétence, à des moments souvent incongrus.

(1d20) **1** : Acrobatie. **2** : Artisanat. **3** : Botanique. **4** : Bricolage. **5** : Chant. **6** : Comédie. **7** : Contrefaçon. **8** : Cuisine. **9** : Équitation. **10** : Géologie. **11** : Informatique. **12** : Instrument de musique. **13** : Jeu. **14** : Jonglage. **15** : Kleptomanie (Substitution). **16** : Magie (Langage des Schèmes). **17** : Méditation (Shaan). **18** : Poésie. **19** : Pugilat. **20** : Sport (Éducation physique).

■ 2-3 : Souvenir personnel

La mémoire du personnage est imprégnée des visions anciennes qu'il croira avoir vécues seul. Ce souvenir sera noyé dans la mémoire du personnage, qui aura l'impression d'en connaître personnellement les lieux et les événements. Le personnage va croire qu'il a déjà vécu des scènes d'une vie qui n'a jamais été la sienne et peut très bien en tirer des enseignements, des certitudes, qui le pousseront à commettre des erreurs plus ou moins graves.

(1d10) **1** : Une période d'errance et d'alcoolisme dans les rue de Käm. **2** : Le meurtre d'un humain. **3** : Le meurtre d'un Héossien. **4** : Le combat nocturne contre un Songe. **5** : Le jour où il quitta son village natal du Gaëshen pour se rendre à Nöm. **6** : La nuit où il jura la mort de Maël, Delhion responsable du meurtre d'un de ses proches. **7** : Une scène aérienne où il prenait son envol d'une haute montagne. **8** : Dans une geôle humide, les mains liées derrière le dos. **9** : L'invocation de Draak, le Vampire, dans une forêt de Nemrod. **10** : Le jour où, grâce au Shaan, le personnage a réussi à traverser un champ de bataille sans être blessé.

■ 4-5 : Souvenir partagé

Comme pour le souvenir personnel, la mémoire du personnage est imprégnée de visions où il se trouve accompagné. Ce souvenir est très gênant, car le personnage risque d'être perturbé par le retour d'images et de conversations qu'il croit avoir vécues. Il peut ne pas comprendre la langue de ses interlocuteurs, avoir oublié leurs noms, ne pas reconnaître le décor... Il vous appartient d'imaginer les détails de ce souvenir et de gérer ses remontées dans l'esprit du personnage. Placez-le dans des situations embarrassantes, multipliez les confusions, et n'hésitez pas à utiliser ce souvenir pour faire croire au personnage qu'il a vécu des épisodes majeurs de sa vie.

(1d10) **1** : Un combat contre des humains où les compagnons du personnage étaient tous mas-

O.P.U.S.,
techno-hybride
échappé de l'église du
poisson, offre son
corps à la recherche
Héossienne.
Catastrophe. La
créature se multiplie
et dégénère.
Devinez qui venait
faire on ne sait
quoi dans ce bunker
scientifique ?

qués. **2** : Un rituel d'Embiose au cours duquel un de ses amis a été atteint de Nécrose. **3** : Un duel à l'épée qui lui valut une imposante cicatrice au visage. **4** : Un concours de magie où il rencontra Brume, le Nomoï légendaire. **5** : Une discussion très importante avec les membres du Consulat de Wana. **6** : Un marché conclu avec un douanier humain de Käm. **7** : Une violente dispute avec le patron d'une célèbre auberge de Wana. **8** : Le piratage informatique d'une banque de données militaire du Nouvel Ordre. **9** : Une cérémonie de culte où il occupait une place très importante. **10** : Un conflit avec les membres de son shaani, à la suite du vol d'un bijou cher au personnage.

■ 6-7 : Passion

La mémoire du sujet est imprégnée par un attrait inexplicable. Cette passion semblera naturelle et familière au personnage, qui va tout mettre en œuvre pour lui donner libre cours. Si cette passion est une activité, le personnage va tout faire pour la pratiquer, quelle qu'elle soit. Si c'est une race, le personnage va s'intéresser à son histoire, sa culture, sa langue (même si c'est déjà la sienne).

(1d20) **1** : Les Boréals. **2** : La biologie (faune et flore). **3** : Les cultes. **4** : Les Darkens. **5** : Les Delhions. **6** : L'Embiose. **7** : Les Felings. **8** : Les humains. **9** : Le jeu. **10** : Les Kelwins. **11** : Les légendes. **12** : La magie. **13** : Les Mélodiens. **14** : La mer. **15** : La musique. **16** : Les Nécrosiens. **17** : Les Nomoïs. **18** : Le voyage. **19** : Les Woons. **20** : Les Ygwans.

■ 8-10 : Tic

En plus de la mémoire, c'est la chair elle-même du sujet qui se trouve imprégnée d'une manie incontrôlable. Le tic peut être un mouvement nerveux, une habitude physique ou vocale, une gestuelle, un refrain... Le tic est sûrement le plus visible et le plus inconfortable de tous les parasites, mais il porte souvent moins à conséquence que les autres. En revanche, il risque de se manifester sans prévenir, sans aucune raison, et ainsi de perturber la vie et le moral du personnage.

(1d20) **1** : Bégayer. **2** : Cracher. **3** : Entretenir une arme, un objet. **4** : Éternuer. **5** : Faire craquer ses doigts. **6** : Grignoter. **7** : Grincer des dents. **8** : Jouer avec une arme, un objet. **9** : Jurer. **10** : Monologuer à voix haute. **11** : Parler à voix basse. **12** : Recompter son argent. **13** : Regarder derrière soi. **14** : Regarder vers le ciel. **15** : Ricaner. **16** : Sautiller nerveusement. **17** : Se masser une cicatrice. **18** : Siffloter. **19** : Soutenir les regards. **20** : Trembler.

■ 11-13 : Défaut

La mémoire du sujet est imprégnée d'un travers psychologique. Ce défaut semblera naturel et

familier au personnage, qui pourra tout de même tenter de le contrôler en effectuant un jet sous = *Esprit + personnel + Shaan* (difficulté normale) - Puissance (voir plus bas), assorti d'un modificateur selon les circonstances (comme pour une phobie). S'il rate ce jet, le personnage donnera libre cours à son défaut, quelles que soient les circonstances.

(1d20) **1** : Agressivité. **2** : Amnésie passagère. **3** : Anxiété. **4** : Arrogance. **5** : Cupidité. **6** : Dépendance (Drogue). **7** : Dépendance (Tabac). **8** : Fragilité. **9** : Grossièreté. **10** : Hypocrisie. **11** : Kleptomanie. **12** : Lâcheté. **13** : Maladresse. **14** : Méfiance. **15** : Mensonge. **16** : Naïveté. **17** : Nervosité. **18** : Paranoïa. **19** : Trahison. **20** : Vénalité.

■ 14-16 : Lubie

La mémoire du sujet est imprégnée d'une envie récurrente, une obsession qui poussera le personnage à accomplir des actions souvent invraisemblables. La lubie peut prendre différentes formes mais aura toujours une grande importance aux yeux du personnage, un sens caché, presque rituel. Si le personnage est surpris ou interrompu alors qu'il donne libre cours à sa pulsion, il risque de s'offenser et, selon sa nature, de réagir plus ou moins violemment.

(1d20) **1** : Chercher à paraître humain. **2** : Composer et réciter des poèmes. **3** : Courir dans la nature. **4** : Danser sous la pluie. **5** : Défier et provoquer en duel. **6** : effectuer des danses rituelles. **7** : Essayer de voler. **8** : Insulter les autorités humaines. **9** : Jouer avec les enfants de toutes races. **10** : Observer de longs moments de mutisme. **11** : Organiser des grandes fêtes. **12** : Parler par énigmes. **13** : Plonger dans les cours d'eau. **14** : Pratiquer la méditation. **15** : Provoquer et contempler des incendies. **16** : Refuser le port et l'usage des armes. **17** : Se moquer des (autres) Kelwins. **18** : Se moquer des (autres) Ygwans. **19** : Se préparer à un rituel d'Embiose. **20** : Tester son équilibre.

■ 17-20 : Phobie

La mémoire du sujet est imprégnée d'une peur inexplicable. Cette phobie semblera naturelle et familière au personnage, qui pourra tout de même tenter de la contrôler en effectuant un jet sous = *Esprit + personnel + Shaan* (difficulté normale) - Puissance (voir plus bas), assorti d'un modificateur selon les circonstances. S'il échoue, les modifications de son comportement peuvent être très variables (fuite, délire, folie temporaire...).

(1d20) **1** : L'altitude. **2** : Les armes technologiques. **3** : Les créatures inconnues. **4** : Les duels. **5** : La foule. **6** : Les Hommes-Dieux. **7** : Les

Un Maître shaaniste sent sa renaissance proche. Il doit être protégé car un spectre de la pire espèce a juré sa mort. Les personnages jouent aux gardes du corps-disciples.



Suite à une expérimentation humaine, une région vient d'être rayée de la carte. Exploration d'un monde post-apocalyptique pour en sauver les derniers survivants.

humains. **8** : Les incarnations. **9** : Les miroirs. **10** : La mort. **11** : Les Nécosiens. **12** : L'obscurité. **13** : Les prêtres humains. **14** : Les profondeurs aquatiques. **15** : Les rituels d'Embiose. **16** : Le silence. **17** : La solitude. **18** : Les (autres) magiciens. **19** : Le vide. **20** : Les virus.

LA PUISSANCE

Après avoir déterminé le nombre et le type de(s) parasite(s) dont ont été victimes les personnages qui recourent au Leg, il faut définir la puissance de ce(s) parasite(s), c'est-à-dire la profondeur à laquelle les éléments étrangers se sont greffés. La puissance est mesurée par le résultat d'un dé 20. Entre 1 et 5, le parasite est bien présent, mais assez peu actif et virulent. Les crises du personnage seront généralement assez espacées et provoquées seulement par des tentations, des conditions propices ou des périodes de stress. De 5 à 15, le parasite fait partie du quotidien du personnage, qui devra l'accepter ou le subir douloureusement. À partir de 15, le parasite est trop profondément implanté pour que le personnage se doute de son existence en tant que tel. Il va donc devoir vivre avec une habitude, une

phobie ou un trait de caractère comme si ces éléments avaient toujours fait partie de son être. Un parasite de puissance 15 ou plus ne peut être réfréné par le personnage, qui s'expose à de douloureuses crises d'identité en tentant de s'opposer à ce qui est devenu sa "vrai nature".

LUTTER CONTRE UN PARASITE

Pour tenter de contrôler une manifestation du parasite, un personnage devra lutter contre une nature qui est désormais la sienne, à un degré plus ou moins fort. Par exemple, si un personnage hanté par une phobie de l'obscurité se retrouve plongé dans les ténèbres, il devra résister à sa peur pour ne pas se précipiter vers une source de lumière proche, se ruer vers la sortie, sombrer dans le mutisme... La lutte est son aboutissement font l'objet d'un jet de dé.

Jet sous : âme + personnel + Shaan

La Difficulté est fixée par la puissance du parasite. Un parasite de puissance 15 risque donc très facilement d'empêcher le personnage de contrôler ses actions.

En cas de réussite, le personnage parvient à dominer sa peur, à s'empêcher de commettre un acte déplacé, à garder son contrôle. Il reste maître de ses actions.

En cas d'échec, le personnage ne peut plus se dominer et devient esclave de son parasite (catatonie, fuite, actes irréparables...). De plus, il reçoit un malus égal à sa marge d'échec pour toutes les actions qu'il va entreprendre durant : marge d'échec minutes. Le personnage pourra être ramené à la raison par d'éventuelles actions de ses compagnons, ou si les circonstances qui ont conduit à sa perte de contrôle viennent à changer.

Il n'est possible d'effectuer qu'un seul jet, même en cas d'échec, tant que les conditions ne changent pas. Ensuite, le personnage peut effectuer un jet similaire, assorti d'une difficulté supplémentaire égale à sa marge d'échec précédente, et de bonus éventuels conférés par l'amélioration du contexte.

NOTE

Pour éviter que des personnages résistants n'entrent dans la vie active avec une foule de parasites, on considère qu'ils ont bénéficié d'un apprentissage intensif moins brutal que les séances de Leg décrites précédemment, ou que le(s) parasite(s) qu'ils ont contracté(s) ont disparu depuis. Les séances classiques et leurs conséquences ne doivent être appliquées que pour des personnages qui ont recours au Leg pour augmenter une compétence en dehors de leur période d'apprentissage classique. Dans ce cas, n'hésitez pas à recourir à la table des parasites, qui mettra du piment et du réalisme dans la vie des personnages.

LES POUVOIRS DE CULTE

La description des trois pouvoirs cités précédemment doit vous servir à ouvrir de nouvelles portes aux personnages qui appartiennent à un culte. Comme vous l'avez constaté, seul le Leg est utilisé techniquement dans le cadre de l'apprentissage intensif, les deux autres ne servant qu'à expliquer les étapes. Vous pouvez donc permettre aux personnages d'apprendre un de ces nouveaux pouvoirs, à condition de mettre en scène une rencontre (avec un Maître ou un Grand Maître du culte correspondant) ou de jouer sur les éléments de la vie des personnages résistants.

INTÉGRATION (Tous les cultes)

Pouvoir de Disciple

■ **Capacité :** Réussite unités

■ **Effet :** Le disciple peut inclure à sa propre mémoire des éléments extérieurs, tels que des sensations, des phrases, des plans, des scènes

ou rêves. Ces éléments deviennent des souvenirs qu'il pourra consulter et arranger sans limite de temps. Le disciple n'est ni gêné ni perturbé par la présence de ces souvenirs, mais il ne peut en stocker plus de Esprit X 5 unités. On entend par "unité" un équivalent en unités de compétence : 5 unités correspondent à un rêve, au plan d'une petite ville, 10 unités à une journée entière de vie, au plan d'une grande ville, 20 unités à une semaine de vie, au plan de Kām et de ses souterrains.

COMMUNION (Löd)

Pouvoir de Maître

■ **Durée :** Réussite minutes

■ **Effet :** Le Maître peut ouvrir son esprit à celui d'une autre personne et les lier, le temps d'une discussion, pour permettre le passage de sensations, d'informations, de souvenirs. Grâce à la Communion, le Maître peut recueillir et donner des éléments personnels. Il lui est possible de contraindre un esprit à accepter la Communion à condition qu'il y ait contact physique et que le Maître sorte vainqueur d'un duel de pouvoir (Ame + personnel + Foi). Une fois la Communion établie, qu'elle soit naturelle ou forcée, le Maître peut également obliger l'esprit qu'il contacte à lui révéler des éléments que celui-ci souhaite garder secrets, au prix d'un nouveau duel de pouvoir pour chaque élément. Une Communion réussie facilite une éventuelle utilisation du pouvoir Leg, en réduisant la difficulté à Difficile (10) au lieu de Très Difficile (15).

LEG (Löd)

Pouvoir de Grand Maître

■ **Capacité :** Réussite unités

■ **Effet :** Le Grand Maître peut transférer des souvenirs et les placer profondément dans la mémoire d'un être. Le Leg permet à l'Héritier, celui qui reçoit les souvenirs, de les utiliser comme s'ils avaient toujours fait partie de lui. Le terme "unité" signifie "unité de compétence", et le Grand Maître ne peut léguer plus d'unités qu'il n'en possède, ou qu'il n'en a intégrées. Il est possible de dépenser des points de Corps supplémentaires pour modifier le résultat de son jet de dé, à raison d'un point pour un point. Le Grand Maître peut puiser dans sa propre réserve, mais aussi dans celle de l'Héritier, jusqu'au seuil critique de -2 en Corps pour chacun. Dans ce cas, le Grand Maître et l'Héritier sombreront tous deux dans l'inconscience et ne se réveilleront qu'après (1d6) heures. Reportez-vous à la description du Leg pour faire utiliser ce pouvoir, et n'oubliez pas l'intervention de(s) parasite(s), que vous pourrez personnaliser en fonction du caractère et du passé des personnages impliqués dans le Leg.

La couverture de chef d'orchestre d'un grand résistant est sur le point d'être mise à jour par les autorités. Ces dernières tendent un piège au chef d'orchestre en remplaçant tous ses musiciens, d'autant que notre homme n'est absolument pas mélomane. Les personnages doivent à tout prix lui faire subir un apprentissage intensif avant le grand concert...

LES ARCHÉTYPES

Les personnages qui sont décrits ci-dessous, présentés avec leurs caractéristiques, leur philosophie et leur historique, ne sont en aucun cas des "profils types". Ils doivent servir d'exemples, d'inspiration, voire de modèles pour la création de personnages. Au nombre de six, ces archétypes détaillent certaines des carrières les plus fréquentes au sein de la résistance. Il en existe d'autres, beaucoup d'autres, dont le nombre ne sera en fait limité que par l'imagination des joueurs et les tolérances du meneur de jeu, en fonction de l'orientation et de l'ambiance qu'il souhaite donner à ses aventures.

Ces archétypes étant décrits avec tous les détails nécessaires, il est donc tout à fait possible de les utiliser lors d'aventures ou de s'en inspirer pour créer rapidement des intervenants. Il ne leur manque d'ailleurs qu'un nom pour être directement utilisés...

LE GUERRIER DES FORÊTS

Woon des forêts blanches

■ **Physique** : 2,80 m, 220 kg

■ **Age** : 23 ans

■ **Caste** : combattant

■ **Converture** : maître d'armes à Antha

■ **Corps** : 5 - **Ame** : 1 - **Esprit** : 2

■ **relationnel** : 5 - **sensuel** : 4 - **personnel** : 4

■ **Pts de vie** : 10/20

■ **Compétences** :

Éducation physique : 20 - Vie en nature : 16 - Vigilance :

16 - Armes de tir : 18 -

Armes longues : 16 -

Armes d'épaule : 22

- Armes de poing :

20 - Interrogatoire :

14 - Stratégie : 14 -

Camouflage : 12 - Réseau :

14 - Langage secret : 15

■ **Historique** : Né dans un village communautaire des terres pures, de

parents chasseurs, il a très vite appris à se servir de son corps et de nombreuses armes traditionnelles. Accueilli au sein d'un réseau, il a découvert la résistance organisée, la technologie humaine et l'art de la guérilla forestière.

■ **Profil** : Volontaire, courageux, lucide et persipace. Ses ambitions concernent la victoire de la résistance, la lutte armée contre les humains et, plus personnellement, l'accession à un statut élevé au sein de l'Organisation résistante.

LE MAGE-ESPION

Feling de Nemrald

■ **Physique** : 1,65 m, 60 kg

■ **Age** : 28 ans

■ **Caste** : marchand

■ **Converture** : herboriste à Nemrald

■ **Corps** : 3 - **Ame** : 4 - **Esprit** : 4

relationnel : 3 - **sensuel** : 5 - **personnel** : 3

Pts de vie : 13/26

■ **Compétences** :

Camouflage : 20 -

Piratage : 16 -

Portails : 16 -

Discrétion : 22

- Éducation

physique : 20 -

Vigilance : 18 -

Armes

lancées : 18 -

Armes de

poing : 16 -

Sécurité : 20 -

Technicom : 14

- Déguisement :

18 - Comédie : 14 - Vie

urbaine : 14 - Culture

humaine : 14 - Propagande :

10 - Shaan : 14 -

Compétences magiques : 13

■ **Historique** : Élevé dans les forêts tropicales de Nem-rod, il est rompu à toutes les techniques de filature, de camouflage et



d'acrobatie. Un complément d'instruction prodigé par les résistants locaux l'a préparé à toutes sortes de missions en territoire humain et technologique. Il est particulièrement efficace en ville et, bien sûr, dans ses forêts natales.

■ **Profil** : Rusé, habile, souple et silencieux. Il est motivé par le danger, le gain et les contacts avec d'autres résistants. Son caractère le pousse à risquer toujours plus.

LE MÉCANAUTE

Kelwin des terres brûlées, adepte de Win

■ **Physique** : 1,10 m, 45 kg

■ **Âge** : 60 ans

■ **Caste** : manuel

■ **Converture** : mécanicien à Wana

■ Corps : 3 - Ame : 3 - Esprit : 5

■ relationnel : 2 - sensuel : 5 - personnel : 3

■ **Pts de vie** : 7/14

■ **Compétences** :

Aérologie : 15 - Culture scientifique : 16 - Armes de tir : 12 - Contrefaçon : 16 - Armurerie : 14 - Bricolage : 22 - Mécanismes : 18 - Bionie : 18 - Mécanie : 20 - Morphie : 16 - Récupération : 20 - Sécurité : 16 - Foi : 10

■ **Historique** : Issu d'une famille de mécaniciens de Kelwé, il a grandi au contact du méca-



nique et du complexe. Ses talents ont trouvé leur application à Wana, dans les célèbres ateliers d'où sortent chaque jour de nombreux engins aériens. Il est aussi précieux à la résistance qu'au progrès.

■ **Profil** : Passionné, méticuleux, volubile et pressé. Il s'intéresse autant à la recherche technologique et à son travail qu'à la résistance, qui lui offre une excellente occasion de mettre ses dons à l'épreuve. En secret, il travaille sûrement à quelques projets grandioses...

LE SECOURISTE

Ygwan du Wooneï, Maître de Löd

■ **Physique** : 1,80 m, 75 kg

■ **Âge** : 120 ans

■ **Caste** : érudit

■ **Converture** : Maître de Löd à Gwan

■ Corps : 3 - Ame : 5 - Esprit : 5

■ relationnel : 3 - sensuel : 3 - personnel : 4

■ **Pts de vie** : 7/14

■ **Compétences** :

Alchimie : 17 - Botanique : 18 -

Cultologie : 15 - Médecine : 22 -

Zoologie : 16 - Légendes : 18 -

Culture humaine : 16 -

Langage des signes : 14 -

Droit divin : 18 -

Réseau : 15 - Foi : 22

■ **Historique** :

Originaire de Käm, il a été éduqué par une troupe de voyageurs et a finalement trouvé sa voie dans le culte de Löd. Une fois établi à Gwan, il a pu poursuivre ses études tout en utilisant son savoir et ses dons de guérisseur. Il s'est engagé dans la résistance plus par "don de soi" que par envie de combattre et préfère toujours l'échange au conflit, le dialogue au duel.

■ **Profil** : Posé, dévoué, sage et optimiste. L'utilisation de ses connaissances et de ses pouvoirs contribue selon lui à son avancée sur le chemin de la foi. La résistance est pour lui plus un vecteur de progression qu'une fin en soi, et il n'est pas foncièrement hostile envers les humains.





LE MÉDIATEUR

Mélobien des forêts blanches

■ **Physique :**

1,70 m, 65 kg

■ **Âge :** 45 ans

■ **Caste :** marchand

■ **Conversion :** représentant au Conseil Héossien de Wana

■ **Corps :** 2 - **Ame :** 3 - **Esprit :** 5

■ **relationnel :** 5 - **sensuel :** 4 - **personnel :** 4

■ **Pts de vie :** 11/22

■ **Compétences :** Comédie : 16 - Langage : 18 - Protocoles : 24 - Cultologie : 12 - Culture humaine : 18 - Droit divin : 20 - Interrogatoire : 15 -

Commerce : 14 -

Corruption : 15 -

Psychologie : 20 - Vie

urbaine : 14 - Réseau : 16

- Shaan : 10

■ **Historique :**

Représentant d'une ancienne famille des terres pures, le contexte de son enfance a été déterminant dans le

choix de sa vie d'Héossien engagé. Motivé par le dialogue, sensible à ses proches, il a poursuivi des études lettrées qui l'ont finalement mené au Conseil Héossien de Wana en tant que délégué mélodien et conseiller politique.

■ **Profil :** Volontaire, psychologue, engagé et spirituel. Fier de sa situation et de son rôle actif dans la résistance, il n'hésite pas à monter à l'assaut des difficultés et à utiliser ses dons oratoires, ses connaissances de la loi et des ficelles administratives. Il fait partie des pires ennemis du Nouvel Ordre: les érudits engagés et organisés.

LE STRATEGE

Delhion des Montagnes

■ **Physique :** 1,90 m, 75 kg

■ **Âge :** 35 ans

■ **Caste :** combattant

■ **Conversion :** voyageur

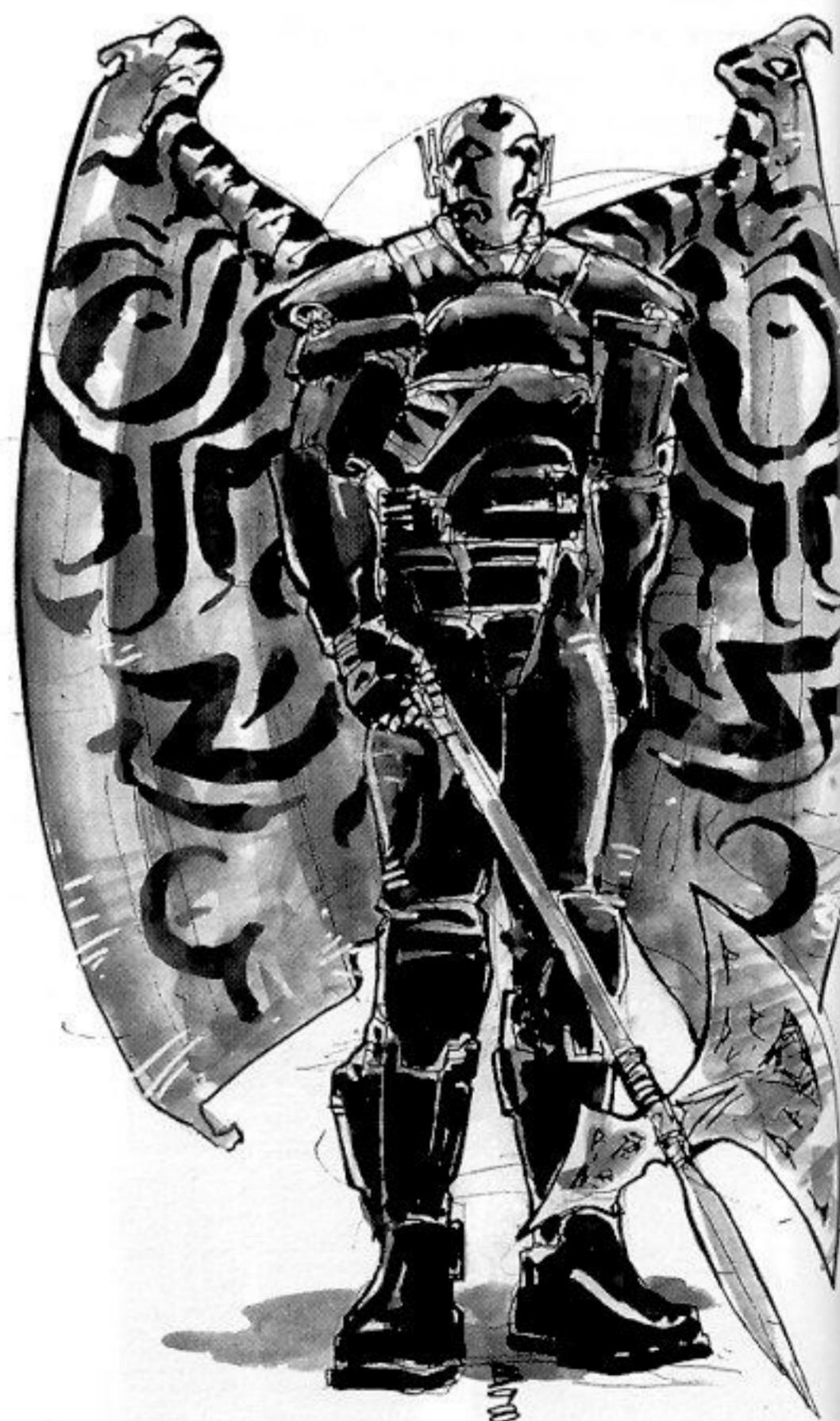
■ **Corps :** 4 - **Ame :** 3 - **Esprit :** 4

■ **relationnel :** 5 - **sensuel :** 5 - **personnel :** 4

■ **Pts de vie :** 15/30

■ **Compétences :** Camouflage : 16 - Aérologie : 22 - Légendes : 14 - Géologie : 12 - Attelages : 14 - Discrétion : 16 - Éducation physique : 14 - Orientation : 16 - Vie en nature : 14 - Armes de corps : 18 - Stratégie : 22 - Psychologie : 16 - Portails : 16 - Réseau : 18 - Shaan : 14

■ **Historique :** Né dans une petite communauté de montagne, il a été éveillé très tôt aux vertus de l'observation, de la patience et de la réflexion. Initié au combat, puis récupéré par un réseau local, il sert aujourd'hui de tacticien et de conseiller lors des actions d'envergure de son réseau et de ses alliés.



■ **Profil :** Calculateur, observateur, réfléchi et solitaire. Il incarne à la fois l'intelligence et la volonté, qualités qui lui permettront peut-être de rejoindre un jour les plus hautes sphères de l'Organisation résistante et de coordonner les actions du continent.

LE RENÉGAT

Humain de Käm

■ **Physique** : 1,80 m, 75 kg

■ **Âge** : 28 ans

■ **Converture** : artiste

■ Corps : 4 - Ame : 3 - Esprit : 4

■ relationnel : 5 - sensuel : 3 - personnel : 3

Pts de vie : 10/20

■ **Compétences** : Arts appliqués : 18 - Déguisement : 15 - Langage du corps : 14 - Propagande : 20 - Légendes : 14 - Culture humaine : 20 - Droit divin : 18 - Psychologie : 16 - Éducation physique : 14 - Armes de poing : 16 - Pugilat : 14 - Vie urbaine : 18 - Langage des signes : 12 - Technicom : 16 - Shaan : 6

■ **Historique** : Recueilli après une fugue par une caravane de baladins, il a été élevé dans le respect des traditions héossiennes et a appris les arts de la poésie, du chant et de la danse. Aujourd'hui, après sa rencontre avec d'autres humains engagés dans la résistance, il participe à diverses actions de propagande tout en mettant ses connaissances de la culture humaine au service de sa nouvelle famille.

■ **Profil** : Engagé, convivial, optimiste et tolérant. S'il ne nourrit pas de haine particulière à l'égard des autres humains, il critique ouvertement

leur attitude et conteste leur souveraineté. Ses rapports avec les Héossiens l'ont initié au Shaan, dont il suit les principes avec ferveur. Le combat lui semble utile en certaines occasions mais il préfère généralement les actions plus insidieuses et pacifistes.



L'ACTIVISTE

Boréal des hautes herbes

■ **Physique** : 1,82 m, 70 kg

■ **Âge** : 19 ans

■ **Caste** : artiste

■ **Converture** : scénographe 3D

■ Corps : 3 - Ame : 4 - Esprit : 4

■ relationnel : 3 -

sensuel : 5 - personnel : 2

Pts de vie : 15/30

■ **Compétences** :

Technicom : 24 -

Arts appliqués : 20 -

Culture humaine : 18 -

Psychologie : 16 -

Vie urbaine : 14 -

Réseau : 20 -

Comédie : 18 -

musique : 15 -

langage du

corps : 15

■ **Historique** :

Fils de bonne famille, l'activiste n'a souvent manqué de rien durant son enfance. Révolté par les conventions, les bonnes manières et les grands principes, il s'insurge tout d'abord contre sa famille, puis contre le pouvoir établi, père de toutes les inégalités sociales.

De formation artistique, il met toutes les techniques de communication, qu'il maîtrise totalement, au service du message contestataire qu'il veut faire passer.

■ **Profil** : Impulsif et désordonné, il fait preuve d'un sens de l'observation, de l'analyse et de la répartie hors du commun. Considéré comme «jeune chien fou» par les vétérans, il bénéficie d'une bonne popularité au sein des divers réseaux. Il est l'étincelle qui met le feu aux poudres !



LOUÉS SOIENT LES RENÉGATS !

- Rester calme. Rester concentré. Attendre.

Il répétait ces mots depuis plus d'une heure. Couché sur le béton surchauffé du toit, à près de deux cents mètres du sol, il s'efforçait d'oublier les élancements de ses coudes engourdis par le cuir de sa combinaison. Déjà une heure, se disait-il, torturé par sa propre nervosité. Une heure. Et toujours rien.

- Rester concentré. Comme disait le vieux Mouche. Ouvrir l'œil.

Mais même ses yeux semblaient lui refuser cette faveur. Bien que protégés du soleil par le verre filtrant de ses lunettes intégrales, ses yeux luttèrent contre les assauts répétés d'une sueur abondante et poisseuse. Une sueur maligne, glacée, qui perlait de son front, s'insinuait malicieusement sous son masque, dans son cou, et inondait d'une colle liquide ses membres tétanisés par une position inconfortable.

- Et inutile. Mieux vaut décrocher. Rentrer à la base.

Plus que la sueur, c'était à présent le doute qui transpirait de tout son être. Pour tenter de se ressaisir, il réajusta impulsivement son viseur, pressant son œil contre l'objectif jusqu'à sentir le plastique de ses lunettes s'enfoncer dans la peau moite de son front. Ses mains serraient nerveusement l'arme avec laquelle il avait l'impression de faire corps. Il pouvait en sentir la crosse, calée contre son épaule, la froideur du métal sur sa joue, l'infime vrombissement des suspenseurs du trépied... Et sa propre respiration. Anxieuse, incertaine. À l'image de son attente.

- Il va bien finir par se montrer, fiston. Reste calme...

Le Grand Temple. À force de l'observer, il connaissait à présent le bâtiment dans ses moindres détails. Le revêtement de sol de la grande place ronde, l'inclinaison des luminaires verticaux, l'ombre mouvante des édifices voisins, les marches qui menaient à... l'estrade de l'entrée principale. La cible. Les instructions. « C'est un boulot pour toi, Matt. Un boulot pour un humain. »

- Tu parles ! Une sacrée connerie, voilà ce que c'est !

En y repensant, il ne pouvait pas dire que la décision de Gomma et des autres poilus ne lui avait pas fait plaisir. S'il s'était engagé dans la résistance, c'était principalement pour exécuter ce genre de mission. Le sang n'a qu'une seule couleur, comme il se plaisait à le répéter aux Woons du réseau. Et les humains des beaux quartiers en ont quelques litres de trop. Mais là... C'était un sacré morceau. Et un morceau sacrament en retard.

Un silence de mort précéda la tempête.

Le gong emplit la place toute entière d'un écho synthétique. Plus un seul passant n'était visible depuis près d'un quart d'heure, mais une cinquantaine de miliciens en uniforme scintillant emplirent tout de même le site, jaillissant des bâtiments adjacents en deux files fluides et ordonnées. Les portes du temple ne consentirent à s'ouvrir qu'après l'arrêt du gong. Les premiers prêtres apparurent bientôt, masqués pas les capuchons tombants de leurs robes de cérémonie, suivis par une dizaine d'enfants, au visage découvert, mais affublés des mêmes ornements.

Bételgeuse apparut enfin, imposante, incroyable. Et derrière elle marchait un humain, aux cheveux ras, vêtu d'une simple toge où brillaient les symboles sacrés du Nouvel Ordre. Son assistant. Comme prévu.

Réveillé par une véritable avalanche d'adrénaline, Matt alluma son viseur électronique. Il fit coïncider le double cercle lumineux avec la tête de sa cible, agrandit l'image à l'extrême, verrouilla son angle de tir et se mordit la lèvre inférieure, comme à son habitude.

Le coup partit.

Lorsque l'homme s'écroula, Matt avait déjà quitté sa position.

Un an plus tard, alors que ces images lui revenaient en mémoire, Matt se demanda une fois de plus s'il n'aurait pas dû écouter son instinct. Et tuer Bételgeuse, au lieu d'un simple prêtre. Après tout, les liens de la Femme-Déesse avec la résistance n'étaient pas inaltérables. Et ce coup monté n'avait peut-être servi à rien.

The background is a complex collage of torn, layered paper. At the top left, there is a circular emblem with a central vertical bar and horizontal lines, resembling a stylized 'T' or a specific logo. To the right, there are several rows of stylized, blocky characters that look like a non-Latin alphabet. The paper is heavily textured with tears, creases, and overlapping layers, creating a sense of depth and decay. The main title is centered within a white, rounded rectangular frame that has a thin black border. The text is in a bold, black, sans-serif font, with some letters appearing slightly larger or more prominent than others, giving it a stencil-like or stamped appearance. The overall aesthetic is gritty and industrial.

**DE
L'INSTITUTION
AU
MAQUIS**

LA LIGUE

“Toute armée possède ses généraux...”
Le Berger, des Rebelles.

La description de la résistance, de ses acteurs et de ses secrets, doit vous servir à inclure les personnages dans une action de grande envergure.

Le fait qu'ils puissent s'impliquer dans la résistance en créant leur propre réseau est déjà une bonne chose, mais l'entreprise ne s'arrête pas là. Avec la description de la Ligue, et la notion de hiérarchie, vous allez découvrir les coulisses d'une organisation continentale qui va vous permettre d'encadrer les personnages à tout moment. Le but est de créer autour d'eux une atmosphère riche, pleine de rencontres et d'intervenants, de complots et d'alliances, et de leur présenter la résistance telle qu'elle est vraiment : organisée et omniprésente.

La Ligue, également connue sous les noms de l'Organisation et du Grand Conseil, a été créée par les pionniers de la résistance, ceux qui se sont réfugiés dans les terres pures pour agir. Elle regroupe aujourd'hui des généraux, invisibles, des émissaires, des représentants et un nombre incalculable d'affiliés, dont feront peut-être partie les personnages. La majorité des réseaux du continent se sont rapprochés de cette organisation, qui supervise désormais l'ensemble des actions résistantes. Vous pouvez décider d'utiliser la Ligue pour justifier les actions des nombreux réseaux affiliés, mettre en scène des événements, jouer la carte “organisée”, mais aussi offrir aux personnages un cadre de campagne particulièrement approprié aux actions résistantes.

L'ORGANISATION

Les résistants qui sont affiliés à la Ligue sont classés selon leur grade. Chaque grade représente à la fois la fonction et l'importance d'un résistant au sein de cette organisation. On en distingue quatre: Le premier, le plus courant, est celui d'Affilié. Il qualifie tous les résistants qui ont accepté de rejoindre la Ligue et de prendre part à son action. Les Affiliés peuvent être des résistants indépendants, des patriotes isolés, mais aussi des individus déjà engagés dans un réseau. Le statut d'Affilié implique l'acceptation des règles de l'Organisation et le respect du Code de Sécurité

qui en assure l'anonymat et l'invisibilité, mais il laisse les résistants maître de leur vie et de leurs actions. Les Affiliés sont le corps d'armée de la Ligue. Ils ont tous leur spécialité, leur rôle dans l'action globale, et sont gérés avec souplesse par les membres plus gradés.

Viennent ensuite les Représentants, ou Conseillers, qui sont des Affiliés choisis et élus pour siéger lors des réunions locales de la Ligue. Les Conseillers ont pour mission de faire entendre la voix de leur réseau, de leur ville, de leur race ou de leur caste, et de participer aux débats qui statuent sur les actions futures. Ils sont les représentants politiques des résistants et doivent assumer de lourdes responsabilités.

Les Coordinateurs, ou Émissaires, sont les envoyés directs des Généraux de la Ligue. Ils ont été choisis parmi les Conseillers pour assurer le relais entre les Affiliés et les autorités supérieures de la Ligue. À la fois présents et invisibles, leur rôle consiste à encadrer les résistants affiliés de leur région, transmettre et recueillir des informations, fédérer les actions et mettre à contribution les forces de chacun. Ce sont souvent eux qui découvrent les “nouveaux talents” et qui dirigent les jeunes recrues vers les centres d'enseignement, les écoles et les chefs de réseaux déjà implantés. Ils ont aussi la charge de choisir les Affiliés qui deviendront des Conseillers.

Les Lieutenants sont les supérieurs directs des Émissaires et les représentants des Généraux, que peu de résistants ont la chance de voir un jour. Seuls les Coordinateurs les plus efficaces ont la chance, après de longues années de service irréprochable, d'être proposés au grade de Lieutenant. Les Lieutenants sont tous spécialistes dans un domaine, de la stratégie militaire à l'espionnage, en passant par l'utilisation de la magie ou des armes technologiques. Véritables incarnations de l'efficacité, ils sont présents lors des actions de grande envergure et servent de modèle à la plupart des résistants.

Les Généraux, dont peu connaissant le véritable visage, sont plus souvent cités que rencontrés. Ils dirigent la Ligue depuis leurs quartiers généraux de Wana, dans les terres pures, et ne sortent presque jamais de l'anonymat qui garantit leur sécurité. Les Généraux sont les vétérans de la résistance et les fondateurs de la Ligue. Figures légendaires, ils sont respectés par tous.

De la fausse monnaie circule. Quelles sont les réelles motivations du réseau qui veut récupérer tous les spécimens ? Au cours de leur enquête, les personnages sont en contact avec une fortune d'argent falsifié. Que faire ?





L'AFFILIATION

Si les personnages désirent prendre part à l'action menée par la Ligue, ils devront répondre aux questions d'un Émissaire et subir une série d'épreuves (tests pratiques, missions, simulations de situations) avant d'être jugés aptes et dignes d'entrer au sein de l'Organisation. Vous devrez donc mettre en scène une rencontre avec un Émissaire et utiliser ce personnage pour présenter la Ligue et son action. Le côté mystérieux et légendaire de l'Organisation est très important, aussi prenez soin de ne pas trop en révéler aux personnages, qui auront tout le temps de découvrir les différents grades, les membres et les antécédents de la Ligue. L'affiliation d'un résistant fait l'objet d'une cérémonie où sont présents de nombreux Conseillers, un ou deux Lieutenants et l'Émissaire qui a introduit le résistant. Cette cérémonie, qui est solennelle sans être grandiose, a toujours lieu dans les terres pures. Le futur Affilié et son tuteur s'y rendent généralement grâce à l'un des nombreux portails de transfert parallèles. Au cours de la cérémonie, le résistant doit prêter serment sur "la Mémoire des Anciens", texte qui consigne les récits des pionniers des terres pures et des Généraux. Il s'engage à respecter les règles de la Ligue, ainsi que le Code de Sécurité, et à ne jamais dévoiler son appartenance à de simples citoyens. Ensuite, le nouvel Affilié est renvoyé à son point de départ et peut poursuivre sa vie de résistant sans autre changement.

L'appartenance à la Ligue n'oblige pas les Affiliés à changer leur mode de vie, mais juste à compter avec les autres membres de l'Organisation. En définitive, l'Affiliation offre plus d'avantages que de contraintes.

LA RÉSISTANCE ORGANISÉE

L'appartenance à la Ligue procure un certain nombre de bénéfices, mais implique également quelques contraintes. Les Affiliés sont placés sous la responsabilité d'un Émissaire, qui est chargé de les encadrer, de les aider, mais aussi de centraliser leurs actions et leurs efforts. Les Émissaires ne sont pas là pour diriger les Affiliés, mais plutôt pour représenter sur le terrain l'autorité de la Ligue, ses moyens et l'énorme influence de son réseau. Les Affiliés sont entièrement libres de leurs actions, mais ils doivent rendre des comptes à leur supérieurs. Les changements de situation, les informations d'importance et les nouveautés doivent être rapportées aux Émissaires locaux, afin d'être transmises aux Lieutenants et Généraux des terres pures.

En passant par l'Émissaire qui les supervise, les Affiliés peuvent avoir accès à toutes sortes d'informations et de moyens. La Ligue n'hésite pas à

mettre à la disposition de ses membres l'ensemble de ses moyens, tant techniques que pratiques, dans le but de fournir les meilleures chances aux acteurs quotidiens de la résistance. Renseignements, prêts et dons de matériel, enseignement, formation... Les possibilités de la Ligue n'ont de limite que celles imposées par vos envies et les besoins des aventures que vivront les personnages.

La plus grande contrainte des Affiliés concerne le respect du Code de Sécurité, instauré par les Généraux dans le but de garantir leur anonymat et la survie de leur entreprise. L'Affiliation implique le respect des règles de ce Code, simple mais indispensable à la survie d'une telle organisation. Tout manquement au Code sera sanctionné par la radiation de l'Affilié ou, en cas de faute mineure, par la perte de son grade actuel. Les interdits sont les suivants :

Il est interdit:

- De révéler l'identité d'un membre de la Ligue ;
- De divulguer des informations confidentielles ;
- D'introduire des étrangers dans l'Organisation sans motif valable ;
- De se soustraire aux instructions de ses supérieurs directs ;
- D'entreprendre une action susceptible de mettre la Ligue en péril ;

LA PROGRESSION

Chaque grade est séparé du suivant par cinq échelons, qui correspondent à la réputation de l'Affilié. L'attribution de ces échelons ne fait l'objet d'aucune cérémonie, car ils ne font que représenter l'évolution du résistant aux yeux de ses supérieurs. Lorsqu'un résistant effectue une action d'éclat ou accomplit avec brio une mission particulièrement délicate, il peut gagner un échelon. Lorsqu'il est arrivé au cinquième échelon de son grade, il peut espérer être remarqué et proposé au grade supérieur. Le passage du grade supérieur fait toujours l'objet d'une rencontre entre le résistant promu et ses supérieurs directs. Le grade ultime, celui de Général, ne fait pas partie des perspectives d'évolution immédiate des personnages. Mais, le grade très intéressant d'Émissaire peut les motiver à s'illustrer au sein de la Ligue et à s'investir dans la hiérarchie interne.

Après leur Affiliation, les personnages débutent à l'échelon 0. Ils pourront gagner des échelons supplémentaires en se montrant particulièrement efficaces et il n'appartient qu'à vous de leur permettre de progresser. Gérez les gains d'échelons comme une récompense et veillez à ne pas précipiter la progression des personnages. Ils ne sont sûrement pas les seuls résistants doués et méritants du continent, aussi prenez soin de distiller les échelons, et surtout les grades.

Des trafiquant de portes demandent aux personnages d'acheminer clandestinement un bloc de réception trihnnique de 10 m³. La mer peut sembler un bon moyen, sauf si une tempête se lève...

Lorsque les personnages remplissent avec succès une mission commandée par l'Émissaire qui les supervise, vous pouvez décider de leur attribuer un échelon. Faites de même si les personnages apportent une aide précieuse aux gradés de la Ligue, s'ils déjouent un complot, découvrent des renseignements importants... La seule perspective d'évolution hiérarchique devrait vous permettre d'imaginer toutes sortes d'aventures et de récompenses, tout en plongeant les personnages à s'impliquer d'avantage dans la Ligue et l'action résistante.

LES BÉNÉFICES

La position d'un personnage au sein de la Ligue lui confère un certain nombre d'avantages, tels que la connaissance du langage secret (variante de la compétence du même nom) qui permet aux Affiliés de se reconnaître entre eux et de différencier les résistants qui utilisent le langage secret des véritables Affiliés. En règle générale, le personnage gagne un bonus égal à son nombre d'échelons dans une compétence liée à son grade. Un Affilié gagnera ainsi un bonus dans la compétence Réseau, symbole de son implication et de ses contacts, un Représentant obtiendra un bonus en Psychologie, un Émissaire un bonus en Vie Urbaine... Le nombre d'échelons est très important, même s'il ne correspond à aucun grade officiel. Les personnages devront donc noter leur nombre d'échelon de façon visible, car il risque de leur servir très souvent.

■ Un Affilié possède

les avantages suivants :

- Il gagne un bonus égal à son nombre d'échelons en Réseau et un bonus définitif de 5 en Portails, Contrebande ou Propagande (au choix du personnage) ;
- Il peut faire appel à la Ligue pour obtenir des informations (à vous de gérer la précision de ces informations et la difficulté de les obtenir) ;
- Il peut contacter l'Émissaire dont il dépend. Pour cela, il devra effectuer un jet sous : Esprit + Réseau + son nombre d'échelons. La difficulté dépend des circonstances dans lesquelles le personnage tente de lier le contact.

■ Un Représentant possède

les avantages suivants :

- Le bonus de 5 en Réseau lui est définitivement acquis ;
- Il gagne un bonus égal à son nombre d'échelons en Droit Divin et en Propagande ;
- Il peut prendre part aux réunions de la Ligue et voter lors des décisions ;
- Il peut contacter les Lieutenants de la Ligue. Pour cela, il devra effectuer un jet sous : Esprit + Réseau + son nombre d'échelons. La difficulté dépend des circonstances dans lesquelles le personnage tente d'établir le contact.

■ Un Émissaire possède

les avantages suivants :

- Les bonus de 5 en Droit Divin et en Propagande lui sont définitivement acquis ;
- Il gagne un bonus égal à son nombre d'échelons en Portails ;
- Il peut contacter les Lieutenants de la Ligue à tout moment ;
- Il est habilité à prendre des décisions au nom de la Ligue et à les faire respecter par les Affiliés de grade inférieur.

■ Un Lieutenant possède

les avantages suivants :

- Le bonus de 5 en Portails lui est définitivement acquis ;
- Il gagne un bonus égal à son nombre d'échelons en Stratégie ;
- Il est habilité à prendre des décisions au nom de la Ligue et à les faire respecter par tous les Affiliés de grade inférieur ;
- Il a un accès illimité à l'ensemble des ressources de l'Organisation ;
- Il peut contacter à tout moment le Général de la Ligue chargé des relations avec les Lieutenants (pour des raisons de sécurité, un seul Général est en effet connu par les Lieutenants).

L'INFLUENCE

Lorsqu'un Affilié fait partie d'un réseau, en plus d'appartenir à l'Organisation, il fait bénéficier ses collaborateurs de sa réputation et de ses avantages. En termes techniques, le réseau auquel il appartient gagne un point d'Influence à chaque fois qu'un de ses membres atteint un grade supérieur, mais une fois seulement pour chaque grade ! Par exemple, si un résistant Affilié atteint le grade de Représentant, son réseau passera de 2 à 3 en Influence, et ne pourra gagner un point supplémentaire de cette façon qu'une fois qu'un de ses membres atteindra le grade d'Émissaire. Ce gain d'Influence représente la progression du réseau et sa réputation de plus en plus importante dans l'organisation continentale. Notez toutefois qu'il est impossible d'accéder à une Influence de 6 de cette manière. Seuls des actes d'extrême bravoure et un comportement irréprochable de tous les instants permettent de recevoir cette ultime consécration, dont seuls les Rebelles peuvent aujourd'hui se vanter.

PERDRE SON GRADE

De la même façon qu'il est très simple de gagner des échelons et de monter en grade, il est possible de perdre des échelons, voire même son grade. Ces mesures de sanctions n'interviennent

Le bruit court qu'un traître à la solde du Nouvel Ordre se serait infiltrer au sein du conseil de Wana. Les personnages devront le démasquer tout en finesse. Chantage politique, diplomatie, pots-de-vin voire magie seront au rendez-vous, d'autant que le traître n'est pas celui que l'on croit...



qu'à la suite d'une faute grave, telle que la violation du Code de sécurité. Généralement, ce sont les échelons qui se perdent le plus facilement. Lorsqu'un Affilié se fait remarquer de ses supérieurs pour avoir commis une faute, il peut perdre instantanément un certain nombre d'échelons. La perte d'échelons symbolise la baisse de confiance ou la mauvaise appréciation des supérieurs. Un écart de comportement (violence gratuite, lâcheté, fanatisme gratuit) fera perdre un ou deux échelons. Un manquement sans trop de gravité aux règles du Code (désobéissance à un supérieur, partage d'informations avec un résistant non-affilié, action risquée) en fera perdre jusqu'à cinq. Mais tout manquement grave au Code de Sécurité fera directement perdre un grade, voire l'appartenance à la Ligue. Les cas de radiations sont rares, mais la menace est présente. En cas de radiation, le résistant perd automatiquement tous ses avantages (qui ne sont liés qu'à sa position au sein de la Ligue) et est suivi par des Affiliés triés sur le volet, qui s'assureront que l'ancien membre garde le secret. La radiation est prononcée avec fermeté, mais les Lieutenants de la Ligue préfèrent toujours jouer la carte de la franchise et des relations amicales. Ils ne décident de radier que pour préserver la sécurité de l'Organisation, et n'en gardent jamais rancune aux anciens membres.

Le seul cas de trahison connu remonte à plus de cinquante ans. Radié de ses fonctions d'Émissaire pour avoir compromis la sécurité de la Ligue, un Boréal du nom de Kiryonn a tenté de se venger de cette "injustice flagrante" en allant dénoncer ses anciens camarades aux humains de Käm. Il est mort en plein discours, foudroyé par une attaque magique de Brume, l'un des plus légendaires Lieutenants de la Ligue. Aujourd'hui, la radiation est toujours suivie d'une séance d'hypnose, variante du Leg, au cours de laquelle un Grand Maître de l'Autre efface de la mémoire du radié tous les souvenirs relatifs à la Ligue. Les compétences et les différents enseignements restent, mais tous les visages, noms et lieux importants n'auront jamais existé.

Veillez donc à respecter l'équilibre fragile entre gains et pertes d'échelons, l'idéal étant bien sûr que les personnages ne s'illustrent que par des actions brillantes et bénéfiques...

LES MEMBRES IMPORTANTS

Les personnages risquent de rencontrer un jour ou l'autre quelques-uns des représentants de la Ligue, qu'ils aient ou non décidé de rejoindre ses rangs. Les Émissaires sont présents et très actifs, les Conseillers sont célèbres dans le milieu qu'ils représentent et les Lieutenants, bien qu'invisibles, sont des références aux yeux de beaucoup de résistants. La liste qui suit décrit donc quelques-uns des

membre incontournables de la Ligue. La plupart d'entre eux sont connus, aussi bien par les résistants que par les autorités humaines, et peuvent être rencontrés dans des circonstances propices à des aventures : dans des lieux publics, lors de réunions résistantes, dans la rue... Ils peuvent être considérés comme des contacts potentiels des personnages, des rencontres "aléatoires", des rumeurs, ou s'intégrer dans des aventures ponctuelles.

LES ÉMISSAIRES

Ils sont les plus "publics" et les plus mobiles de tous les Affiliés. On les trouve dans chacun des grands quartiers, mais aussi dans de nombreux villages ou communautés, d'où ils peuvent partir en expédition. Les quelques noms qui suivent sont ceux des Émissaires que les personnages ont le plus de chance de rencontrer mais, bien sûr, il en existe d'autres : plus d'une centaine au total... Leur ville, ou zone d'affectation, est indiquée entre parenthèses.

- Cents pas, contrebandier Feling des Passeurs (Käm).
- Peter Cown, renégat humain, spécialiste en informatique (Käm).
- Ol'm'Kal, mage Ygwan (Käm).
- Séloendim, armimalier Mélodien (Nemrald).
- Krembo, tacticien Woon des Dragons Blancs (Anthä).
- Pierre, mage Nomoï (Gwan).
- Wen, artiste Delhion (Odéa).
- Ehmos, chef machiniste Kelwin (Delhi).
- Korün, lieutenant Darken de l'Aube Rouge (Aken).
- Feuille, voyageur Nomoï (Shaaken).
- Naori, diplomate Boréale des Bateleurs (terres pures).

LES REPRÉSENTANTS

À la différence des Émissaires, qui vivent souvent dans l'anonymat, les Conseillers sont généralement bien connus des membres de la communauté qu'ils représentent. Leur statut de résistant reste souvent secret pour les simples citoyens, mais leur rôle dans la vie sociale et politique de leur caste, de leur race, voire de leur ville, les met au devant de la scène. Les autorités humaines connaissent l'identité de la plupart d'entre eux mais se refusent à intervenir directement, de peur de soulever les foules et de se mettre à dos les communautés ainsi représentées. De plus, ils n'ont pas encore intégré la notion de Ligue et ne se doutent pas du rôle que jouent ces "élus" dans la résistance organisée. Les Représentants qui suivent peuvent donc être cités, rencontrés et utilisés au même titre que les

Un songe emporte
l'un des personnages.
Il faut pénétrer
au cœur des rêves
de ce dernier pour
le sauver...

Émissaires, car ils ont souvent pignon sur rue et sont très actifs au sein de leur ville.

Dans chacune des grandes cités, il existe au moins un Représentant par race, ghetto, caste et culte. Ils sont donc plus d'un millier sur le continent à se réunir régulièrement, dans des endroits secrets et extrêmement protégés. La liste ne mentionne que quelques-uns des plus célèbres et des plus souvent cités.

- Koros, représentant du ghetto Kelwin de Käm.
- Lame morte, représentant feling des Convoyeurs de Käm, membre des Passeurs.
- Alen Kelsin, représentant des renégats de Käm, membre du Croissant de Lunes.
- Neige, représentant nomoi de la guilde des mages de Nöm.
- Kronem, représentant darken des Combattants de Mologai.
- Kyn, représentant Delhion de la Clef d'argent.
- Clair de lune, représentant feling des shaanistes héossiens.
- Kelenas, représentante kelwin des artisans de Wana.
- Lk'Nyr, représentant des Ygwans de Wana, membre du Grand Conseil Politique.
- Vynolianne, représentante mélodienne des Herboristes de Nemrald.

LES LIEUTENANTS

Figures emblématiques de la résistance, hommes de terrain de la Ligue, les Lieutenants sont des légendes vivantes dont le repaire, à défaut de l'identité, est précieusement gardé secret. Ils ne sortent de leur silence que pour guider des troupes ou donner l'avantage à des

actions importantes, et plus généralement pour représenter l'autorité et la puissance de la Ligue. Les Lieutenants sont tout sauf des figures publiques et leur notoriété, qui fait passer certains d'entre eux pour de véritables légendes, n'a d'égale que leur discrétion. Les personnages ne devront les rencontrer que dans des circonstances très particulières, comme le théâtre d'une grande opération de la Ligue, ou lors d'une réunion décisive, et il est très important d'éviter de les laisser approcher par le commun des mortels.

Les noms qui suivent sont ceux des Lieutenants les plus connus (il en existe un petite vingtaine). Certains préfèrent cultiver l'aura de mystère qui entoure chacune de leurs apparitions, tandis que d'autres sont très actifs. Les cinq premiers de la liste sont sûrement les plus célèbres et les plus engagés de tous.

- Brume, mage nomoi du Grand Collège de Wana.
- Den, maître d'armes Delhion du Grand Collège de Wana.
- Six doigts, chef de la Clef d'argent.
- Ménélaï, chef des Bateleurs.
- Ambre, pirate informatique des Dauphins.
- Gemme, Maître des Schèmes des Techno-Mages.
- "Os", expert en technologies humaines, ancien membre des Machinéens.
- Tezeck, stratège darken du Conseil de Sécurité de Rüdya.
- Demi Rêve, espion feling des Maîtres Herboristes de Nemrald.
- Eylgünn, Grand Maître mélodien de Löd, du Temple de Gwan.



LES FACTIONS

“La résistance héossienne est à l'image des Trihns. Fondamentale, omniprésente et insaisissable.”

Kry, maître shaaniste des Disciples du cercle.

La résistance est plus qu'un simple engagement. Au fil de années, ce qui n'était encore qu'une simple vague de contestation s'est très vite transformé en un véritable mouvement populaire, au même titre que les religions, les castes et les clans politiques. Et sans doute plus encore, puisque la résistance est le seul mouvement qui pourra jamais se vanter d'avoir touché le cœur de tous les Héossiens. Critiquer ou maudire les humains reste une opinion. Soutenir les idées et les actions des résistants est une adhésion morale. Devenir résistant et prendre part à la lutte est la preuve d'un véritable engagement. Pour toutes ces raisons, la résistance peut être considérée comme une idéologie plus ou moins politique, avec ses partisans, ses détracteurs, ses membres actifs et militants, ses dignitaires et représentants officiels, ses doctrines, ses campagnes... Les populations héossiennes se trouvent divisées par leur position vis-à-vis de la résistance et de sa conception. Certains jugent la lutte naturelle et salutaire, d'autres se replient dans la collaboration, et c'est de cette multitude de réactions que sont nées les factions.

On raconte que ce terme serait dérivé du langage humain. À l'origine, les factions désignaient les groupuscules activistes qui s'opposaient directement au pouvoir et qui soulevaient les foules. Mais aujourd'hui, étant donnée l'ampleur du mouvement résistant, les factions regroupent les différentes opinions, les conceptions de la présence humaine et les réactions qui s'imposent. Bien souvent, les castes en elles-mêmes forment des factions autonomes, fondées sur des traditions et une philosophie éprouvées.

LA PHILOSOPHIE

■ L'âme

Tous les Héossiens ne partagent pas la même vision de la présence humaine et de ses conséquences. Certains se sont accommodés de l'envahisseur et de ses bouleversements, cultivant leur neutralité pour vivre, ou survivre, avec un semblant de philosophie. D'autres ont préféré colla-

borer, visant la sécurité, le profit. D'autres encore ont quitté le continent, laissant la vie suivre son cours derrière eux. Mais ils ne sont qu'une minorité, toutes tendances confondues, à accepter plus ou moins passivement la domination des humains et de leur technologie. La dictature humaine n'a pas seulement divisé la population, elle a surtout contribué à la perte des valeurs fondamentales des Héossiens, en interdisant la magie et en méprisant les traditions. C'est contre ce refus que se battent la plupart des Héossiens. La résistance est avant tout une affaire de conviction, d'attachement aux valeurs. Beaucoup de résistants se battent plus pour faire valoir leur culture que pour s'attaquer purement et simplement aux humains. Lutter pour, et non contre. Les extrémistes, qui sont présents et nombreux dans toutes les idéologies, préfèrent quant à eux s'opposer directement à la dictature. Ils considèrent les institutions humaines comme un affront, une incitation à la violence, un appel au combat. Ces combattants acharnés représentent la branche dure de la résistance.


■ L'esprit

Ce qui différencie un citoyen d'un partisan, un Héossien d'un résistant, c'est son engagement dans l'action entreprise par ses aînés, ses proches. L'implication, comme l'action, peut prendre différentes formes. Il n'est pas nécessaire de sillonner les rues armé de lames et de fusils pour être, ou pour se considérer comme un résistant. La résistance est une affaire de volonté, de courage, et ne saurait se limiter à l'usage de la violence. Il est possible d'agir pour la résistance sans adhérer à un réseau, sans quitter sa vie et sa famille au profit d'un groupe actif et engagé. La seule conviction de se rendre utile à son peuple est déjà un acte de résistance en soi. Soutenir une idée, un idéal, telle est la base de la résistance. Beaucoup d'Héossiens partagent la volonté qu'ont les réseaux de lutter contre la dictature, sans toutefois se résoudre à y prendre part. Certains se contenteront d'approuver, d'autres laisseront s'exprimer leur patriotisme en hébergeant des clandestins ou en bravant les couvre-feu pour se rendre à des réunions. Contester la suprématie du Nouvel Ordre, c'est être résistant. L'engagement dans la résistance fait partie du

Une incarnation
repentie désire
rejoindre le monde
des vivants.
Elle demande aux
personnages
de l'aider à trouver de
l'élixir d'incarnation.
Mais la vie au
quotidien avec une
incarnation s'avère
difficile, surtout quand
en tant que songe, elle
a croisé de sommeil
d'éboueurs...



1/2007
000000



quotidien des Héossiens, qu'ils soient ou non concernés par la lutte active. Ils vivent avec cette notion, comme ils vivent avec les humains. Dictature et résistance sont indissociables.

■ Le corps

Les manifestations de la résistance héossienne sont nombreuses, et les actions, de la plus spectaculaire à la plus anodine, sont aussi variées que complémentaires. Violentes ou pacifiques, éclatantes ou minimes, les actions ne sont que le prolongement de la volonté d'engagement des Héossiens. Les interdits du Nouvel Ordre étant légion, il n'en faut pas beaucoup pour être considéré comme un hors-la-loi, et à plus forte raison comme un résistant engagé. Abriter un résistant, c'est être un résistant. Connaître un résistant et ne pas le dénoncer, c'est être son complice. Approuver la résistance, c'est y participer. La pratique de la magie, l'adhésion aux principes d'un culte, l'oubli du couvre-feu ou les rassemblements ethniques peuvent être assimilés à autant d'actions militantes dans le contexte dictatorial instauré par les humains. Qu'elles soient ou non organisées, toutes les actions sont utiles à la résistance. Le marché noir, la clandestinité et l'enseignement de pratiques interdites font partie intégrante de la résistance, au même titre que le sabotage, les attentats ou les assauts militaires.

ACTIFS ET PASSIFS

On entend par résistant "actif" tout Héossien (ou humain) qui s'investit volontairement et consciemment dans la résistance. Par opposition aux résistants "passifs", ces individus vouent la majeure partie de leur vie à la résistance et à l'action. Pour eux, la résistance est devenue une raison de vivre, une activité à part entière, une caste dont ils sont fiers de défendre les couleurs. À l'inverse, les résistants "passifs" se contentent de soutenir l'idée de la résistance. Ils ne se sentent pas engagés, mais juste partisans. Ils peuvent, à l'occasion, apporter de l'aide à des résistants, mais ne se revendiqueront jamais comme étant des leurs. Ce sont des patriotes prudents et modérés. En définitive, seuls les résistants actifs doivent être considérés comme de véritables résistants.

Bien sûr, le Nouvel Ordre ne fait aucune différence et ne tient jamais compte le degré d'engagement des résistants. Le seul fait de contester la loi divine est une trahison suffisante pour mériter la peine capitale. Actifs ou passifs, les résistants restent des fauteurs de trouble, des insoumis, et ce sont plus leurs convictions que leurs actions qui sont jugées.

LES CASTES

■ Les artistes

La caste des artistes est l'une des plus privilégiées. Les talents des artistes, jongleurs, peintres, danseurs, amuseurs publics et organisateurs de festivités, sont très prisés des humains. Cette caste bénéficie donc d'un certain nombre de libertés qui permettent aux artistes de vivre et de se revendiquer en tant que tels. C'est sûrement pour ces raisons que de nombreux artistes sont sensibles à la résistance. Leur mode de vie, à la fois légal et marginal, aussi proche des humains que des couches les plus populaires, leur offre la possibilité d'agir pour la résistance ou, au moins, de cotoyer des résistants et de partager leurs idées. Les artistes sont les premiers à promouvoir l'idée même de la résistance, celle de la contestation.

■ Les combattants

Jugés dangereux par le Nouvel Ordre, les combattants font partie des castes surveillées et "récupérées" par les humains. Aujourd'hui, cette caste est divisée en différents secteurs d'activités, des gladiateurs aux mercenaires, en passant par les gardes du corps et les miliciens. Le Nouvel Ordre a réussi à gagner le contrôle de la majeure partie des castes combattantes et peut ainsi minimiser les risques de coups d'état organisés. Les combattants sont tout naturellement portés sur le conflit, le combat et la guerre. De ce fait, un grand nombre d'entre eux sont partisans, actifs ou passifs, de la résistance. Les réseaux recherchent très souvent les services de combattants, mais ceux-ci sont également très surveillés par le Nouvel Ordre, qui les considère comme une menace latente.

■ Les convoyeurs

Pour des raisons évidentes d'utilité économique, la caste des convoyeurs a été conservée presque sans modifications par le Nouvel Ordre, qui s'en sert pour assurer les transports et les livraisons *via* les portes de transfert. Les convoyeurs ont un statut légal dans la plupart des grandes cités et sont employés par les humains, à différents postes. De ce fait, beaucoup d'entre eux voyagent, font des rencontres, et servent de messagers et de colporteurs à la résistance. Leur statut et leurs connaissances les rendent très efficaces sur le terrain, que ce soit pour organiser des passages clandestins, transmettre des informations secrètes ou acheminer du matériel illégal. Les convoyeurs servent de relais entre de nombreux réseaux, dont ils font souvent partie.

Un des membres influants du Dragon blanc demande aux personnages de l'aider. Sa dépendance aux drogues nuit gravement à son efficacité, aussi leur demande-t-il de le désintoxiquer...

■ Les érudits

La caste des érudits a longtemps été considérée par le Nouvel Ordre comme une menace directe et, à ce titre, reste encore surveillée avec vigilance. Les érudits sont les premiers à avoir orienté leurs recherches vers les secrets de la technologie humaine et ont aujourd'hui une culture suffisante pour défendre leurs droits et jouer la carte légale de l'opposition. De nombreux érudits sont engagés dans la lutte politique, l'instruction et la formation des résistants. De plus, ils sont les gardiens des traditions, des légendes et des secrets de l'Héossie, et constituent une mémoire vivante très gênante pour les projets dictatoriaux des humains. Les érudits sont l'intelligence et la voix critique des Héossiens, c'est pourquoi ils sont muselés par la censure et étroitement surveillés par les autorités de chaque quartier.

■ Les magiciens

Le simple fait d'appartenir à cette caste est à la fois un acte de résistance et un crime passible de la peine de mort. Les magiciens sont craints par le Nouvel Ordre, qui les pourchasse avec énergie, car ils maîtrisent l'une des seules techniques que les humains ne peuvent appréhender. En traquant les utilisateurs de magie, et en collaborant avec les Nécosiens, le Nouvel Ordre s'assure le monopole de la magie pour dominer totalement le peuple héossien. Les mages sont obligés de se cacher, de se fédérer en écoles ou groupuscules déguisés, et de transmettre leur savoir avec parcimonie et discrétion. Leur mode de vie les a considérablement rapprochés des réseaux résistants et les magiciens ont appris à camoufler leur art et leur nature. Ils sont aujourd'hui l'un des plus gros atouts de la résistance.

■ Les manuels

La caste des manuels a subi de nombreux changements depuis l'arrivée du Nouvel Ordre au pouvoir. Ceux qui pratiquaient les métiers traditionnels, tels que le travail du textile, la sculpture ou la joaillerie, ont été récupérés par le Nouvel Ordre et servent aujourd'hui de producteurs d'artisanat "couleur locale". Ils travaillent généralement pour de riches humains et assurent la production d'objets manufacturés. Les autres, jugés inutiles ou dangereux, ont vu leur activité être plus ou moins interdite. Le Nouvel Ordre jugeait d'un mauvais œil la pratique de métiers ancestraux et traditionnels ayant pour thème la guerre, la religion ou la contrefaçon. Beaucoup de manuels se sont intéressés aux techniques humaines et sont passés maîtres dans l'art de la mécanique, de l'électronique, voire de la bionie ou de la morphie. Ils sont pourchassés et exécutés par le Nouvel Ordre, qui ne tolère aucune incursion héossienne dans ses domaines réservés. Il ne faut pas oublier que "tout inférieur en possession d'un objet humain sera exécuté sur le champ".

■ Les marchands

Contrairement à d'autres castes, les marchands tirent leur épingle du jeu de façon magistrale. Ils ont en effet réussi à se trouver une place de choix dans les affaires humaines et servent d'intermédiaires, de négociants entre les humains et les Héossiens. Les marchands ont obtenu un certain prestige, surtout ceux qui vendent des produits de luxe et autres fantaisies exotiques très prisées des riches humains. De nombreux marchands ont un statut de semi-inférieur dont ils n'hésitent pas à se servir, certains pour s'enrichir d'avantage, d'autres pour aider la résistance. Les marchands ont l'avantage d'avoir toujours une bonne raison d'être quelque part, que ce soit pour acheter, vendre ou simplement se renseigner. Ils font d'excellents contacts et utilisent leur couverture pour se permettre toutes les exactions.

■ Les shaanistes

Plus encore que les magiciens, les shaanistes sont les bêtes noires du Nouvel Ordre, qui ne comprend ni le Shaan, ni ses applications. De ce fait, les shaanistes sont obligés de camoufler leurs activités sous le couvert d'un métier d'emprunt, encore que beaucoup d'entre eux préfèrent la solitude et le voyage à la mascarade urbaine. Les shaanistes sont les philosophes de la résistance. Ils sont les plus farouches opposants des humains et de leur dictature, même s'ils ne sont jamais les premiers à opter pour le combat. Ils ont un rôle de conseiller, un avis autorisé qui fait d'eux des compagnons très recherchés par les résistants. Il n'est pas rare que des shaanistes s'impliquent dans des réseaux, pour participer à l'action et concrétiser leur vision du monde. De tous les résistants, les shaanistes sont les mieux placés pour parler d'exode, de départ pour les terres pures et les contrées inexplorées des autres continents.

■ Les croyants

La position des cultes dans le contexte actuel, et dans la résistance, est assez complexe. Tout d'abord, le Nouvel Ordre étant farouchement opposé à l'existence des cultes, l'adhésion et la pratique en sont formellement interdites. Les adeptes doivent donc cacher leur foi et rivaliser de prudence pour évoquer leur appartenance à un culte. De ce fait, tous les adeptes sont considérés comme étant des résistants engagés. Ensuite, étant donnée les différences entre les principaux cultes, tous ne partagent pas la même vision de la résistance. Certains, comme le culte du Feu, ont une tendance naturelle au conflit et à l'action. D'autres, comme celui du Moi ou de l'Autre, se distinguent par leur action au sein de réseaux organisés. Ils servent de conseillers, utilisent leurs pouvoirs pour aider à certaines actions et préfèrent la

Un groupuscule extrémiste religieux se faisant passer pour résistant sévit en technopole. Tirant sur tout ce qui bouge, plaçant des bombes dans des lieux publics, alimentant en drogues mortelles tous les caïds du coin, il nuit gravement à la notoriété de la ligue. Les personnages devront l'infiltrer et le démanteler.



compagnie des résistants à celle des voyageurs ordinaires. Tous les cultes ont, plus ou moins directement, des affinités avec les résistants, mais rares sont ceux qui s'engagent à long terme.

■ Les Nécosiens

De nombreux Nécosiens se sont laissés séduire par les propositions du Nouvel Ordre, qu'ils servent aujourd'hui avec zèle et dévouement. Les adeptes du culte ou de la magie des Limbes constituent des collaborateurs de choix pour les humains et sont utilisés sans vergogne pour traquer les magiciens et les shaanistes, et pour inspirer la crainte dans le cœur des Héossiens. Les Nécosiens qui sont affiliés au Nouvel Ordre sont sûrement parmi les plus cruels qui soient. Ils abusent de leur autorité pour circuler librement dans les ghettos des différentes réserves et en torturer les habitants. De nombreux Nécosiens se servent de leur statut pour pratiquer leur magie, mais aussi pour accéder à des stèles, des cimetières, ou des réserves de nourriture vivante. Si, fort heureusement, tous les Nécosiens ne se sont pas rapprochés du Nouvel Ordre, ceux qui ont préféré leur liberté n'en sont pas moins cruels et dangereux. Et, bien sûr, la résistance ne les intéresse aucunement. Selon certaines rumeurs, quelques Nécosiens se seraient tout de même distingués par des actions meurtrières perpétrées sur des humains. Mais il ne faut pas confondre cruauté et résistance...

LES GRANDES TENDANCES

■ Les pro-Héossiens

Pour eux, c'est la défense de l'Héossie qui prime. Attachés aux valeurs fondamentales, aux différentes cultures, aux traditions, ces Héossiens considèrent leur position et leurs actions comme un devoir moral, une attitude tout à fait naturelle. Les pro-Héossiens font valoir les droits des peuples et des cultures que les humains persistent à renier et à fouler au pied. Ce sont les grands défenseurs de la tradition. Parmi eux, on trouve des politiciens engagés qui prônent le retour des castes, des érudits plongés dans la quête du savoir, des artistes, des magiciens, des adeptes de cultes, mais aussi des insoumis défendant leur village, des combattants acharnés qui luttent sans relâche contre l'avancée humaine dans certaines régions...

Les pro-Héossiens luttent pour le retour et les droits des cultures fondamentales. Ils incarnent la liberté et la tradition.

Activités : Propagande, manifestations, campagnes politiques, guérilla, contrebande, et toutes les actions visant à organiser la résistance et le retour de la société héossienne.

■ Les anti-humains

Les anti-humains sont également concernés par le rejet de leurs traditions, mais leur principal objectif est le départ plus ou moins expéditif des humains. Pour eux, la mort est souvent une douce punition. Ils militent activement, et assez violemment, contre leurs envahisseurs. Les humains sont la cible, leurs actions des prétextes, et leurs quartiers généraux des affronts que les anti-humains entendent bien relever dans le feu et le sang. Ils considèrent l'humanité comme un défaut et les humains comme une race nuisible, sans aucune distinction.

Les anti-humains luttent contre les hommes des étoiles, qu'ils haïssent plus que tout. Ils incarnent la vengeance et la haine.

Activités : Attentats, enlèvements, assauts militaires, sabotage...

■ Les extrémistes

Pour les extrémistes, la résistance est prétexte à toutes les démesures. Souvent violents, enflammés, ils ne connaissent ni pitié ni modération, et agissent de la seule façon qu'ils croient "être vraiment utile et appropriée face aux envahisseurs". Les extrémistes adhèrent souvent à des réseaux, principalement guerriers, et ne ratent aucune occasion d'en découdre avec les humains, ni de s'attaquer à des institutions plus ou moins représentatives. Leurs actions sont certes efficaces, mais plus ponctuelles que réfléchies.

Les extrémistes considèrent la résistance comme le témoin de leurs actes, la justification de leurs excès. Ils incarnent la démesure et l'aveuglement.

Activités : Attentats, assauts militaires, destruction, torture, guerre civile...

■ Les pacifistes

Contrairement aux extrémistes, les pacifistes croient au pouvoir de la concertation, du dialogue, de la patience. Ils sont les premiers à engager des négociations, utilisent les filières classiques et ont appris les textes humains pour mieux agir contre la dictature. Ces individus sont présents à tous les niveaux, de l'enseignement à la politique, jusqu'aux plus hautes sphères de commandement des quartiers d'Héossia.

Les pacifistes sont la voix de la raison. Ils incarnent l'espoir, la sagesse et l'intelligence, même si de nombreux problèmes ne peuvent être résolus grâce à ces vertus.

Activités : Conférences, propagande, campagnes politiques, enseignement, soutien logistique...

■ Les visionnaires

Ce n'est pas leur engagement qui différencie les visionnaires des autres résistants, mais leur objectif. Mieux que quiconque, ils ont compris la supériorité militaire des humains et

Un apprentissage intensif à mal tourné pour ehmos, chef machiniste de la Ligue. Bourré de tics, il ne peut plus exercer ses responsabilités. Il faudrait le faire opérer dans un grand centre neurologique humain. Mais comment y parvenir ?

l'inutilité d'un combat long et mortel. Ils ont privilégié l'organisation au conflit et sont les premiers à désigner les terres pures comme une terre d'accueil, un havre de paix où la vie pourrait suivre son cours, loin de la dictature humaine. Certains parlent même d'un départ pour les pays lointains, là où le regard ne porte pas.

Les visionnaires croient plus en le futur qu'en un présent sanglant et éternellement renouvelé. Ils incarnent le dynamisme et le renouvellement.

Activités : Trafic de portes, contrebande, organisation de départs pour les terres pures, information, enseignement...

■ Les renégats

Il n'y a pas que les Héossiens qui contestent le régime instauré par les Hommes-Dieux et leurs sujets. De nombreux humains se sont très vite révoltés contre les injustices et les horreurs dont furent victimes les premiers habitants de leur terre d'accueil. Ces humains, aux multiples visages, se considèrent comme les compagnons d'infortune des Héossiens. Et si beaucoup ne se sont pas encore décidés à lutter contre leurs frères, les renégats oscillent tous entre contestation et action. Ils sont de plus en plus proches des valeurs héossiennes, qu'ils découvrent et défendent, et utilisent leur technologie et leur statut pour aider leurs frères d'adoption.

Les renégats se sont fait un devoir de soutenir la lutte des Héossiens et espèrent, par leur engagement, se rapprocher des valeurs des habitants d'Héos. Ils incarnent la rébellion et l'ouverture d'esprit.

Activités : Trafic d'influence et d'informations, soutien, actions militaires, sabotage, enseignement...

■ Les collaborateurs

Les humains ont leurs traîtres, les Héossiens aussi. Attirés par le profit ou la beauté lumineuse de la technologie humaine, de nombreux Héossiens ont cherché à s'attirer les faveurs de leurs envahisseurs. Certains ont bien réussi, en atteignant des postes élevés, des salaires mirobolants et toutes sortes d'égards. D'autres se contentent modestement de louer le Nouvel Ordre et de condamner la résistance qui, comme ils le pensent, "ne fait que compromettre les perspectives d'entente et le rapprochement des cultures".

Les collaborateurs peuvent être considérés comme des traîtres, mais c'est surtout leur lâcheté et leur aveuglement qui fait d'eux ce qu'ils sont. Ils incarnent l'égarement et l'avidité.

Activités : Délation, information, surveillance, désinformation...

L'INTERVENTION

Les résistants de tous bords disposent d'une foule d'occasions et de moyens de perturber l'ordre établi et la quiétude des consulats. On en distingue trois types principaux : l'Action, qui regroupe toutes les entreprises visant à blesser, détruire ou affaiblir les humains et leurs institutions ; le Soutien, qui est composé de l'aide apportée par tous les résistants passifs, tant Héossiens qu'humains ; et l'Information, mélange de renseignement et d'enseignement.

L'Action est le moyen le plus couramment utilisé par les réseaux et les résistants actifs. C'est en tous cas le plus spectaculaire et le plus éclatant, du moins à court terme. Les actions sont variées mais, en règle générale, leur objectif est toujours de nuire directement aux humains.

Le Soutien est l'apanage des résistants passifs, des patriotes, qui peuvent ainsi se rendre utiles sans s'attirer les foudres du Nouvel Ordre. Cette aide est très appréciée des résistants, qui ne pourraient mener à bien leurs actions sans le concours des habitants de chaque région.

L'Information est l'ensemble des renseignements qui parviennent aux résistants et leur permettent d'agir, de se protéger ou de devancer d'éventuelles offensives du Nouvel Ordre. C'est aussi l'action menée par certains instructeurs qui n'hésitent pas à braver les interdits pour transmettre leur savoir.

LES GROUPES D'INTERVENTION

On entend par ce terme les Héossiens, qu'ils soient fédérés en réseaux ou en simples groupuscules, qui se rassemblent pour mettre à profit leurs compétences et se spécialiser dans un domaine, un type d'action résistante. Les plus connus sont bien sûr les réseaux, qui considèrent leur action comme une véritable philosophie et qui passent le plus clair de leur temps à semer la zizanie chez les humains. Mais il existe de nombreux groupes, d'importance variable, qui ont réunis leurs forces pour aider la résistance. Des concentrations de magiciens aux marchands contrebandiers, en passant par les combattants enseignant leur art aux jeunes résistants... Les groupes d'intervention désignent tous ceux qui, un jour ou l'autre, s'unissent pour agir.

L'ACTION

■ Les commandos

On entend par commandos les groupes armés ayant pour cible les humains et leurs institutions. Les commandos peuvent s'attaquer à des garnisons militaires, des civils humains, des person-

Un renégat simple d'esprit serait le sosie de l'Homme-dieu Sirius. La ligue demande aux personnages d'organiser des délégations avec le benêt, dans les villes ou certains consuls dictatoriaux ont des pratiques sadiques, afin de calmer leurs ardeurs.



nalités, effectuer des attentats, des enlèvements, opérer des actions militaires de plus ou moins grande envergure... Ils représentent le bras armé de la résistance et sont aussi différents entre eux que les cibles auxquelles ils s'attaquent.

Compétences : Toutes les compétences de combat, armes humaines, stratégie, explosifs, sécurité.

■ La guérilla

Dans certaines régions, la guerre la plus efficace est celle que mènent de petits groupes armés, et qui vise à saper le moral, les effectifs et les réserves des humains. La guérilla est une arme redoutable, éprouvée et éprouvante, qui force les humains à se replier et à attendre une attaque qui viendra, ou ne viendra pas, mais les prendra toujours par surprise. Cette technique est extrêmement répandue dans les régions froides (Kamsha, Gaëshen, les terres pures), désertiques (Dunci, Akeneï) ou tropicales (Mong, Nem-rod).

Compétences : Stratégie, armes de tir, armes humaines, vie en nature, discrétion.

■ Le sabotage

La domination humaine repose en grande partie sur l'utilisation d'objets technologiques, tels que les usines, les véhicules et autres instruments de surveillance très fragiles. Le sabotage est donc très utile pour priver les humains d'énergie, de lien avec l'extérieur, ou tout simplement les empêcher de produire, ou de nuire. Les cibles favorites des résistants sont les usines, les transporteurs terrestres et aériens, les systèmes de surveillance, les portes de transfert, les centrales énergétiques...

Compétences : Mécanie, mécanismes, bricolage, explosifs, sécurité, technicom.

■ La contrefaçon

Très utile pour créer de faux papiers, des passes magnétiques et autres accréditations frauduleuses, la contrefaçon permet de se procurer tout un arsenal de papiers officiels très ressemblants. Cette technique est aussi utilisée pour dupliquer des instruments, des objets d'art, des uniformes, et permettre toutes sortes de substitution.

Compétences : Contrefaçon, culture humaine, droit divin.

■ La contrebande

Indispensable pour procurer et se procurer des marchandises interdites par les consulats des grandes cités, la contrebande est un mélange de commerce, de transport et de fraude douanière. Les contrebandiers sont tous très bien organisés et utilisent de nombreux intermédiaires, convoyeurs ou marchands, pour faire acheminer du matériel, des drogues, des armes, des matières premières...

Compétences : Contrebande, commerce, vie urbaine, réseau, corruption.

■ Le marché noir

Dernière étape de la chaîne de la contrebande, le marché noir permet à tous les Héossiens, qu'ils soient ou non résistants, de se procurer les marchandises importées illégalement dans leur cité. De nombreux marchands se sont spécialisés dans le marché noir et approvisionnent leur réserve en armes, drogue, et faux papiers, mais également en nourriture, vêtements ou documents humains.

Compétences : Contrebande, vie urbaine, commerce, langage des signes.

■ Le trafic de portes

Pour l'instant, le trafic des portes de transfert est le monopole des membres de la Clef d'argent, réseau de mages et de révolutionnaires des terres pures. La technique de création de portails est bien trop complexe pour que de nombreux résistants puissent s'y intéresser de façon efficace, mais la résistance dispose tout de même d'un grand nombre de portes parallèles, qui relient entre eux les différents quartiers généraux des réseaux, les cités lointaines, les souterrains. La Clef d'argent utilise ses connaissances et sa technique pour se livrer à de fréquentes farces, telles que le détournement de portes d'arrivée ou des livraisons inattendues sur les places des grands quartiers.

Compétences : Portails et substitution. Si l'on en croit Six doigts, le fondateur de la Clef d'argent, la technique ne vaut rien sans une bonne dose d'humour. Les membres de son réseau "s'amuse" en effet régulièrement à utiliser leurs portails clandestins pour inonder les places publiques de déchets, ou pour détourner les portes d'arrivée et précipiter des divisions militaires humaines dans l'eau glacée des torrents des terres pures...

■ Le piratage informatique

Très répandu depuis la découverte du réseau Arpège par les Héossiens, le piratage informatique permet de sillonner le réseau et d'en détourner les routes classiques pour accéder à des fichiers protégés, des banques de données cachées, et pour en extraire le contenu. Le piratage permet de déjouer les éventuelles protections et est une technique très prisée des résistants, qui peuvent ainsi s'informer, devancer, copier ou détruire les recherches humaines.

Compétences : Informatique et piratage (psychologie).

■ La libération

Si la majorité des résistants et des Héossiens jugés coupables de crimes contre le Nouvel Ordre sont exécutés sur le champ, les gênes humaines

Un vaisseau s'écrase en Terre pure. À son bord : Béltégeuse, seule et inconsciente ! Comment l'aider à reprendre ses fonctions tout en lui évitant toute implication avec la résistance ?





regorgent de prisonniers politiques, d'anciens agitateurs ou de représentants de la résistance. Ces personnalités, de la plus importante à la plus modeste, suscitent la bravoure de nombreux réseaux qui n'hésitent pas, pour les libérer, à pénétrer au cœur des prisons humaines. Ces actions, toujours très périlleuses, font l'objet de préparations minutieuses et d'un entraînement souvent spécifique.

Compétences : Sécurité, vigilance, stratégie, armes diverses. De nombreux Héossiens se souviennent également de l'évasion spectaculaire de Kwy'nock, un des chefs de l'opposition politique de Käm, pour qui ses compagnons ont invoqué les services de Kildos, le Serrurier...

■ Le chantage

Souvent utilisé dans le prolongement d'un rapt ou d'une prise d'otage, le chantage est une arme dissuasive fréquemment employée par les extrémistes de tous bords. Les enfants de riches humains, de prêtres ou de dignitaires locaux font une excellente monnaie d'échange. Il arrive également que des résistants utilisent le chantage en menaçant d'effectuer une action dévastatrice (la destruction d'un pont, d'une usine, l'assassinat d'un humain célèbre) pour obtenir les faveurs du consul ou de l'armée. Le Nouvel Ordre est très sensible à ce genre de manœuvre car, c'est bien connu, les résistants héossiens tiennent toujours leurs promesses...

Compétences : Intimidation, interrogatoire, culture humaine, psychologie.

LE SOUTIEN

■ L'accueil

"Vous êtes accusé d'avoir hébergé un résistant !" Cette phrase, courante et familière, démontre bien l'action menée par de nombreux patriotes, résistants passifs, qui n'hésitent pas à accueillir chez eux des résistants ou du matériel illégal. L'accueil permet aux résistants de trouver un point d'attache, un lit et une protection lors de déplacement en régions lointaines. C'est un des piliers de l'action résistante, et de nombreux Héossiens se sont fait une spécialité d'héberger et de cacher des résistants, que ce soit à leur domicile ou dans une arrière-salle de leur commerce...

Compétences : Discrétion, camouflage, vie urbaine.

■ La couverture

La couverture, ou diversion, permet aux résistants de profiter d'une action bruyante qui ne manquera pas d'attirer et de détourner l'attention de gardes ou miliciens. Cette technique, hautement périlleuse pour les patriotes qui acceptent de s'y livrer, est sou-

vent indispensable au bon déroulement d'une action délicate, surtout en milieu urbain. Qu'il s'agisse de créer un embouteillage en plein cœur de Käm, de retarder l'arrivée d'une patrouille ou de crier au feu, la couverture est généralement très efficace, car plausible. L'exemple le plus connu reste sans doute le jour où des dresseurs de Nemrald ont ouvert leurs cages et libérés dans les rues de Käm une centaine de Ganedrons destinés à un négociant humain...

Compétences : Comédie, vie urbaine, psychologie.

■ La désobéissance

Plus qu'une technique, la désobéissance est devenue une véritable institution dans certaines villes ou quartiers d'Héossia. Le mot d'ordre, généralement donné par les membres du réseau local, consiste à agir à l'exact contresens des instructions humaines et des lois en vigueur. Bien souvent, ne pouvant se résoudre à traquer chaque habitant ou à massacrer la moitié de la population, le Nouvel Ordre est obligé d'attendre la fin de la crise. Oubli collectif du couvre-feu, rassemblements illicites, manifestations artistiques bruyantes et tumultueuses, les exemples sont à la fois nombreux et très distrayants, pour peu que la désobéissance ne coûte pas la vie à une centaine d'habitants.

Compétences : Propagande.

■ La désinformation

Faire circuler une fausse rumeur, semer le trouble dans l'organisation milimétrée du consulat local ou, à l'inverse, donner de faux renseignements, mentir lors d'un interrogatoire, tels sont les grands principes de la désinformation. Les patriotes s'en servent allégrement, naturellement, pour protéger les résistants de leur quartier, de leur région, ou pour camoufler d'éventuelles actions par le biais d'une rumeur persistante, d'une information juteuse, mais complètement fautive.

Compétences : Propagande, vie urbaine, psychologie.

■ La grève

En tant que telle, la grève est une forme de désobéissance très courante chez les classes les plus populaires, des manuels aux convoyeurs exploités par le Nouvel Ordre. La grève est l'occasion de contester un statut pour en revendiquer un autre, de dénoncer les conditions instaurées par le Nouvel Ordre, mais aussi de paralyser un secteur d'activité, un quartier d'Héossia, une ville, voire même une région entière. Il arrive parfois que la grève serve les actions de réseaux, qui en sont les instigateurs, en bloquant une portion de ville et en monopolisant les autorités.

Compétences : Propagande, droit divin, protocoles.

Lors d'un banal contôle d'indentité, l'un des personnages perd la boule et tue l'un des représentants de l'ordre en criant sont appartenance à la résistance. La scène était filmée et instantanément reproduite sur Arpège. La ligue bannit le personnage. Le shaani devra le rabilité d'autant que Yun'tr, maître de l'autre dérangé, est réputé pour ses manipulations mentales...

■ La guerre civile

Lorsque la désobéissance se généralise, et qu'elle arme le bras des Héossiens, elle se transforme en une insurrection globale qui plonge une cité, une région, dans un chaos sanglant. La guerre civile est un extrême, un aboutissement. Elle reflète le refus final des habitants de se laisser dominer, vient en réaction à une décision insupportable, un acte criminel particulièrement odieux ou sert, grâce au soutien de réseaux organisés, à libérer une ville de l'emprise grandissante du Nouvel Ordre. Les exemples de guerre civile sont assez peu nombreux dans l'histoire héossienne, du moins depuis le décret de l'année 0 et du nouveau calendrier, mais ils ont toujours été terriblement meurtriers. La population s'arme, envahit les rues, se heurte à tous les représentants du Nouvel Ordre, ravage les immeubles à coups de lance-roquettes et de brûleurs...

Compétences : Vie urbaine, stratégie, toutes armes.

L'INFORMATION

■ La propagande

Comme le disait Alen Kelsin, porte-parole du Croissant de Lunes et traître à sa race : "L'art est la seule arme dont les humains ne penseront jamais à se protéger." La propagande, de la pose d'affiches à l'organisation de manifestations, en passant par les réunions et les débats de tous horizons, est l'une des pierres de voûte de la résistance urbaine. Par le biais d'innombrables supports médiatiques, les artistes et les agitateurs des cités peuvent inonder les rues d'informations, d'invitations, d'incitations au rassemblement. Ce phénomène, moins répandu dans les régions rurales et isolées, permet d'assurer le passage de l'information censurée par le Nouvel Ordre et de transmettre des messages au grand jour.

Compétences : Propagande, langage secret, réseau, vie urbaine. Les humains du Croissant de Lunes, taverne et réseau bien connu des habitants de Käm, sont les pionniers de la propagande publique. Ce sont aussi les humains les plus proches de la culture héossienne.

■ L'espionnage

Il ne s'agit pas là d'espionnage classique, mélange d'action commando et de stratégie à long terme, mais plutôt de surveillance banalisée. De nombreux réseaux, pour limiter les risques, travaillent en collaboration avec des Héossiens patriotes, habitants de villages ou de quartiers contrôlés par le Nouvel Ordre. Ces patriotes deviennent les yeux et les

oreilles des résistants simplement en étant attentifs aux allers et venues de patrouilles, au transit inhabituel aux portes de leur ville, à des annonces ou des communiqués faits dans la rue, à la radio. Cette forme d'espionnage, très répandue, permet aux résistants d'obtenir des informations fraîches sans avoir besoin de poster leurs hommes aux quatre coins des rues. C'est de plus un acte de patriotisme dont de nombreux Héossiens aiment à agrémenter leur vie.

Compétences : Discrétion, vie urbaine. Certains Héossiens vont même jusqu'à utiliser l'informatique et les différentes applications de technocommunication (piratage, technicom) pour "pêcher" des renseignements de valeur sur le réseau Arpège et les radios humaines. Ils peuvent être considérés comme de véritables résistants.

■ L'information

Évoquée en souriant comme "la délation des justes", l'information est le symbole du contact entre les résistants engagés et les simples patriotes, qui mettent en péril leur anonymat et leur sécurité pour transmettre des informations à la résistance. Ces informations, qu'elles proviennent de longues recherches ou de simples coups de chance, doivent parvenir jusqu'aux réseaux qui, dans la plupart des cas, préfèrent la discrétion à la célébrité. Le passage des informations s'effectue donc par l'intermédiaire de relais, appelés "les postiers de Rüdya" (en référence à la cité montagnarde des terres pures), de lieux publics fréquentés par de nombreux résistants, de messages codés, de lettres cachées... Les informateurs sont les messagers de la résistance, les coursiers de la révolution, et leur vie est souvent aussi périlleuse que celle des membres des réseaux.

Compétences : Propagande, langage secret, vie urbaine, réseau.

■ La communication

Le passage de l'information doit parfois mettre en œuvre des moyens techniques assez importants, surtout lorsque les distances deviennent conséquentes. Dans ce cas, et autant pour les informations de patriotes que les échanges entre résistants, la technologie humaine est utilisée sans vergogne par des experts en informatique et en fréquences radio. Les quartiers "inaccessibles", comme les cités des terres pures et de nombreux villages isolés, sont ainsi reliés en permanence par des échanges radio, des réseaux informatiques. L'identité et le repaire des responsables de ces transmissions, qui font souvent office de pirates informatiques et de bricoleurs de génie, sont bien évidemment tenues secrètes. Le Nouvel Ordre a en effet créé plusieurs équipes de tra-

Bor.i.2, morphe d'entretien, veut s'engager dans la résistance. Son aide peut s'avérer précieuse, surtout dans cette opération d'infiltration de complexe génétique... par les égouts.

queurs, techniciens humains et Héossiens, pour intercepter les échanges et pister les utilisateurs d'ondes clandestines.

Compétences : Langage secret, technicom, informatique.

■ La formation

L'enseignement est l'un des principaux soucis des résistants qui, par manque de temps ou de moyens efficaces, ne peuvent souvent pas former convenablement leurs nouvelles recrues aux réalités pratiques et technologiques de la résistance. La lutte contre les humains passe par une formation rigoureuse et très complète, qui comprend aussi bien le maniement des armes que celui des explo-

sifs, la connaissance de la culture humaine et l'adaptation aux technologies en vigueur chez l'adversaire. De nombreux réseaux, comme le Grand Collège de Wana, se sont fait une spécialité de transmettre leur savoir et celui d'autres réseaux, dans l'espoir de préparer les nouvelles générations à une action efficace et parfaitement adaptée aux temps modernes.

Compétences : Patience, pédagogie et talent... L'apparition du Leg, technique attribuée au plus grand Messie de Löd de tous les temps, a complètement révolutionné la vision et les réalités de l'instruction. Les résistants font souvent appel à ce procédé, mélange de pouvoirs de culte et d'informatique, qui leur fait gagner un temps précieux.

Naori, Diplomate des batteleurs, est chargé d'une mission de reconnaissance auprès d'un village nécrosé. Il s'éprend de la compagne du chef et veut l'emener avec lui. Devinez qui doit le sortir de ce sale pétrain ?



LES RÉSEAUX

"Croyez-moi, l'espérance de vie d'un humain est bien plus courte que celle d'un résistant..."

Tarek, guide spirituel de l'Aube rouge.

Les réseaux ne sont que la partie émergée de l'iceberg. En effet, même si presque tous les Héossiens se sentent concernés par la lutte contre les humains, ils ne sont que très peu à s'être engagés au sein des différents réseaux. Les réseaux symbolisent l'action, ils sont la figure de proue de la résistance héossienne. Ils peuvent être qualifiés d'extrémistes, bien que la plupart d'entre eux préfèrent limiter l'usage de la violence, mais ils ne sont que le prolongement de la volonté commune aux Héossiens. Il existe de nombreux réseaux sur le continent, tous très différents, qui œuvrent pour le retour de la société héossienne d'autrefois. Chaque réseau possède sa propre vision de la résistance. Certains ont opté pour le conflit, d'autres pour l'organisation d'une vie marginale, d'autres encore pour la contrebande, l'espionnage, l'information... Leurs motivations sont très variées, de même que les actions qu'ils entreprennent pour l'Héossie, ou contre les humains.

Les réseaux "militaires" ne sont pas les plus répandus, mais ce sont ceux que le peuple connaît le mieux. Ils servent de modèle, de référence au peuple, qui voit en eux un symbole d'espoir. Pour beaucoup, un attentat réussi ou une bataille rondement menée sont des victoires bien plus significatives que toutes les machinations. Les réseaux de ce type sont efficaces, mais à plus ou moins court terme, car ils s'attirent généralement avant les autres les foudres du Nouvel Ordre, qui les considère comme une menace directe.

Les actions les plus efficaces sont sûrement celles qu'effectuent les réseaux les moins spectaculaires. Ces résistants de l'ombre, espions, contrebandiers de toutes sortes, accomplissent un travail indispensable à la survie des peuples héossiens. Sans eux, il est très probable que les humains auraient depuis longtemps réussi à étouffer les ardeurs et à instaurer leur dictature sur l'ensemble du continent. La résistance héossienne a autant besoin de passeurs et de faussaires que de combattants acharnés.

Les réseaux les plus représentatifs de l'action héossienne, ceux qui sont en fait les plus utiles et les mieux organisés, sont ceux qui s'occupent de développer la vie dans les Terres pures. C'est de

là, protégée par les forteresses de Wana, que la Ligue coordonne les actions de la plupart des réseaux héossiens. Ces réseaux, comme les Rebelles, s'appliquent à permettre le retour de la civilisation originelle des Héossiens. Grâce à eux, les Terres pures sont redevenues un foyer d'accueil, aux libertés préservées, où les humains n'ont encore aucune prise concrète. Les Terres pures ne sont pas seulement l'avenir de la résistance, elles semblent bien être l'avenir de l'Héossie toute entière.

LES RÉSEAUX CONNUS

Les réseaux qui sont présentés dans ces pages ne sont que les plus connus du continent, les plus représentatifs (Influence à 3 et plus). Ils sont décrits de façon à vous permettre de les utiliser directement dans vos campagnes, de les citer en tant que référence et de les faire agir, dans l'ombre comme au grand jour. Ces réseaux ne sont pas des institutions figées ; il vous appartient d'en étoffer l'historique, pour mieux les intégrer à votre univers personnel, en leur attribuant des actions, des noms, un visage... Imaginez les liens qui unissent certains réseaux, les rivalités qui peuvent les opposer, la vie de leurs membres au quotidien, leur popularité. Ces réseaux doivent surtout vous servir d'exemples et vous aider à créer vos propres résistants, que pourront ou non rencontrer les personnages.

L'Influence des réseaux indique à la fois leur popularité et le danger qu'ils représentent pour le Nouvel Ordre. Plus son Influence est importante, plus le réseau est connu et apprécié par les Héossiens, et plus il est traqué par les autorités.

■ La signature

Ce petit symbole représente la nature d'un réseau, le nombre de ses factions et son influence au sein de la résistance. Ses signatures peuvent se tracer rapidement à la craie, sur des murs, des arbres ou des rochers, pour donner des indications sur des lieux, des personnages, ou tout simplement servir de balises. Savoir lire ces signatures n'est pas très compliqué lorsque l'on a été initié : le triangle indique un réseau qui œuvre principalement dans l'enseignement, le commerce ou le droit ; le carré rassemble les factions plus « musclées », liées aux actions de sabotage, de guet-apens et d'intervention directe ; enfin, le cercle représente les réseaux

Bombo, le chef Woon de la tribu des Malaga, est dans tous ses états. On lui a volé le Mobo, symbole de pouvoir et représentant des ancêtres de son peuple. Hors, une grande cérémonie commémorative doit avoir lieu. Et la présence du Mobo est indispensable à son bon déroulement. Mais qu'est-ce qu'un Mobo ? Sur ce sujet, les Malaba divergent...



spécialistes dans la magie ou l'expression artistique-contestataire. Les petits traits du bas indiquent son influence au sein de la résistance. Ceux de gauche déterminent le nombre de factions du réseau et, enfin, les traits de droite, si le réseau possède des ramifications au sein d'autres réseaux.

LES RÉSEAUX



Les Passeurs

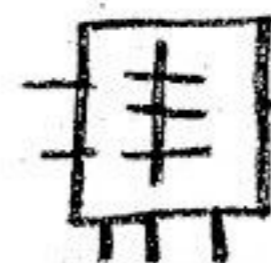
Véritables fourmis de la résistance, les Passeurs forment l'un des réseaux les mieux organisés et les plus actifs de tout le continent. Ils sont présents dans toutes les grandes villes contrôlées par le Nouvel Ordre, de Kām à Aken, et parasitent le trafic aux portes des cités. Souvent convoyeurs ou marchands avant d'être choisis par les anciens du réseau, les Passeurs sont toujours en règle avec les autorités. Ils utilisent leur couverture pour infiltrer les douanes, surveiller les patrouilles humaines et permettre l'entrée et la sortie de clandestins, d'informations ou de marchandises illégales. Chacun des groupes comporte quelques semi-inférieurs (délégués à l'urbanisme, superviseurs des douanes, employés du cadastre) qui facilitent les manœuvres et évitent la plupart des contrôles. L'efficacité des Passeurs est liée à leur parfaite connaissance du terrain. Ils possèdent un nombre impressionnant de plans et de cartes, disposent de plusieurs repaires dans chaque ville et ont instauré un réseau de contacts qui s'étend sur le continent entier, grâce aux caravanes qui en sillonnent les routes. Ils connaissent la plupart des portails de trihnite et n'hésitent pas à s'en servir pour faire transiter des marchandises et des petits groupes. Leurs contacts avec les Rebelles et les Généraux de la Ligue rendent leur action très efficace, car fondée sur des renseignements toujours précis et récents.

Influence : 5	Effectif : plus de 400
Armée : 7	Magie : 4
Technologie : 7	Religion : 5
Nature : 7	Commerce : 10
Sciences : 5	Arts : 5

- **Région** : Tous les quartiers d'Héossia.
- **Philosophie** : "Les routes sont faites pour être utilisées. Les portes pour être franchies. La présence des humains ajoute juste un peu de piquant."
- **Le chef** : Les Passeurs de chaque cité sont généralement dirigés par les semi-inférieurs du groupe, qui sont plus à même de prendre les décisions, ainsi que par les membres les plus anciens. Le réseau ne possède pas de véritable

chef. Lors des actions de grande envergure, c'est l'ancien du groupe des Passeurs de Kām, Feling du nom de Poussière d'étoile, qui sert de référence à tous. On raconte que le fondateur du réseau était également un Feling, résistant de première heure, mais son nom a été oublié.

■ **Actions** : Contrebande, passage de clandestins, corruption, trafic de marchandises. Les Passeurs servent également de relais à de nombreux réseaux et permettent le passage des portes aux résistants de tous bords. Ils sont aussi actifs qu'efficaces et constituent l'une des pierres de voûte de la résistance héossienne.



L'Aube Rouge

Composée exclusivement de Darkens, la fraternité de l'Aube Rouge doit son nom à la bataille qui l'a rendue tristement célèbre en Akeneï. Un matin, alors que la plupart des habitants d'Aken dormaient encore, une vague de plus de trois cents Darkens déferla sur la garnison humaine postée aux pieds de la cité. Il n'y eut aucun survivant chez les humains. Cet événement est considéré par beaucoup comme étant le déclencheur des émeutes permanentes de la ville, qui est aujourd'hui l'une des plus dangereuses du continent. Depuis ce jour, les Darkens de l'Aube Rouge ne cessent de rôder aux alentours d'Aken, attendant l'heure où le dernier humain aura quitté leur sol natal, et continuent d'effectuer des raids meurtriers contre les bastions militaires humains. L'Aube Rouge ne "recrute" pas de nouveaux membres. Pour beaucoup de Darkens de la région, l'entrée au sein de la fraternité constitue un honneur, et nombreux sont les combattants qui cherchent à prouver leur bravoure dans l'espoir de rejoindre le réseau. Les postulants sont soumis à des tests rigoureux, souvent mortels, qui font l'objet de grandes cérémonies religieuses. Lorsqu'un Darken est admis au sein de l'Aube Rouge, il doit abandonner sa famille, ses amis et son ancienne vie pour se dévouer à la Grande Cause. Le quartier général de l'Aube Rouge se situe dans les montagnes, à l'ouest d'Aken, et est si bien camouflé qu'il est impossible de le repérer depuis le ciel.

Influence : 3	Effectif : 180
Armée : 10	Magie : 2
Technologie : 5	Religion : 10
Nature : 7	Commerce : 4
Sciences : 4	Arts : 6

- **Région** : Autour d'Aken.
- **Philosophie** : "Tant qu'il restera un humain sur nos terres, nous continuerons à nous battre !"
- **Le chef** : Tarek, Darken originaire d'Aken.

Un holojournalier véreux entame un vaste programme de dénigrement des Kainos : petit peuple pacifique des sources. En effet, ces malheureux ont eu la mauvaise idée de vivre depuis des générations sur un beau gisement d'Imodium. Gisement que la TRAX compagnie lorgne depuis peu. Les personnages sont engagés par un réseau des sources pour réhabiliter l'image des Kainos : tourisme, culture, patrimoine, collaboration avec les Humains, tout doit y passer...

Adeptes de la voie du Feu, parvenu au grade de Maître, Tarek est un véritable fanatique religieux. Certains de ses hommes font également partie du culte, à des grades inférieurs, et voient en leur chef un guide spirituel autant qu'un général militaire. Tarek et ses hommes sont tous prêts à mourir pour leur cause et ne cesseront le combat qu'une fois que les humains auront quitté l'Akenci.

■ **Actions:** Embuscades, raids militaires, assassinats, incendies. Les Darkens de l'Aube Rouge sont toujours en train de préparer une attaque et visent en priorité les garnisons militaires, les patrouilles et les bases humaines de l'Akenci.



Les Machinéens

Situé dans l'une des plus profondes artères souterraines de Kelwé, le quartier général des Machinéens ferait pâlir de jalousie le plus sophistiqué des laboratoires humains. C'est là qu'une centaine de Kelwins travaillent en permanence : nano-technologie, organisme synthétiques, androïdes, virus informatiques... Les Machinéens vouent un culte étrange à Win, l'Objet, et croient que Nass, la déesse de la technologie, est envoyée par l'Objet pour les guider. Ils se croient mandatés par l'Esprit de l'Objet qui est, selon eux, l'unique responsable de l'arrivée des humains sur Héos. Les Machinéens sont persuadés que Win a puni les humains en guidant leur vaisseau sur cette planète où eux, les Kelwins fidèles à l'Objet, attendaient leur venue. Convaincus d'être des élus, les Machinéens ont adopté une organisation religieuse où la hiérarchie est établie selon les compétences de chacun des membres. On y trouve ainsi les Frères Concepteurs, le Maître des Circuits, le Grand Maître de l'Impulsion, ou le Nano-Messie. Les activités des Machinéens sont toujours inspirées, guidées et soutenues par Win. Ce sont les yeux et les mains de l'Objet, et ils passent leur temps à étudier la technologie humaine, dans le but de rendre à ces créations leur forme et leur application originelles. Ainsi, l'armement humain n'aurait été conçu que pour permettre aux élus de Win de retourner cette puissance dévastatrice contre les hérétiques venus de l'espace. Il en va de même pour les virus, robots et autres morphes, qui ne sont que des outils destinés à punir les humains de leur arrogance envers l'Objet. Les Machinéens possèdent des échantillons de toutes les technologies humaines présentes sur Héos, du simple ordinateur aux armes les plus perfectionnées, en passant par les virus, les matériaux expérimentaux et les nouvelles molécules. Grâce à leurs connaissances, et avec l'aide de Win, ils ont réussi à modifier les créations humaines pour les rendre encore plus mortelles : robots tueurs, armes miniaturisées, explo-

sifs... Leurs actions directes sont assez rares (seulement une dizaine en vingt ans), mais ont toujours causé des dégâts terribles, et d'autant plus importants qu'ils s'attaquaient aux humains sur un terrain que les hommes des étoiles croyaient être les seuls à maîtriser. Les Machinéens ont toujours refusé les propositions d'alliance des émissaires de la Ligue, préférant conserver mystère et anonymat, et jugeant les autres réseaux trop éloignés de la Vérité de Win pour être vraiment dignes de confiance.

Influence : 4	Effectif : 120
Armée : 6	Magie : 3
Technologie : 12	Religion : 10
Nature : 5	Commerce : 5
Sciences : 10	Arts : 8

■ **Région :** Kelwé.

■ **Philosophie :** "Nous ne sommes pas esclaves des humains, nous sommes leurs juges ! Cette technologie qu'ils croient contrôler n'est rien d'autre que l'instrument de leur punition."

■ **Le chef :** Kéos, le Nano-Messie, Grand Révélateur de la Volonté de l'Objet. Natif de Kelwé, le chef des Machinéens est sûrement le Kelwin qui connaît le mieux les secrets de la technologie humaine. Kéos passe son temps à étudier les nouvelles créations des humains pour concevoir des "punitions" encore plus puissantes. Il est à la fois révérend et craint par ses disciples, qui voient en lui la terrible manifestation de Win sur Héos.

■ **Actions :** Piratage informatique, vol de prototypes, espionnage industriel, conception d'armes et d'androïdes, sabotage, terrorisme. Les Machinéens ne sortent de leur laboratoire que pour veiller à l'arrivage de leurs nouveaux matériaux. Ils font toujours poser leurs bombes par des androïdes, voire des morphes, qui leur servent également à repérer leurs cibles et à espionner les laboratoires et les usines des humains.



Les Disciples du Cercle

Ce n'est pas d'un réseau qu'il s'agit, mais d'un shaani (niveau 5). Les Disciples du Cercle est

sûrement le plus complet et le plus éveillé de tous les groupes existants sur Héos. Son organisation est si parfaite que toutes les cultures, toutes les tendances, y sont représentées. Le Cercle est composé de trois branches : les combattants, les érudits et les mages, formées d'un représentant de chaque race héossienne. Soit 27 individus, aussi différents que complémentaires. Viennent ensuite trois adeptes des cultes primaires : un Maître des hurlements (culte de On, l'Animal), un Grand Maître des êtres (culte de Löd, l'Autre), et un Maître des

L'oiseau-roc, incarnation malfaisante, a élu domicile non loin d'Idjoo, petit village des vallées. Ses raids des plus en plus fréquents terrorisent la population. Qui pourra les sauver ?

réactions (culte de Moï, le Moi). Les trois derniers membres sont des Delhions, deux mâles et une femelle, qui forment l'un des couples de Maîtres shaanistes les plus harmonieux de l'Héossie. Les Disciples du Cercle se considèrent à juste titre comme une représentation du Cercle des Réalités. Ils symbolisent l'union, la complémentarité et l'harmonie fondamentale. Chaque membre incarne sa spécialité, que ce soit le combat, l'étude, ou la magie, mais aussi la culture propre à sa race. Ainsi, toutes les philosophies, toutes les visions du monde et toutes les opinions sont présentes. Si les Disciples sont considérés comme des résistants, c'est plus à cause de leur présence, qui dérange le Nouvel Ordre, que par leurs actions. Résolument pacifistes, les Disciples se contentent de voyager, dispensant leur savoir et leur philosophie dans le but d'amener les Héossiens à l'éveil. Par leur action, ils espèrent accélérer le retour de la conscience collective et permettre au peuple héossien de s'unir. Ils ne prônent pas le conflit contre les humains, mais le départ pour les Terres pures.

Influence : 4	Effectif : 33
Armée : 6	Magie : 9
Technologie : 3	Religion : 6
Nature : 9	Commerce : 6
Sciences : 6	Arts : 9

■ **Région** : L'ensemble du continent, surtout les Terres pures.

■ **Philosophie** : "Il existe des terres dont personne ne se souvient encore. Des terres pures, vierges de toute noirceur, où la paix ne demande qu'à trouver ses fidèles."

■ **Le chef** : Les Disciples du Cercle ne reconnaissent pas de chef à leur shaani, ils n'en n'ont aucun besoin. La parole des Delhions prime toujours lors des débats, mais c'est plus leur sagesse que leur autorité qui est reconnue. Kry, la femelle, est reconnue comme le seul chef potentiel du Cercle. Les Disciples se considèrent tous comme étant d'égale valeur, chacun dans son domaine respectif, et préfèrent l'harmonie à la hiérarchie, la fraternité à la discipline.

■ **Actions** : Information et enseignement. Les Disciples n'agissent jamais "contre" quelque chose, toujours "pour". Ils savent que les humains finiront tôt ou tard par quitter leurs terres, qui n'est pas faite pour eux, et préparent leurs semblables à organiser une nouvelle vie en Héossie.

Les Techno-Mages



Restreinte mais très bien organisée, cette petite communauté vit et se déplace à bord d'un extraordinaire engin volant. Propulsé et guidé par un savant mélange de magie et de tech-

nologie, l'engin utilise également l'énergie tirée du soleil par d'ingénieux capteurs, copiés sur ceux des humains. Le vaisseau, baptisé Heïna, survole essentiellement les Terres pures. Les Techno-Mages font partie de ces résistants qui préfèrent développer la vie dans les Terres pures plutôt que de s'attaquer directement aux humains. Composé de puissants mages nomoï, d'architectes et de navigateurs kelwins, le groupe des Techno-Mages maîtrise aussi bien la magie que la technologie, qu'elle soit humaine ou héossienne. Leur but, à long terme, est de recueillir suffisamment de connaissances dans ces domaines pour recréer un système autonome proche de l'ancien système héossien. Ils sont en contact avec la Faculté du Savoir Éthéré, école de magie engagée dans la résistance, ainsi qu'avec les Rebelles de Wana. Les Techno-Mages possèdent un quartier général "terrestre", dans le quartier des ports, où ils peuvent effectuer les plus grosses réparations, négocier des matériaux, de l'équipement, et surtout rencontrer les membres de la Ligue qui vivent à Wana. Parallèlement à leurs voyages, les Techno-Mages mènent de petites actions qui visent, la plupart du temps, à voler des secrets aux humains : espionnage, vol de documents ou de machines, mais jamais d'actions meurtrières. L'équipement des Techno-Mages est impressionnant. Ils possèdent de nombreuses archives, des instruments de navigation, des médicaments, des armes en tous genres, des moteurs et autres pièces de mécanismes sophistiqués, et même des fragments recopiés sur le Décan, les livres du savoir héossien. Leur connaissance de la magie, qu'elle soit antique ou nomoï, est très complète. Il en va de même pour la science des Kelwin qui assurent le côté "technique" de l'entreprise.

Influence : 4	Effectif : 18
Armée : 5	Magie : 10
Technologie : 10	Religion : 6
Nature : 5	Commerce : 6
Sciences : 7	Arts : 8

■ **Région** : Les Terres pures et Wana.

■ **Philosophie** : "Il nous reste encore beaucoup à apprendre pour prétendre à un retour aux sources, mais le temps ne compte pas. C'est l'espoir qui nous porte, et l'Héossie qui nous guide."

■ **Le chef** : Les deux figures majeures des Techno-Mages sont Gemme, puissant mage nomoï, et Kemnos, Kelwin spécialisé dans les engins aériens. Ils ont fondé le réseau après une rencontre fracassante dans les rues de Zaös, le quartier des livres. Si Kemnos se montre parfois autoritaire, aucun des deux êtres ne se considère comme le chef du groupe, mais plutôt comme un vieux couple veillant sur ses enfants.

La fille d'Arabal, prince de Tshisop, a été enlevée par un nécrosien magicien des limbes. Enfermé dans sa tour de cristal, ce dernier n'a plus donné signe de vie. On demande aux personnages de libérer la belle. Mais pourquoi dit-on partout que le prince n'est pas ce qu'il en a l'air et que sa fille s'est sauvé, et que le magicien des limbes est en fait ...

■ **Actions :** Enseignement, étude, espionnage industriel, vol de documents. Les Techno-Mages sont pacifistes et ne se joignent jamais aux actions militaires ou offensives des résistants de Wana. Leur mode de vie est très proche de celui des Disciples du Cercle et des Bateleurs, avec qui ils entretiennent d'excellents rapports.



Les Rebelles

Vétérans de la résistance, les Rebelles œuvrent pour l'organisation des Terres pures. Ils ont été les premiers à désigner cette

région comme un havre de paix et s'y sont installés dès les premières campagnes de l'Ombre. Leur véritable quartier général se situe à Wana, mais leur base principale est un petit village militaire niché dans les collines, entre les rives du Deyal et du Tyaal. Cette base leur sert de point de départ à de nombreuses patrouilles, qui visent à explorer les Terres pures, à rallier les populations nomades et à protéger les habitants d'éventuelles interventions humaines. Les Rebelles sont les yeux et les oreilles de la région. Ils assument leur rôle de pionniers des Terres pures et défendent ceux qui s'y sont réfugiés pour recréer une vie harmonieuse, proche de l'ancien système héossien. Les Rebelles sont respectés dans les Terres pures et sont invités à toutes les réunions qui mettent en cause le devenir des communautés libres. Plus que le bras armé, ils sont l'emblème d'une région où l'homme est encore tenu en échec. En parfaite harmonie avec leur environnement, les Rebelles possèdent autant de visages que de repaires. S'il est très facile de les rencontrer dans les Terres pures, particulièrement aux alentours de Wana, les reconnaître est beaucoup plus ardu. Ils peuvent se faire passer pour des convoyeurs, des nomades en transit, une troupe de jongleurs, des combattants en quête d'affrontement, voire de simples voyageurs, prêts à partager un repas dans une auberge... Les Rebelles ne se révéleront qu'à ceux qu'ils jugeront dignes de confiance, c'est-à-dire ceux qui manifesteront une volonté d'engagement sincère pour la résistance. Leur chef, connu sous le nom de "Berger", est une véritable légende. Personne ne le voit jamais, personne ne connaît son identité, mais tous sont persuadés qu'il s'agit du premier fondateur du réseau. Il est appelé "l'Immortel", et on ne parle de lui qu'à mots couverts.

■ **Région :** Les Terres pures.

■ **Philosophie :** "Pour certains, nous ne sommes encore qu'une rumeur. C'est une bonne chose. La liberté n'a pas besoin de visage."

■ **Le chef :** Le rôle du Berger est en réalité assumé par les humains qui forment le consul de Wana (voir le Consulat) et le Conseil des Généraux de la Ligue. Le fondateur du réseau, le premier Berger, était un de ces amoureux de l'Héossie qui contestaient le régime dictatorial de ses semblables. Avec l'aide de quelques Héossiens, il a organisé un départ pour Wana, le seul quartier d'Héossia qui ne possédait pas de portail direct pour Käm, et a fondé le réseau que d'autres humains dirigent aujourd'hui. Jamais le réseau n'a été guidé par un Héossien. Chaque Berger désigne son successeur, en lui faisant jurer le secret, puis disparaît dans l'anonymat. Pour garder le secret, le Berger ne se déplace donc jamais personnellement. Il fait transiter ses ordres et ses informations par le biais de messages enregistrés, ou par des intermédiaires dignes de confiance.

■ **Actions :** Tout et n'importe quoi. Ils pratiquent aussi bien la surveillance, le marché noir, l'information, le piratage... La seule règle d'or chez les Rebelles, c'est de ne jamais s'attaquer directement aux humains, et de préserver l'intégrité de Wana.



Le Consulat

Rares sont ceux qui parlent du Consulat comme d'un véritable réseau. Les membres de ce petit groupe sont tous humains, ne se montrent que très rarement en public et n'agissent jamais directement contre le régime de Käm. Et pourtant, ils sont les garants méconnus de la liberté des Terres pures. Ce sont eux qui dirigent Wana, la cité libre, et qui préservent la région de toute ingérence du Nouvel Ordre. Les membres du Consulat sont tous partisans de la cause héossienne. Ce sont les seuls à avoir autorisé le retour des castes, qui ont retrouvé à Wana leur importance d'antan, et à lutter contre l'installation de portails de trihnite dans leur circonscription. Depuis l'arrivée du premier consul humain à Wana, et avec l'aide des Rebelles, le réseau qu'ils contrôlent, ils ont toujours œuvré pour maintenir la cité libre en marge de la capitale. Dépourvue de portail, Wana est difficilement accessible aux humains des autres quartiers, et de ce fait relativement protégée des contrôles et des inspections. Le Consulat joue la carte "politique" de la résistance. Il clame sa souveraineté sur Wana aux autres humains et assurent ainsi la sécurité de son enclave. Chaque nouveau consul, soigneusement choisi par les anciens du réseau,

De plus en plus de villages des terres pures demandent allégeance au Nouvel Ordre. La situation est d'autant plus grave que ces villages étaient réputés pour leur résistance acharnée. La ligue demande aux personnages d'enquêter.

Influence : 6	Effectif : 1800
Armée : 8	Magie : 6
Technologie : 7	Religion : 6
Nature : 8	Commerce : 8
Sciences : 6	Arts : 7



utilise son pouvoir pour renforcer les frontières de la cité et faciliter la vie des habitants. Son rôle est d'assurer le relais avec les consuls des autres quartiers tout en maintenant la liberté et l'isolement de Wana. L'action du Consulat n'est peut-être pas aussi spectaculaire que celle des réseaux héossiens, mais elle est bien plus importante. La Ligue est née de cette envie de protéger, de fédérer et d'agir main dans la main avec l'ensemble des résistants du continent, et les membres du Consulat sont à la fois les créateurs et les piliers de cette organisation connue dans toute l'Héossie. On raconte que les premiers humains installés à Wana auraient été guidés par Betélgeuse en personne. Si le rôle de cette dernière dans l'histoire reste assez flou, il pourrait expliquer à lui seul la réussite du projet du Consulat.

Influence : 4	Effectif : 12
Armée : 7	Magie : 5
Technologie : 9	Religion : 5
Nature : 8	Commerce : 10
Sciences : 9	Arts : 6

■ **Région:** Wana.

■ **Philosophie:** "Des Résistants, à Wana ? Vous devez faire erreur ! Notre cité est un modèle de discipline et de joie de vivre. Loués soient les Hommes-Dieux !"

■ **Le chef:** La figure de proue du Consulat est toujours le consul attitré de Wana, bien que la majorité des décisions soient prises en commun. L'actuel consul se nomme Petros Potemkis. Il fait partie du Consulat depuis de nombreuses années et défend les valeurs héossiennes avec ferveur. Il est également l'actuel Berger des Rebelles et l'un des Généraux majeurs de la Ligue. C'est sûrement le consul le plus actif et le plus engagé de l'histoire de Wana.

■ **Actions:** La gestion de la cité est une entreprise de tous les instants. Les membres du Consulat, Petros le premier, travaillent en permanence pour assurer l'autonomie de Wana : gestion des ressources, acheminement des marchandises, urbanisme, économie... En plus de leurs responsabilités administratives, ils doivent veiller à la sécurité de leur entreprise et entretenir leurs relations avec les autres consuls d'Héossia.

Les Bateleurs



Originaires de Wana, les Bateleurs sont l'exemple le plus flagrant de la réussite du Consulat. Membres éminents de la caste des convoyeurs de Wana, tous issus des nouvelles générations, dites "libres", ils se sont spécialisés dans le

transport aérien. Leurs engins, des vaisseaux longs de plusieurs dizaines de mètres, sont propulsés par un mélange de magie et de technologie. Les Bateleurs sont des artistes, en plus d'être commerçants, et chacun de leurs appareils fait la fierté du réseau. Décoration travaillée, sculptures, ornements colorés, voiles peintes et figures de proue, les vaisseaux et les delhifels des Bateleurs sont connus dans les Terres pures pour leur beauté, autant que pour leur efficacité. Le réseau possède le monopole des transports aériens sur la région. Les Bateleurs travaillent pour les divers commerçants de Wana, qui exportent leurs marchandises vers les Terres pures, mais aussi pour les différents réseaux et les communautés disséminées dans la région. Ils sont devenus indispensables à l'organisation des Terres pures, qui sont tenues à l'écart des autres quartiers d'Héossia par l'absence de portail et la rareté des routes. Piliers de la résistance, les Bateleurs se considèrent comme les convoyeurs de la liberté. S'ils vivent de leur art, ils n'hésitent pas à offrir leurs services pour aider la résistance, sous toutes ses formes. Leur quartier général est situé à Wana mais leurs ateliers, aux secrets jalousement gardés, sont cachés dans des villages de moindre importance.

Influence : 4	Effectif : 350
Armée : 6	Magie : 8
Technologie : 8	Religion : 5
Nature : 7	Commerce : 9
Sciences : 6	Arts : 7

■ **Région:** Les Terres pures, Nöm, Delhi, Kelwé.

■ **Philosophie:** "Si le désespoir vous gagne, levez les yeux au ciel. Vous y verrez les oiseaux les plus colorés et les plus libres de toute l'Héossie."

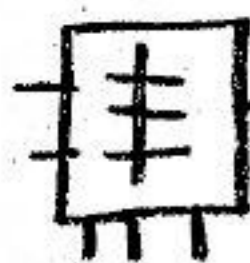
■ **Le chef:** Le véritable nom du chef des Bateleurs, un vieux Mélodien, ne semble être connu que de quelques proches. De plus, pour des raisons de sécurité et de simplicité (le réseau compte de nombreux Mélodiens aux noms interminables), la plupart des Bateleurs utilisent des surnoms. Le chef est donc appelé Ménélai, mais on raconte que son seul nom compterait plus de vingt-cinq syllabes... C'est un négociant averti, bien connu dans la région, qui gère de main de maître le côté commercial de l'entreprise. Les problèmes techniques et magiques sont laissés à la discrétion de Rompos et de Nuage, les deux experts.

■ **Actions:** Commerce, transports et convois divers, soutien aérien, observation et relevés topographiques. Les Bateleurs se livrent également à de petits trafics, ainsi qu'à des études aériennes visant à établir des cartes ou à prévenir de l'arrivée de patrouilles humaines, voire de catastrophes naturelles. Ce sont les transports nationaux, la tour de guet et le centre météorologique des Terres pures.

L'itinéraire de la grande course de trash-jet n'a pas encore été fixée. Vu les retombées économiques d'un tel événement, de nombreux villages se livrent une lutte acharnée pour que la course passe chez eux, certains faisant même appel à des mercenaires. Les personnages peuvent soit empêcher l'action des mercenaires, soit tout simplement suivre le déroulement de la course elle-même qui chaque fois fait plusieurs milliers de victimes parmi les villageois...



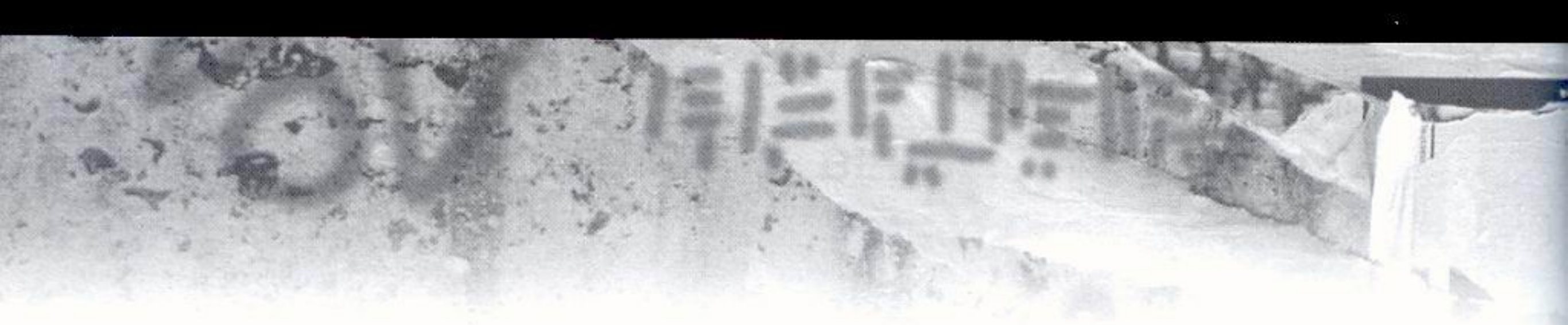
Wana



Les Tatoués

Combattants du désert, sans origine précise, les Tatoués forment un groupe marginal, très mal connu par les autres résistants. Ils sillonnent les régions désertiques du Sud, à la recherche d'adversaires et de nouvelles batailles. Composé de Delhions et de Darkens, le réseau possède une philosophie et une vision du monde très particulières. Leur but n'est pas de bouter les humains hors de l'Héossie, mais de prouver leur mérite guerrier en accumulant les batailles. Les tatouages qu'ils portent sous leurs tuniques sombres sont autant de marques symbolisant leurs victoires, leurs victimes, ou leurs actions d'éclat. Ils sont surnommés "les yeux du désert", "la tempête de sable", ou encore "les lames de feu" par les habitants de la région, qui les connaissent sans les avoir jamais approchés. Les membres du réseau sont tous des fanatiques mais, contrairement à l'Aube rouge, ils n'adhèrent

à aucun culte connu. Les Tatoués sont de purs combattants. Ils espèrent atteindre l'illumination en prouvant leur valeur et sont persuadés qu'un royaume invisible attend la venue des meilleurs d'entre eux. Au sein des Tatoués, c'est la hiérarchie militaire qui régit la vie quotidienne. Les grades s'acquièrent dans le sable, sur les champs de bataille, et le chef en place ne le reste jamais très longtemps, la compétition et la mortalité rendant cette hiérarchie très instable. Au combat, les Tatoués sont de véritables machines de guerre. Ils manient tous plusieurs armes, qu'ils maîtrisent comme personne, et sont rodés à toutes les techniques de combat. Les Tatoués possèdent de nombreuses armes humaines, de la plus légère à la plus lourde, qu'ils n'hésitent pas à utiliser contre leurs anciens propriétaires. Lorsqu'ils se battent, il est très rare que les Tatoués s'allient à d'autres groupes, qui sont beaucoup moins habitués qu'eux aux températures extrêmes et au sable. De plus, leur conception de la guerre les rend imprévi-



sibles et indignes de confiance. Certains vont même jusqu'à dire que si les humains n'avaient pas envahi l'Héossie, les Tatoués auraient lancé une guerre aussi meurtrière contre leurs semblables. Et ils n'ont peut-être pas tort.

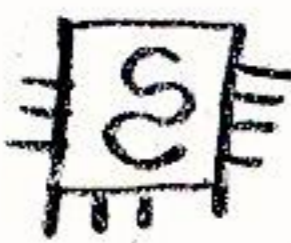
Influence : 3	Effectif : 45
Armée : 10	Magie : 4
Technologie : 6	Religion : 10
Nature : 7	Commerce : 5
Sciences : 4	Arts : 9

■ **Région**: Le désert du Dunci.

■ **Philosophie**: "Il est un royaume où seuls les plus braves seront appelés à vivre. Et à régner. Vous autres ne pouvez pas comprendre."

■ **Le chef**: L'actuel général des Tatoués est Hor, un Darken, membre du clan depuis une dizaine d'années. Sa rage et son adresse redoutable à la bilame lui ont permis de s'imposer en tant que chef des Tatoués, au prix d'innombrables batailles et d'autant de cicatrices. De nombreuses rumeurs courent à son sujet, que partagent en silence quelques membres du réseau. Selon certains combattants, Hor serait le frère de Tarek, le guide religieux et militaire des Darkens de l'Aube rouge. On raconte que les deux frères se seraient combattus dix ans plus tôt, date à laquelle ils sont tous deux devenus membres d'un clan de combattants. Si cette histoire est vraie, les deux frères en conservent le secret et défieront quiconque osera en parler.

■ **Actions**: L'unique raison de vivre des Tatoués est la guerre, et ils continueront à se battre jusqu'à la mort du dernier d'entre eux. La lutte qu'ils mènent contre les humains est vouée à l'échec, car le Nouvel Ordre serait sur le point de mener une offensive purificatrice dans le but d'éliminer cette menace.



Les Dragons blancs

Farouches opposants au pouvoir humain, les Dragons blancs sont une tribu de nomades woons qui sillonnent les steppes glacées du Gaëshen, jusqu'au nord du Kamsha. Depuis près d'un siècle, ils parcourent les étendues désertiques des régions froides et pratiquent une guérilla mortelle autour d'Anthà. Tous les membres du réseau sont originaires de cette région et sont donc parfaitement habitués aux terribles conditions climatiques. Leurs vêtements, composés de fourrures blanches et d'écaillés de dragons marins, les rendent pratiquement indétectables dans le décor polaire. Si les Dragons blancs sont des nomades, il ne faut pas croire qu'il s'agit de primitifs. Leur armement est considérable et ils ont parfaitement assimilé la technologie militai-

re des humains. Sur la glace, leurs armes lourdes et leurs fusils de précision sont d'une redoutable efficacité, et les pièges qu'ils tendent aux transporteurs humains n'ont pas d'égal sur tout le continent. Pour les Dragons, la guérilla est un art, et la lutte contre les humains une évidence. Leur cible principale est Anthà, le quartier des glaces, qu'ils attaquent régulièrement. Ils s'en prennent aux réserves de nourriture, aux usines, aux centres de conditionnement, ainsi qu'à tous les édifices indispensables aux humains. En les privant de chaleur et de nourriture, ils réussissent à attirer les forces armées en dehors des enceintes et peuvent alors combattre sur leur terrain. Les autorités de la ville sont dépassées, et même les divisions militaires venues de Käm ont peine à résoudre "ce petit incident". Les Dragons blancs ne recrutent pas de nouveau membre, mais ils acceptent généralement les volontaires qui font leurs preuves sur le terrain, pourvu qu'ils soient Woons. Le flambeau se transmet de génération en génération. Les anciens éduquent les plus jeunes et leur apprennent à se battre, à survivre et à garder la foi, dans l'espoir que ces descendants assistent un jour au départ des humains.

Influence : 4	Effectif : 280
Armée : 10	Magie : 6
Technologie : 8	Religion : 7
Nature : 9	Commerce : 6
Sciences : 5	Arts : 6

■ **Région** : Autour d'Anthà.

■ **Philosophie** : "Il paraît que c'est sur la glace que le sang des humains est le plus rouge. Qu'importe sa couleur. L'essentiel est qu'il soit versé."

■ **Le chef** : Les humains d'Anthà l'appellent le Wendigo, ou le Woon blanc, et seuls ses proches connaissent son véritable nom. Wondo a toujours vécu dans les neiges du Gaëshen. C'est là qu'il a appris à se battre et à observer les humains, qu'il hait plus que tout. Ses amis intimes pensent qu'il se bat pour une toute autre raison que cette haine qu'il affiche lors des actions militaires. Certains évoquent en souriant le nom d'Indra, la Reine des neiges, et racontent que Wondo se battrait pour s'attirer les faveurs de la déesse.

■ **Actions** : Guerilla, attentats, sabotage. Les Dragons blancs sont passés maîtres dans l'art du conflit indirect et préfèrent la ruse à la charge. Ils s'attaquent aux points faibles des humains en les privant de nourriture et de chaleur, tout en ralliant la population héossienne d'Anthà à leur cause. Ils possèdent de nombreux contacts au sein de la cité des glaces, qui leur transmettent des informations et leur prêtent main forte pour les actions les plus délicates.

Dans une école de gladiateurs, Spartos demande l'aide de la résistance pour renverser le directeur, tyrannique. Une fois l'école affranchie, Spartos veut renverser le consul local. Charismatique, il commence à lever des armées et à exalter ses troupes. Jusqu'où ira-t-il ? Aux personnages de le savoir...



Le Grand Collège de Wana

Fondé par d'anciens membres de réseaux résistants, le Grand Collège rassemble plus de cinq cents Héossiens, toutes races confondues, qui n'ont en commun que le goût de l'enseignement et la volonté de préparer les nouvelles générations de résistants à la lutte pour l'Héossie. Tous les membres du Grand Collège sont des instructeurs, spécialistes d'un domaine bien particulier, qui sillonnent le continent pour dispenser leurs cours et entraîner les jeunes résistants. Ce réseau ne possède pas vraiment de quartier général, bien que ses membres les plus importants résident à Wana. Il est présent dans la plupart des grandes villes, par l'intermédiaire de ses nombreuses écoles, et dans les régions encore vierges de toute présence humaine. Les instructeurs du Grand Collège vivent dans des caravanes, chez des résistants des grandes cités ou à bord d'engins volants confectionnés par les Bateleurs. Il arrive parfois qu'ils s'établissent durablement dans une cité, ou dans un petit village méconnu des autorités, mais ils sont généralement nomades. Les compétences qu'ils enseignent sont aussi variées qu'utiles, puisqu'ils sont les seuls à disposer d'un ensemble d'experts en technologies humaines et autres compétences interdites. Ils peuvent donc enseigner tout et n'importe quoi. Les élèves du Grand Collège sont formés à l'art du combat, à l'informatique, au sabotage industriel, à la stratégie militaire... Ils feront tous d'excellents résistants. Le Grand Collège est le premier réseau à avoir instauré le système d'apprentissage accéléré, qui permet à des Maîtres des cultes de l'Autre et de l'Objet de transférer des connaissances, et des pratiques, grâce à un mélange d'informatique et de télépathie très avancé. Détail important, le Grand Collège compte parmi les membres de son Grand Conseil les deux plus puissants magiciens du continent, Brume et Oeil d'Argent, dont les noms ne sont prononcés qu'avec crainte et révérence...

Influence : 5	Effectif : 550
Armée : 9	Magie : 10
Technologie : 10	Religion : 8
Nature : 8	Commerce : 9
Sciences : 10	Arts : 8

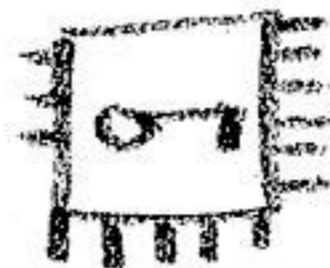
■ **Région**: L'ensemble du continent.

■ **Philosophie**: "Le maître arrive lorsque l'élève est prêt."

■ **Le chef**: Le Grand Collège ne possède pas de chef, mais il est dirigé par des anciens qui assurent le prestige et la mémoire du réseau. Parmi les membres du Grand Conseil se trouvent

Brume et Œil d'Argent, les mages, Den, fameux guerrier Delhion, N'Kan'Yr, sage Ygwan, et Mylnakil, ancien bandit de grands chemins reconverti. Le Conseil du Grand Collège gère la création de nouvelles écoles, le recrutement de nouveaux instructeurs et assure le financement du réseau.

■ **Actions**: Enseignement. Le Grand Collège ne s'implique jamais dans les actions militaires ou offensives des réseaux avec qui il travaille, même s'il cautionne la plupart de ces actions. Les membres du Grand Collège jugent leur rôle trop important pour s'éparpiller et préfèrent se concentrer sur l'enseignement. Il arrive parfois que les membres du Conseil se joignent à des résistants qu'ils connaissent pour participer à des actions d'envergure. C'est surtout vrai pour Den et Brume, Lieutenants de la Ligue, qui considèrent les autres membres du Conseil comme de sympathiques retraités.



La Clef d'argent

Ce réseau est loin d'être le plus important du continent, mais son action pose d'énormes problèmes aux autorités des quartiers. Trafiquants de portes, ils sont spécialisés dans la fabrication et l'installation de portails de trihnite, ainsi que dans le parasitage des portails contrôlés par les humains. Les membres du réseau sont de puissants magiciens, des ingénieurs de la trihnite et de redoutables experts du trafic humain. Le réseau compte de nombreux Felings, des Darkens, des Woons et quelques Delhions, tous initiés à la magie. La plupart du temps, ils agissent pour la résistance. Les portails qu'ils créent, ou qu'ils détournent de leur usage premier, servent généralement à assurer le transport de troupes ou de marchandises utiles aux autres réseaux, ainsi qu'aux déplacements secrets des résistants. Mais il leur arrive régulièrement de travailler à leur compte, en inversant la polarité des portails humains ou en déplaçant les portes d'arrivée. Beaucoup des membres du réseau étant de purs anarchistes, ces actions rocambolesques ont les faveurs de la majorité. Ils prennent donc un malin plaisir à détourner les portails des cités et à égarer les humains qui les empruntent. Ils peuvent aussi récupérer les voyageurs en installant de nouvelles portes d'arrivée, et utilise ce procédé pour organiser de nombreux départs clandestins pour les Terres Pures. Les membres de la Clef d'argent assurent l'isolement de Wana et la sécurité des Terres pures à leur manière, et sont très appréciés dans les milieux proches de la résistance. Et même si beaucoup les jugent trop imprévisibles, voire totalement incontrôlables, ils sont respectés par tous les résistants. Beaucoup disent qu'ils sont les seuls à avoir percé à jour tous les

Il y a trois jours, toutes les femmes d'Akalneïan, bourg mélodien des sources, se sont volatilisées. On demande aux personnages de mener l'enquête. Une des pistes semble les mener vers une incarnation de luxure et de débauche...

secrets de la trihnite et qu'ils jouent avec la force magique de ce matériau comme d'autres manipulent de simples osselets...

Influence : 5	Effectif : 35
Armée : 6	Magie : 10
Technologie : 7	Religion : 6
Nature : 8	Commerce : 9
Sciences : 7	Arts : 8

■ **Région**: L'ensemble du continent.

■ **Philosophie**: "Dis-moi d'où tu pars, je te dirai où tu arrives."

■ **Le chef**: Six doigts, le fondateur du réseau, n'est pas un Feling ordinaire. Son tempérament enflammé et ses réactions imprévisibles le font souvent passer pour un Darken déguisé, et cette image fait la fierté de tous les membres du réseau. Il affectionne tout particulièrement ce qu'il appelle "les bonnes blagues", c'est-à-dire le déplacement des portes d'arrivée. Tout spécialement celles qu'emploient les humains. Bien sûr, ces actions sont très risquées, et Six doigts n'agit jamais aveuglément.

■ **Actions**: Trafic et création de portes, sabotage, organisation de convois vers les Terres pures. La Clef d'argent s'illustre également par de nombreux vols, souvent très importants, et des actions spectaculaires telles que le déchargement de tonnes de déchets sur les places des grands quartiers, des apparitions éclairs et de petits jeux de cache-cache avec les autorités. Ils considèrent leur magie comme un art et leurs actions comme les représentations d'un grand spectacle.



La Fange

Composée des exclus de toutes races, des parias et des miséreux parqués à l'écart de Käm, la Fange n'a jamais revendiqué son statut de "réseau". Pourtant, c'est sûrement l'un des plus importants, en nombre, et l'un des plus motivés. Les Loqueteux, comme ils se nomment entre eux, ne possèdent aucune spécialité et ne disposent que de moyens dérisoires. C'est leur nombre qui fait leur force. La Fange n'a aucune organisation militaire digne de ce nom, n'organise presque jamais d'actions de masse et ne quitte jamais la protection de son ghetto insalubre et des souterrains, qu'ils arpentent inlassablement. Les Loqueteux ont instauré un système de survie qui leur permet de se nourrir, de récupérer quelques armes et de trouver les marchandises qui leur font défaut, au jour le jour. Le marché noir est, avec le vol et le troc, leur seule source de revenu. Les autorités de Käm, étant incapables de résoudre le problème posé par la foule des exclus, les humains se contentent d'ignorer "les mendiants" qui vivent hors de l'enceinte. De ce fait,

la Fange peut agir sous le nez des humains. Leurs actions sont restreintes, étant donné leur manque de moyens, et se limitent à des rixes, du sabotage et des vols. Les membres de la Fange se risquent à attaquer les patrouilles imprudentes si celles-ci ne sont pas trop importantes, mais évitent généralement de se heurter aux humains. En revanche, ils font d'excellents indicateurs et n'hésitent pas à négocier leurs informations (bribes de conversations, rumeurs, fruits de longues observations) aux résistants de Käm. Le marché noir des bas quartiers peut se vanter d'une gamme inépuisable d'armes illégales, de poisons variés et de renseignements plus ou moins exacts. C'est pourquoi la Fange est très sollicitée par les habitants de Käm qui désirent comploter ou agir contre le pouvoir humain.

Influence : 3	Effectif : plus de 1 000
Armée : 4	Magie : 3
Technologie : 4	Religion : 4
Nature : 2	Commerce : 3
Sciences : 1	Arts : 2

■ **Région**: Les abords de Käm.

■ **Philosophie**: "Si la crasse pouvait se vendre, nous serions les maîtres de Käm ! En attendant, que dites-vous de ce superbe étourdisseur, à peine taché de sang ?"

■ **Le chef**: Véritable parrain du milieu marginal, le chef des Loqueteux est un énorme Woon du nom de Kurka. Il domine le ghetto en grand seigneur, gère le trafic organisé et assure la protection de ses sujets. Personne ne s'oppose jamais à Kurka. Il est le maître incontesté des lieux et rares sont ceux qui sont autorisés à l'approcher. Ses gardes du corps sont connus pour leur efficacité, et profitent de la réputation de leur maître pour se permettre les pires cruautés. Kurka et ses généraux jouent la carte "mafieuse" et ne traitent avec les étrangers que s'ils en tirent un avantage. Des résistants véreux, en définitive.

■ **Actions**: Marché noir, troc, vol, information, guérilla urbaine de petite envergure. La Fange pense plus à sa survie, en marge du système de Käm, qu'à une résistance organisée et constructive. Kurka est obsédé par le profit et le pouvoir, et la liberté ne lui apporterait que des ennuis. Si les humains quittaient la cité, il risquerait de perdre son emploi...



Les Dauphins

Traîtres à leur race et amoureux de l'Héossie, les humains qui composent ce réseau sont sûrement les individus les plus recherchés du continent. Malheureusement pour le Nouvel Ordre, ils sont aussi les plus insaisissables. Les Dauphins se sont engagés dans la résistance pour

Un dictateur morphe a pris possession d'une colonie minière. Avec l'aide de quelques bionistes nécosiens, il transforme peu à peu tous les habitants en machines. L'un des malheureux s'échappe et demande de l'aide aux personnages...

défendre les droits des Héossiens et détrôner les consuls des cités. Ils connaissent les habitudes de leurs semblables mieux que personne, utilisent la même technologie que les despotes qu'ils combattent et ont sur les Héossiens un avantage de taille : leur statut. La plupart des Dauphins travaillent pour le Nouvel Ordre, à des postes qui leur permettent d'accéder facilement aux informations de toutes sortes, et se servent de leur couverture pour agir en toute légalité. Au sein du réseau, tous les Dauphins possèdent un surnom, proche des noms des Nomoïs, évoquant des couleurs ou des minéraux : Ambre, Chrome, Rubis, Mercure... Tous les Dauphins sont extrêmement compétents dans leur domaine, que ce soit l'informatique, la mécanique ou l'utilisation d'armes et d'instruments technologiques. Les membres du réseau sont éparpillés dans les quartiers majeurs d'Héossia, principalement à Käm, Aken, Zaos et Wana. Ils entretiennent des relations très discrètes avec les autres réseaux, sécurité oblige, mais apportent souvent leur soutien lors des actions d'importance organisées dans les grands quartiers. Très proches du Consulat, les Dauphins sont les seuls humains à partager le secret des résistants de Wana. Ils sont bien connus des Rebelles, avec qui ils échangent de nombreuses informations, et servent souvent de messagers pour le Berger. Les Dauphins voyagent beaucoup, grâce aux portails, et se tiennent au courant de toutes les rumeurs. Leurs actions sont toujours méticuleusement préparées et visent en priorité les points névralgiques du Nouvel Ordre : centres d'informations, banques de données, terminaux de transports, usines et laboratoires. Ils n'ont aucun scrupule à faire couler le sang de leurs semblables, qu'ils considèrent comme leurs ennemis, mais ne cherchent pas à développer leur force militaire. Ce sont plutôt des pirates informatiques, des stratèges et des coordinateurs.

Influence : 5	Effectif : 28
Armée : 8	Magie : 5
Technologie : 9	Religion : 6
Nature : 7	Commerce : 8
Sciences : 8	Arts : 6

- **Région** : Les principaux quartiers d'Héossia.
- **Philosophie** : "Humain. Avez-vous déjà entendu un Woon prononcer ce mot ? Un mélange de dégoût et de honte. Notre cœur fait de nous des Héossiens, tout comme vous. Mais laissez le Nouvel Ordre croire le contraire encore quelques temps..."
- **Le chef** : Chrome, vieil humain de plus de soixante ans. Il partage avec ses hommes sa passion pour la culture héossienne et ses connaissances de la technologie humaine. Chrome est fasciné par la magie des Nomoïs, qu'il commence

à maîtriser, ainsi que par la diversité des langages héossiens. Son vœu le plus cher est de précipiter le retour de la société héossienne, objectif qu'il partage avec Petros Potemkis, le consul de Wana.

■ **Actions** : Piratage informatique, espionnage, sabotage, soutien à la résistance héossienne. Les Dauphins volent des informations qu'ils transmettent aux autres réseaux, parasitent les banques de données informatiques du Nouvel Ordre, sabotent des usines et des laboratoires. Leurs actions se déroulent principalement dans les grands quartiers.



Le Croissant de Lunes

Humains de sang, mais Héossiens d'adoption, les membres du Croissant de Lunes

sont des artistes qui défendent haut et fort les valeurs de la culture héossienne. Leur action est limitée, pacifiste, mais fait beaucoup de bruit dans les ghettos de Käm. Le quartier général du Croissant est une taverne située au nord du ghetto feling, entre la Technopole et le parc bleu, qui porte le nom du réseau. Cette taverne est le lieu de toutes les expositions, des tables rondes et des conférences. Elle attire de nombreux Héossiens, qui n'hésitent pas à braver le couvre-feu pour assister aux interventions des représentants de leur race, ainsi qu'une foule d'humains, amateurs de curiosité ou résistants dans l'âme. Les soirées du Croissant de Lunes font l'objet de grandes précautions et sont toujours réservées à un nombre restreint d'invités triés sur le volet. Le Nouvel Ordre organise des descentes régulières mais n'a toujours pas réussi à faire fermer l'établissement, qui bénéficie de la protection de nombreux humains très influents. Bételgeuse elle-même se porterait, officieusement, garante de la sécurité de la taverne. Outre les réunions et les débats engagés, les membres du réseau organisent de nombreuses actions de propagande dans les rues de Käm : affiches aux slogans ravageurs, distribution de tracts pro-héossiens, manifestations, défilés... Les membres du Croissant évitent toute provocation directe avec les autorités et se plaisent à agir comme des voleurs nocturnes, bravant les interdits du Nouvel Ordre. Ils aiment à se considérer comme la voix invisible des habitants de Käm et se jugent indispensables à la vie marginale de la cité des portes, qu'ils ne quittent jamais. De ce fait, les membres du Croissant de Lunes connaissent très mal les réalités de la résistance héossienne du reste du continent. Ils se sentent concernés par l'action des Héossiens, qu'ils soutiennent à leur manière, mais n'entretiennent que très peu de contacts avec les autres réseaux. En réalité, les réseaux qui connaissent les humains du

L'église du poisson vient de mettre au point une nouvelle arme : des Héossiens mutants capables de se transformer en n'importe quoi. La ligue forme sur le champ un escadron de messies élémentaires. Aux personnages de les recruter...



Croissant en parlent plus en souriant qu'autre chose. "L'idée est bonne, disent-ils, mais elle manque d'envergure." Aux yeux de beaucoup de résistants, les membres du Croissant de Lunes passent plus pour des humains désœuvrés, artistes maudits ou dissidents en mal de cause, que pour de véritables patriotes.

Influence : 3	Effectif : 120
Armée : 4	Magie : 6
Technologie : 7	Religion : 6
Nature : 6	Commerce : 5
Sciences : 7	Arts : 10

■ **Région**: Les ghettos de Käm et la Technopole.

■ **Philosophie**: "Bientôt, Käm appartiendra à ses véritables habitants, et l'Héossie toute entière suivra son exemple."

■ **Le chef**: Artiste engagé, descendant d'une famille aristocrate de la première génération, Alen Kelsin dirige avec fougue les actions de son réseau. Il en est le fondateur, mais aussi le "directeur artistique", et c'est lui qui définit le calendrier des actions du réseau. Principal actionnaire de la taverne, dont il partage la direction avec un Feling, Poignée de sable, Alen s'investit corps et âme dans sa lutte contre la dictature culturelle. Il considère son action comme une véritable révolution et se dit prêt à "mourir pour sa cause".

■ **Actions**: Propagande, distribution de tracts, pose d'affiches, manifestations, organisation de réunions. Les membres du Croissant s'opposent à l'usage des armes, préférant "le pouvoir des mots" à celui de la violence. Leurs soirées sont toujours très appréciées des différentes communautés de Käm, puisqu'elles donnent la parole aux véritables meneurs héossiens et permettent aux habitants de la cité de se réunir autour des penseurs de chaque race.



Le Totem

Inconnu, invisible, le Totem n'est qu'une légende pour beaucoup d'Héossiens. Mais une légende qui fait trembler, plus sûrement que les Nécosiens et leurs rites les plus sombres. Le Totem n'est ni un réseau, ni un culte, mais son nom circule au sein des résistants comme une mystérieuse référence. Si personne ne semble vraiment le connaître, de nombreux événements inexplicables sont attribués à ce seul nom. Des avant-postes humains retrouvés calcinés, au nord du Shaaken, des patrouilles de la famille Grentzen décimées, des disparitions mystérieuses... Le Totem passe pour le responsable de plusieurs milliers de meurtres en moins d'un siècle, mais personne ne sait vraiment à quand

remonte son existence. Dans les Terres pures, où ont eu lieu toutes ses manifestations, même les plus vieux Felings ne savent qui composent, ni ce qu'est réellement le Totem. Certains parlent de tribu oubliée, d'autres de primitifs sanguinaires, et les plus érudits avancent jusqu'à l'hypothèse d'une Incarnation. Toujours est-il que le Nouvel Ordre et Aurélien, le jeune Patriarche des Grentzen, ont lancé de nombreuses patrouilles à l'exploration des régions ouest des terres pures, où ont eu lieu toutes les manifestations.

CRÉER UN RÉSEAU

La création d'un réseau demande de l'imagination, mais aussi de la rigueur et de la logique. Il est important, pour créer un réseau cohérent, de passer par certaines étapes et de définir plusieurs critères, tels que les objectifs, la zone d'influence et les moyens dont dispose ce réseau.

Pour plus de précisions, vous pouvez vous reporter à "La création d'un réseau" du chapitre "Les Personnages". Les instructions qui suivent ne sont utiles que pour la création rapide d'un réseau.

LES MEMBRES

Ceux qui composent le réseau. Sont-ils tous de la même race, du même clan, du même culte? Quelles sont leurs différences, leurs points communs? Quelle est leur organisation, leur hiérarchie? Les membres d'un réseau, et les particularités de chaque individu, donnent un corps et un visage à la raison qui les a réunis. La race, la provenance et la culture des membres d'un réseau en disent souvent plus long que le nom qu'ils se donnent.

Exemples : un clan de Boreals, les adeptes d'un culte, des villageois fédérés autour d'un ancien, une troupe de Kelwins voyageurs.

LE BUT

C'est la raison pour laquelle les membres du réseau ont uni leurs forces. Agissent-ils directement contre les humains? Suivent-ils les préceptes d'un culte, d'une philosophie? Sont-ils guidés par la vengeance, la haine, l'espoir? L'objectif d'un réseau, sa raison d'être, détermine souvent sa conduite et ses actions. C'est la base de toute résistance. Contre qui ou pour quoi.

Exemples : des fanatiques religieux, des anarchistes, des activistes anti-humains, des shaanistes, des révolutionnaires.

LES MOYENS

Comment et avec quoi agit le réseau. De quels moyens dispose-t-il? Avec quoi se bat-il? Quelles actions entreprend-il? La technologie, l'équipement, le savoir et les disciplines d'un réseau sont

La ligue demande aux personnages d'enquêter sur la violente attaque d'un petit village. Aucun survivant, les cadavres sont retrouvés pendus et écorchés vifs. Incarnation chasseresse?

aussi importants que la façon dont il s'en sert. Définissez ses ressources, son équipement, son mode de transport, mais aussi ses spécialités, ses aptitudes. Voyez ce que possède ce réseau, ce qu'il sait faire, et vous trouverez facilement comment il agit.

Exemples : des mages, des pirates informatiques connectés à Arpège, des combattants, des voyageurs terrestres ou aériens, de riches semi-inférieurs, des primitifs.

LE LIEU

Où agit le réseau. Est-il limité à un quartier d'Héossia, à une région ? Peut-il se déplacer ? A-t-il un objectif géographique, une zone à défendre, à envahir ? Le décor dans lequel le réseau à évoluer est très important pour déterminer son style, ses habitudes, et son comportement.

Exemples : une armée itinérante, des habitants de Kām, les défenseurs des Terres pures, des marins, des résistants originaires d'Aken, d'Antha, de Mologai.

LE CHEF

Qui dirige le réseau. Est-il le plus fort, le plus sage, le plus ancien, le plus engagé ? Quels rapports entretient-il avec ses hommes ? Est-il connu, mystérieux ? La personnalité du chef est souvent représentative du réseau qu'il mène. Il est à la fois le guide, le porte-parole et l'emblème du réseau. C'est lui qui donne les directives, qui coordonne les actions et qui préside les discussions, mais c'est aussi lui que les humains peuvent rechercher, connaître ou manipuler.

Exemples : un guerrier mélodien, un vieux mage, un traître humain, un shaaniste, une femelle delhion.

LE NOM

La signature du réseau. Est-ce une métaphore, un symbole ? Représente-t-il vraiment les membres

du réseau et leurs motivations ? Le nom d'un réseau est, avec ses actions, son seul moyen d'être connu et identifié par les autres résistants. Un nom ne se choisit jamais à la légère. Il doit toujours avoir un sens, même caché, secret, et représenter une idée, une race, une région...

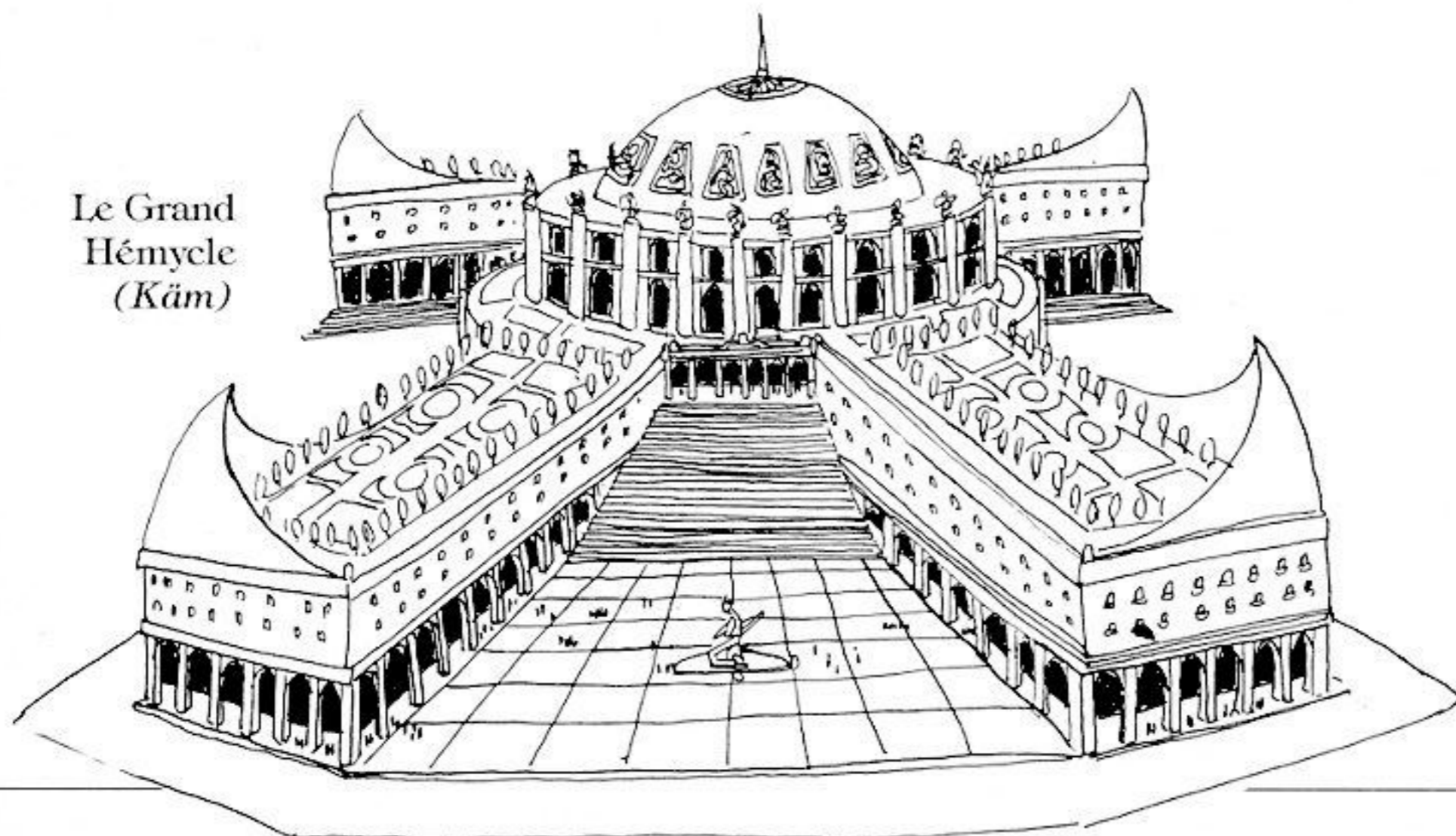
Exemples : Les Enragés, les Compagnons du Salut, la Dent Noire, Force Héossienne du Renouveau, les Fils de Rhéa, les Arpenteurs des Sables...

LES CARACTÉRISTIQUES

Pour définir un réseau en termes de jeu, utilisez les huit caractéristiques du Parc Naturel (Armée, Magie, Technologie, Religion, Nature, Commerce, Sciences et Arts), dans lesquelles vous répartirez de 50 à 60 points. Un réseau "moyen" cumule environ 55 points, mais vous pouvez moduler ce chiffre selon l'importance et les particularités du réseau. N'hésitez pas à privilégier une des caractéristiques, qui sera le point fort, la spécialité du réseau. Quant au nombre de membres, l'Effectif, il peut varier de 5 à 2 000, voire plus. L'Effectif n'influe pas sur les caractéristiques. Un réseau peut en effet réunir une dizaine de puissants mages Nomois, et un autre plusieurs milliers d'Héossiens très communs. Veillez tout de même à ne pas créer de réseau trop important, qui risquerait de s'attirer très vite les foudres du Nouvel Ordre.

L'Influence d'un réseau, qui détermine sa réputation et le danger qu'il représente aux yeux du Nouvel Ordre, est sa caractéristique la plus importante (voir "La création d'un réseau" du chapitre "Les Personnages"). Vous pouvez la choisir en fonction de l'importance que vous souhaitez conférer au réseau, ou bien la déterminer rapidement en lançant 1 dé 6. Dans ce cas, un résultat de 6 indiquera une Influence de 0 (réseau nouvellement créé), car seuls les Rebelles de Wana possèdent à ce jour une Influence de 6.

Le Grand Hémicycle
(Kām)



KELEMPOOR

Les dernières ombres de la nuit se repliaient lentement derrière les arbres couverts d'une neige épaisse et somnolente. Au loin, dans la masse vaporeuse des nuages, un halo lumineux teintait d'un rose timide le ciel hivernal.

Une clameur s'éleva. Le grand jour était venu.

Les plus prompts quittèrent bientôt la douce chaleur de leurs tentes pour affronter la rudesse du petit matin et s'affairer dans la neige de la clairière. Les sacs de vivres furent regroupés aux pieds des enclos, où les Korens soufflaient d'impatience sous le regard indolent de trois énormes Pfims, les harnais de monte furent passés au crible d'une ultime inspection et les armes enroulées dans de longs étuis de tissus graissés. Moins d'une heure plus tard, un lourd silence retombait sur la clairière. Toutes les tentes étaient vides. Ceux qui ne participeraient pas à l'expédition s'étaient rassemblés sur le seuil de leur foyer, les yeux rivés aux gestes des fils, époux et pères qui allaient les quitter.

Il y avait là trois générations de Woons, unis dans la ressemblance héréditaire d'une fourrure argentée et d'un regard de braise. Trois générations de Woons qui attendaient, interdits, le départ d'une expédition à laquelle tous semblaient vouloir renoncer.

Kelempoor.

Le nom de la cité mythique résonnait dans les esprits comme une ultime hésitation. Kelempoor, la Cité Blanche, la plus ancienne de toutes les légendes. Le mythe avait survécu aux années, colporté par les récits des ancêtres pour ressurgir aujourd'hui, en plein cœur des forêts blanches, et pousser une centaine de chasseurs au devant de dangers inconnus. Aussi mythique fût-il, le nom de la Cité n'était que très rarement évoqué lors des longues veillées durant lesquelles les anciens transmettaient, par la parole et par le chant, l'histoire de leur peuple. Car tout comme celui de Yhal, le Dieu Chasseur, le nom de Kelempoor était synonyme de mystère et de mort.

« Kelempoor a protégé les plus grandes dynasties des forêts blanches. Ses murailles et ses portes sont de taille à briser l'élan d'une charge de Pfims. Ses tours abritaient, et abritent encore, les Textes Sacrés du peuple Woon. C'est là que se trouvent les plus anciens écrits de notre culture. »

Ainsi parlaient les sages lorsqu'ils décrivaient Kelempoor, le regard porté par un souffle lointain. Ainsi ils louaient, avec les mots des pères de leurs pères, l'infinie grandeur de la Cité Blanche. Et ainsi, génération après génération, les plus vaillants partaient, dans le froid de l'hiver, à la conquête d'un mythe qui avait déjà coûté la mort à plusieurs milliers d'entre eux.

Le départ de l'expédition avait été décidé trois mois plus tôt, bien avant les premiers frimas de l'hiver, sur les conseils du vénérable Dwombo. Impassible, sous sa lourde fourrure de Koren aux longs poils tressés, l'ancien contemplait les visages de ses semblables, massés au centre de la clairière. Seul le mouvement de ses doigts noueux trahissait une fierté mêlée de nostalgie. Et de doute.

Dwombo se surprit à pleurer.

Longtemps après leur départ, alors qu'il était en passe de devenir l'un des plus vieux Woons de toutes les forêts blanches, Dwombo se rappelait encore le visage de ses fils. Leur regard fier, volontaire, leurs souffles chauds cristallisés par le froid. Leur jeunesse.

L'expédition ne trouva jamais Kelempoor. Moins d'une semaine après leur départ, les Woons furent repérés aux abords du Shaaken et interceptés par une patrouille aérienne du Nouvel Ordre.

Il n'y eut aucun survivant.

The background is a complex collage of torn, aged, and stained paper. It features various symbols, including a large circular emblem with a cross-like shape in the center, and several fragments of text in different fonts and orientations. Some text is clearly legible, such as 'LÉGENDE' and 'M...', while other parts are obscured or partially cut off. The overall aesthetic is that of an old, weathered document or a collection of historical artifacts.

**DES
CONTRÉES
AUX
LÉGENDES**

LES TERRES PURES

“Aucun lieu n'est plus sûr que son véritable foyer.”
Gemme, des Techno-Mages.

Autrefois, bien avant que les humains n'étendent leur domination à plus de la moitié du continent, les terres pures étaient une région paisible, presque délaissée. Une région que des conditions climatiques, une alternance de soleil et de tempêtes givrantes sur fond de forêts enneigées, ont longtemps rendue inhospitalière. La majorité des habitants, des tribus de primitifs, des ermites, des anciens voyageurs séduits par le calme et l'isolement, ont donc vécu dans l'ignorance des problèmes majeurs du continent. Mis à part quelques passages de vaisseaux humains, que beaucoup ont associé à des manifestations divines, ils n'ont eu pratiquement aucun contact avec la technologie avant l'arrivée des premiers exilés. Les pionniers, comme il est coutume d'appeler les membres de la première expédition, ont quitté les grands quartiers d'Héossia quelques années avant l'instauration du calendrier officiel des humains. L'hexon 271 a marqué le début d'une nouvelle ère, celle de départs massifs et réguliers pour les terres pures. Alors que les humains, alliés aux Nécosiens, entamaient une guerre sanglante sur l'ensemble du continent, les premiers colons jetaient les bases d'une société calquée sur celle de leurs ancêtres. Aujourd'hui, après plus de deux cents hexons, les communautés des terres pures vivent en accord avec les grands principes héossiens. Les castes ont retrouvé leur importance fondamentale, les sages assurent la gestion des villages, les combattants sillonnent les forêts blanches pour protéger leurs semblables...

Les terres pures abritent à ce jour plus de 10 millions d'Héossiens et s'étendent sur plus de 10 000 km².

LES FRONTIÈRES

Par définition, toutes les régions du continent héossien où l'humain ne possède aucune influence peuvent être appelées “terres pures”. On en trouve ainsi en plein cœur du Woneï, du Nemrod, à l'est de Käm, dans le nord du Gaëshen et sur le littoral Akeneï... Mais les Héossiens ont pris l'habitude de n'employer ce nom que pour désigner la

portion de forêts blanches qui s'étend, au nord du Shaaken, entre les rives gelées de l'Okyam et les portes de Kelwé. Les terres pures ne possèdent pas vraiment de frontière et aucune carte n'en délimite les contours exacts. Sur le terrain, la seule présence des patrouilles invisibles des Rebelles suffit généralement à renseigner les visiteurs égarés... Les terres pures comptent quelques grandes cités qui, à l'image de Wana, rassemblent plusieurs centaines de milliers d'habitants. Le reste du territoire est morcelé par une multitude de villages, enclaves forestières ou réseaux de grottes aménagées à flanc de montagne. La région libre ne connaît ni chef, ni représentant officiel, mais c'est à Wana, dans les tours aériennes de la capitale de la résistance, que sont prises la plupart des décisions. Une cible de choix pour le Nouvel Ordre, qui est malheureusement à cent lieux de se douter des complots qui se trament à l'orée de ses places fortes.

LE CLIMAT

Plus de la moitié de la région est enneigée en permanence, soumise à des températures constamment négatives et balayée par des vents polaires. Le nord des terres pures est une version boisée du Kamsha, mélange de résineux et de clairières glacées, tandis que le sud est plus tempéré, plus vert, à mesure que l'on s'approche de la région des hautes herbes. Le nord et l'est des terres pures sont exposés à l'océan, qui projette des vents violents et cingle les côtes de fréquentes tempêtes. Durant l'hiver, la plupart de ces côtes sont totalement innaccessibles par voie terrestre, et la puissance des vents rend très hasardeuses les expéditions aériennes. La partie ouest, qui rejoint les montagnes du Delheï, se transforme progressivement en collines, jusqu'à la disparition partielle des pins et autres résineux. C'est la patrie des grands prédateurs sauvages, un terrain de chasse impitoyable que se partagent des fermiers et des tribus guerrières. La majeure partie des terres pures est dominée par la taïga, appelée forêt boréale, et habitée par une foule de prédateurs à fourrure, de mammifères et de cervidés. Une flore très particulière a su se développer malgré le froid extrême, et l'on trouve dans les terres pures de nombreuses variétés très prisées des commerçants et des botanistes, comme l'Indral, connue pour ses

Un trafiquant d'esclaves bénéficie de l'appui de certains réseaux en échange de menus services. Cela n'est pas du tout du goût de la ligue qui demande aux personnages un rapport d'enquête.

pétales laitieux et ses propriétés médicinales, ou la Trihnille, tulipe tricolore utilisée lors de rituels religieux. La faune, comme la flore, a su développer des espèces parfaitement adaptées aux conditions extrêmes. Certaines créatures ont été dressées par les habitants, qui s'en servent aujourd'hui pour faciliter les transports. Le Pfum, énorme mammifère à fourrure, est connu pour sa bosse centrale qui projette une vapeur chaude, très prisée des voyageurs. Citons également le Gwaï, sorte de paresseux laineux qui s'accroche aux voyageurs comme un sac chauffant et qui reste endormi plus de trente heures par jour...

L'AMBIANCE

La vie dans les terres pures est très folklorique. Si presque tous les habitants sont concernés par la résistance et n'hésitent pas à prendre les armes à la moindre alerte, la plupart d'entre eux préfèrent la fête à la guerre, la sieste à l'action. Comme dans beaucoup de régions froides, les habitants des terres pures ont pris l'habitude de ménager leurs efforts et d'apprécier à sa juste valeur la convivialité d'un repas entre amis, ou en famille, autour d'un bon feu de cheminée. L'alcool circule aussi sûrement que les armes... Les Héossiens des forêts blanches sont de bons vivants. Entre eux, il sont toujours accueillants, polis et hospitaliers, et ne manquent jamais une occasion de se réunir. À l'égard des étrangers, la prudence est toujours de rigueur. De nombreux Héossiens commencent en effet à regarder vers les terres pures et, bien souvent, les locaux ont de mauvaises surprises. Dans les grandes cités, comme Wana, Riïdya ou Wonem, l'ambiance est légèrement différente que dans les petits villages et autres communautés. L'agitation y est constante, la foule nombreuse et hétéroclite, et la vie beaucoup plus facile que dans le froid des profondes forêts. Il fait bon vivre dans les terres pures, à condition d'être convenablement équipé, protégé du froid, et de déjouer les nombreux pièges d'une nature ingrate et sauvage. Le froid rend les prédateurs féroces, la nuit tombe vite, la glace s'attaque sans complexe à la santé des voyageurs et de leurs montures, et l'absence de routes balisées rend très périlleuses les longues traversées terrestres. Un paradis immaculé où beaucoup se sont déjà perdus...

LA RÉSISTANCE

Dans les terres pures, la résistance est omniprésente. La plupart des réseaux sont connus par les habitants, dont les proches, voire les parents, font souvent partie. Il n'est pas rare que de simples villageois s'impliquent de près ou de loin dans un réseau ou une organisation résistante, en fournis-

sant des informations, des armes, ou en effectuant des patrouilles dans les forêts. Tous les habitants des terres pures sont concernés par la préservation de leur liberté. La plupart d'entre eux sont armés, entraînés et rompus à diverses techniques de filature et d'embuscade, ainsi qu'aux technologies de communication. Les réseaux qui sévissent dans les terres pures comptent énormément sur le patriotisme de la population. Ils ont instauré un ensemble de mesures qui facilitent les échanges d'informations, telles que les radios, réglées sur des canaux spécifiques, des consoles de connexion informatique, des messagers aériens, des lieux de rendez-vous sûrs et réguliers... En règle générale, les réseaux qui sont les plus actifs ne tiennent pas à se cacher aux yeux des habitants des terres pures. Au contraire, ils se présentent volontiers et exposent les actions qu'ils vont entreprendre, informent les populations, rassemblent des volontaires et coordonnent de nombreuses actions communes. Certains penseurs se sont laissés aller à comparer la résistance des terres pures à un culte populaire, dont les prêcheurs seraient les héros des réseaux les plus connus. Bien souvent, ces figures servent de modèles aux plus jeunes, de références aux plus vieux, et de souvenirs aux familles anciennes.

LES HUMAINS

Si le Nouvel Ordre et ses représentants officiels se font très rares dans les terres pures, de nombreux humains y ont tout de même établi leur nouveau cadre de vie. Ces renégats ont quitté les places-fortes de l'empire humain sur le tard et ont découvert avec bonheur la proximité de ces races qualifiées de primitives et d'inférieures. La cohabitation est aujourd'hui presque parfaite. Les Héossiens se sont habitués à la présence de ces communautés humaines, présentes surtout dans les grandes cités, et ont appris à apprécier leur culture, leur technologie. Les renégats humains des terres pures sont également concernés par les actions de résistance. À l'image des consuls de Wana, ils jouent un rôle actif et engagé dans la lutte contre le Nouvel Ordre et n'hésitent pas à partager leur héritage technologique, leurs secrets et tous les renseignements utiles à l'action. Ils sont les cibles prioritaires des actions de représailles du Nouvel Ordre. Mais ces humains renégats, sensibles à la culture héossienne, ne sont pas les seuls à s'intéresser de très près à la vie des terres pures. Le Nouvel Ordre y possède de nombreuses enclaves, tenues secrètes, qui lui servent d'avant-postes lors de missions de repérage ou de raids meurtriers. La région des Plainnes, située à l'ouest des terres pures, et la plus surveillée, car la plus proche de l'empire officiel du Nouvel Ordre. Les régions proches du Shaaken, comme les Sources ou le



LES PRISMES

FORETS WOON

LES VALLEES

LES SOURCES

- 1 Déroit de Tyaal
- 2 Désert d'Omloch
- 3 Les Cimes
- 4 Les hauts-pics
- 5 La mare

 Capitale et cités
(100 000 à 1 000 000 hab.)

 Villes
(50 000 à 100 000 hab.)

 Villages ressensés
(1000 à 50 000 hab.)



1 cm  120 km

Kayim

Kailnimar

Emyiar

Koilopni

Daikanos

Tondos

Zaialt

Ishmi

Djiluur

Nova

Agajiir

Selnep

Okyam

Ishiim

Tashaal

Evim

Deyal

Talgun

Inimal

WINOC

Malmén

Tshisop

Aganka

Mombo

Zienool

Yogoln

Tyam

RJOYA

Galna

Tsu-mnoga

Tilimeï
Sizimi

Tsu-mnoga

Molka

Tavool

Dimdir

Zaëilo

Tenta

Melbi

Kolnael

Otshassa

Genar

Malinko

Molg

Tatos

Gomba

Moulaï

LES TERRES PURES

LES RIVES



LES TERRES WIN

LE CAP FONDANT

LES PLAINES

KEMPA

SÜSHA

nord des Plaines, sont exposées aux ingérences de la famille Grentzen, très présente dans les terres pures. Ces humains, que l'on dit motivés par les seules perspectives de profit, font de fréquentes incursions en territoire libre et espionnent continuellement les progrès des résistants. Ils sont connus pour faire alliance avec quelques communautés héossiennes, dont les primitifs des Sources et quelques nomades Darkens et Mélodiens.

LES GRANDES RÉGIONS

Plus encore que les autres régions du continent, les terres pures forment un territoire morcelé, aux décors changeants, que seules des températures extrêmes parviennent à fédérer. S'il est courant de les présenter comme "une gigantesque forêt de résineux couverts de neige", les terres pures recèlent une grande variété de reliefs et de micro-climats qui en font une contrée haute en couleurs. La forêt occupe effectivement deux tiers du territoire, mais elle ne fait que renforcer l'intérêt des prairies, collines et autres zones montagneuses qui sont également très présentes. Les terres pures s'étendant sur plus de 3 000 kilomètres du nord au sud, et près de 5 000 d'ouest en est, les sept régions qui s'en repartissent le territoire sont toutes extrêmement vastes.

LES TERRES WOONS



■ **Paysage** : Une gigantesque étendue de forêts, aux arbres élancés et blanchis par le givre. Les reliefs sont chaotiques et de nombreuses routes courent entre les collines et les profondeurs végétales. Les forêts renferment une foule de clairières et d'enclaves à demi boisées où les habitants ont construit la plu-

part des villages. L'ambiance est lourde, presque oppressante, et le silence n'est jamais vraiment bon signe. On y trouve quelques zones de plaines blanches, surtout aux abords du Deyal et du Molg, ainsi qu'en contrebas des Cîmes, la chaîne de montagnes située au sud. Les Cîmes alimentent la forêt en leur apportant une multitude de petits lacs et de cours d'eau souvent gelés.

■ **Faune** : Les Terres Woons sont la patrie d'une grande variété de prédateurs et de carnivores à fourrure, tels que les Korens, connus pour leur endurance et leur férocité. L'écosystème y est parfaitement réglé et de nombreuses espèces, plus petites, se contentent de la nourriture végétale

qui abonde sur ces terres. Les Mampas, appelées également les pieuvres des neiges, se nourrissent essentiellement de résidus minéraux transportés par les rivières montagneuses ou recueillis sur les roches érodées.

■ **Flore** : Le climat n'est pas propice à la survie des plantes et des herbes mais certaines espèces, très prisées, ont su résister au froid et à la neige. La plus connue, l'Indral, est utilisée dans la préparation de décoctions médicinales, tout comme l'Aube et la Sombre, deux éphémères aux pétales colorés. On raconte que de nombreuses variétés, dont font partie ces deux dernières, auraient été importées par les Maîtres Herboristes de Nem-Rod pour développer les propriétés qu'on leur connaît aujourd'hui.

■ **Locomotion** : Les habitants préfèrent la monte aux engins technologiques très répandus dans le reste des terres pures. Ils ont su dresser certaines variétés de Wogaës, qui leur servent à tirer de lourds traîneaux, ainsi que des Pfims et des Tawas, utilisés comme montures individuelles. Les cours d'eau, qu'ils soient gelés ou non, servent très souvent à acheminer les convois de marchandises.

■ **Mœurs** : Sédentaires, mais très actifs, les peuples des Terres Woons ont aménagé de nombreux villages communautaires qui rassemblent principalement des Woons et Darkens issus de souches très anciennes. Les clairières sont presque toutes occupées par un ou plusieurs villages, et il n'est pas rare que les forêts les plus profondes abritent elles aussi quelques places fortes, à l'image de Winock, la cité blanche. La tribu et la famille sont les deux types majeurs d'organisation, les peuples des grandes forêts préférant vivre en autarcie et dans le respect de nombreuses traditions ancestrales. Chaque village a son chef, souvent un ancien, et la discipline indispensable à la survie est respectée par tous.

Les habitants des Terres Woons ont une tendance bien connue à la fête et un fort penchant pour les alcools, qui "conservent la chaleur du corps". Les festivités y sont nombreuses, célébrées en l'honneur de divinités naturelles, de changements de saison, d'exploits guerriers, de chasses généreuses ou de mariages. L'hospitalité est une coutume, au même titre que la chasse et la religion. En réalité, l'ambiance de joie et d'insouciance apparente n'est qu'un leurre, même si tous les habitants semblent s'y laisser prendre avec philosophie. L'importance des superstitions et des légendes a instauré un climat mystérieux, presque tangible. De nombreuses créatures sauvages hantent les forêts les plus profondes, de curieuses manifestations se produisent parfois au cœur de la nuit, et les acteurs des légendes semblent être plus réels qu'il n'y paraît...

■ **Techniques** : L'essentiel des travaux repose sur l'artisanat et l'art de la chasse. La construction de traîneaux, de selles et d'enclos d'élevage prend autant de temps aux peuples des grandes forêts que la fabrication d'armes et de vêtements. Le commerce repose principalement sur le troc, qui a instauré un réseau de communications et de transports très actif.

■ **Cultes** : Òn et Wän sont majoritaires, Win et Aken méprisés et quasi inexistantes. Le culte des Limbes est présent dans tous les esprits, car les Nécosiens font partie du folklore omniprésent. Beaucoup de tribus vénèrent également des figures légendaires, telles que Yhal (le Chasseur), Ayala (les forêts) et Indra (la neige).

LES TERRES WINS

■ **Paysage** : Les Terres Wins tirent leur nom de leur ressemblance avec les forêts voisines et de la petite taille de leur végétation. Ici, tout tend à se miniaturiser. Les forêts restent denses et profondes mais la flore, en raison du changement de climat, est constituée d'arbres élancés et de plantes fines et menues. Le climat y est plus tempéré, même si les hivers restent rudes, et le paysage ressemble d'avantage aux régions centrales du continent qu'à celles du Kamsha. Les routes sont larges, les clairières et les plaines nombreuses, les petits lacs et autres cours d'eau foisonnent, irriguant une région qui retrouve progressivement ses couleurs, plus vertes, à mesure que l'on descend vers le sud.

■ **Faune** : Les mammifères à fourrure sont encore très présents, mais ils sont plus agiles, plus légers. Quelques insectes de grande taille font leur apparition dès le lever du jour mais ne sortent généralement pas des ruches ou des abris cavernes où ils aiment à se réfugier. Mis à part les prédateurs, qui restent très féroces en période de grands froids, la plupart des espèces quadrupèdes ont été dressées pour servir les besoins des habitants.

■ **Flore** : Sensiblement similaire à celle des Terres Woons, la flore se compose de variétés résistantes au froid et de nombreuses herbes parasites, comme la Trihnille, qui pousse dans les plus hautes branches des résineux. Aux abords des Hauts Pics, qui sont le seul véritable relief de la région, on trouve également des fleurs et des herbes aromatiques qui font le bonheur des négociants et des cuisiniers.

■ **Locomotion** : La présence de nombreuses zones dégagées a permis l'utilisation des transports aériens chers aux habitants de Wana. Des engins volants de petite taille se posent donc régulièrement aux abords des villages pour les alimenter en matériaux et permettre la circulation des habitants vers les autres régions. Mais l'uti-

lisation des routes et des bêtes de monte reste encore le principal moyen de transport.

■ **Mœurs** : La région, peuplée majoritairement de Woons, de Felings et de petites communautés nomades, est plus aérée et plus vivante que sa voisine. Les échanges sont plus fréquents, les voyages plus réguliers et la communication moins ardue.

Les Terres Wins comptent de nombreux villages très actifs, dont la plupart sont rassemblés autour de Wonom, la grande cité de la région. Les abords des Hauts Pics et le sud sont sensiblement plus habités que le reste, très sauvage.

La chasse, l'artisanat et le commerce sont les principales activités des peuples des Terres Wins. Les castes des Convoyeurs et des Marchands y sont très représentées. La région est donc relativement riche, prospère, et ses habitants très civilisés.

On trouve dans de nombreux villages des installations technologiques qui ont pour but d'améliorer le confort, de procurer des divertissements ou de faciliter la production. Depuis quelques années, la communauté kelwin tend à s'agrandir et de grandes villes sont en pleine construction non loin des contreforts des Hauts Pics. Ces villes sont un modèle de métissage et de retour à la tradition, puisque les Kelwins cohabitent en parfaite harmonie avec des Delhions, très présents dans les montagnes.

■ **Techniques** : Les habitants des Terres Wins ont été parmi les premiers à s'intéresser aux différentes technologies humaines. Les villages sont reliés entre eux par divers moyens de communication et l'entretien des routes est assuré par des services d'Arpenteurs très efficaces. Les attelages traditionnels commencent à être remplacés par des véhicules plus modernes, souvent dérivés des engins humains, équipés de moteurs et d'instruments de guidage.

■ **Cultes** : Win et Réa dans le sud, Wän et Òn dans le nord. Les superstitions sont également très importantes, mais la présence grandissante de la technologie commence à effacer le nom des anciennes divinités. Le culte des Limbes est très présent dans les montagnes, où l'on parle de stèles très anciennes et de communautés nécosiennes.

LES VALLÉES

■ **Paysage** : Alternance de collines, de bois et de plaines. Si le nord est très souvent recouvert par les neiges, la majeure partie des Vallées est verte, grasse et fertile. Les précipitations sont abondantes, le



Campagne 1

Le convoi d'une grande famille a été attaqué. Il ne reste plus de survivants. Seul, Jön, le dernier des Ikanez est recueilli par un couple d'héossiens qui l'exploitent sans remor. Un mystérieux commanditaire demande aux personnages de sortir Jön des griffes de ses boureaux.

climat moins rude et le soleil très présent rend la saison froide plus courte et plus supportable. Les routes sont nombreuses et profitent d'un relief moins encombré. Les rives de l'Okyam sont propices à toutes sortes de cultures ainsi qu'à l'élevage alimentaire. Les champs fleurissent et leurs cul-



tures s'étendent souvent sur plusieurs hectares. Les champs des Vallées sont réputés pour leur diversité et l'apport non négligeable qu'ils constituent pour les régions voisines, dès que le temps commence à se dégrader.

■ **Faune** : La plupart des espèces ont été domestiquées pour servir aux travaux, à la reproduction ou aux transports, mais il reste encore de nombreux prédateurs qui sévissent aux abords des Cîmes et dans les forêts. L'espèce la plus répandue est l'Anek, mammifère omnivore agile et très vélocé, qui se déplace en meutes pour assurer sa survie. Sa chair est très prisée des Korens et autres prédateurs qui descendent des Terres Woons et des montagnes pour se nourrir.

■ **Flore** : Moins exotique, la flore des Vallées est essentiellement constituée de plantes, de fleurs et de cultures alimentaires. Les arbres, comme les plantes, sont d'espèces courantes. Le principal intérêt des Vallées réside dans la multitude de ses cultures vivrières, où les céréales tiennent une place très importante.

■ **Locomotion** : Essentiellement terrestre. Les habitants utilisent différentes machines (chariots, traîneaux, transporteurs) et préfèrent emprunter les routes plutôt que des engins aériens. De nombreux voyages sont effectués sur les eaux de l'Okyam, grâce à des barges plates et des coques creuses qui ne sont confortables que pour les légumes et la viande...

■ **Mœurs** : Le travail est l'une des priorités des habitants des Vallées. Les castes présentes ont toutes un rôle important au sein des collectivités agricoles et assurent la gestion des productions et du commerce. L'ambiance n'y est décontractée que durant la brève période des fêtes, qui débute à la fin des récoltes. Les valeurs familiales sont très importantes, de même que les cultures, car les Vallées ont accueilli les espoirs et les bonnes volontés de toutes les races. Chaque race a apporté ses connaissances et ses talents dans la grande œuvre, qui vise à recréer une région viable, prospère et auto-suffisante.

En marge des fermiers et des éleveurs, se trouve une population nomade et guerrière, composée de Darkens, de Delhions, de Woons et de Felings, qui assurent la sécurité des frontières. Ces communautés sont nombreuses et occupent une bonne

partie des côtes ouest et sud de la région. Les villages guerriers, appelés les Guets, forment un rempart vivant contre les assauts plus ou moins insidieux du Nouvel Ordre et de la famille Grentzen. Ils constituent une cible de choix et, paradoxalement, attirent une foule d'exilés désireux de servir concrètement l'organisation des terres pures. C'est la patrie de nombreux résistants militaires.

■ **Techniques** : L'agriculture et l'élevage n'ont plus guère de secrets pour les fermiers des Vallées, qui sont passés maîtres dans l'art des croisements, des jachères et des travaux collectifs. Les Vallées sont aussi la contrée de grands cavaliers, montés sur des Tawas dressés, qui sillonnent les collines et les abords des forêts. Les techniques de combat à distance, de chasse et de pistage sont très répandues et font souvent l'objet d'un enseignement prodigué dès le plus jeune âge.

■ **Cultes** : Wän et Réa pour les fermiers et les peuples sédentaires, Ön et Aken pour les nomades et les clans guerriers. De nombreuses familles vénèrent également Engh (l'agriculture) et Varon (le Combattant).

LES SOURCES

■ **Paysage** : Contrée brumeuse et humide, aux sols détrempés par les pluies et la fonte des neiges. La région des Sources est en partie recouverte par un marécage traître et spongieux que seuls les ermites et les araignées géantes prennent plaisir à traverser. Quelques villages se dressent timidement sur les rares étendues stables, surtout en contrebas des Hauts Pics, et sont régulièrement victimes des raids du Nouvel Ordre et des patrouilles frontalières Grentzen.

■ **Faune** : Les animaux les plus lourds n'ont pratiquement aucune chance de survivre dans cette région où le sol boueux recèle de nombreuses ornières et autres sables mouvants. Les espèces les plus courantes sont les petits mammifères, les volatiles herbivores et les Araknides de toutes tailles. Les plus connues, les Styrns géantes, sécrètent un poison mortel dont les habitants enduisent leurs flèches et leurs armes.

■ **Flore** : Les arbres sont rabougris, malades, l'herbe verdâtre et les fleurs très rares. La tendance générale est sombre, entre le gris délavé et le vert humide. Seules quelques espèces semi-



Campagne 2
Jön possède un tatouage à l'épaule attestant de son rang familial. Il reste intraitable avec les Héossiens envers lesquels il voue une haine maladroite. Les personnages sont chargés de lui faire une éducation pro-héossienne, car il est prédit que Jön deviendra un héros de la résistance. C'est aux joueurs de définir et de participer aux missions de Jön.



aquatiques semblent s'être accoutumées au climat saturé d'humidité des Sources, que beaucoup appellent les Marais.

■ **Locomotion** : Le commerce n'étant pas l'une des priorités des habitants, principalement des ermites et des tribus aux mœurs étranges, les routes et les engins de transport se font rares dans cette région. Pour traverser les zones marécageuses, beaucoup préfèrent utiliser de longues échasses, des traîneaux tirés par des Mowols, mi-oiseau mi-batracien, ou tout simplement de bonnes chaussures imperméables. De nombreux ponts, plate-formes et passerelles de bois se sont substitués aux routes pour relier les villages entre eux.

■ **Mœurs** : Les habitants des Sources n'ont pratiquement aucun contact avec l'extérieur. Ici, c'est l'organisation tribale qui prédomine, et les étrangers ne font pas partie du quotidien de la plupart des ethnies. Les rares villages qui offrent un semblant de civilisation sont victimes des attaques régulières des Grentzen, qui possèdent de nombreux avant-postes en bordure de la région et qui tentent d'étendre leur domination territoriale vers l'est.

La majorité des tribus vit en accord avec des traditions oubliées, des principes tellement anciens que même les plus érudits auraient du mal à les comprendre. Les membres de ces clans se contentent de vivre et de pratiquer leur art, dans le respect des volontés de divinités obscures. Magie pour certains, artisanat pour d'autres, les tribus constituent une présence insolite au cœur d'une région en plein combat pour la liberté. Certaines d'entre elles entretiennent des contacts fragiles avec des étrangers, marchands en quête d'herbes rares ou voyageurs avides de connaissances, mais elles se tiennent à l'écart des luttes en cours.

La plus connue d'entre toutes est celle du Totem. Des innombrables légendes qui courent au sujet de cette entité, vénérée par une horde de primitifs sans visage, aucune ne semble être vraiment digne de foi. On parle d'une Incarnation adorée par une tribu aux origines douteuses, mais aussi d'une résurgence des anciennes puissances sarena, aujourd'hui disparues, mais autrefois très actives dans la région.

■ **Techniques** : Outre la pêche et l'artisanat utilitaire, les habitants des Sources sont spécialisés dans la confection d'armes lancées, de pointes de flèches et de toutes sortes de poisons, antidotes et autres breuvages aux propriétés incroyables. Chacune des tribus est dépositaire d'un savoir secret et héréditaire que jaloussent les Maîtres Herboristes de Nem-Rod et les magiciens de tous horizons.

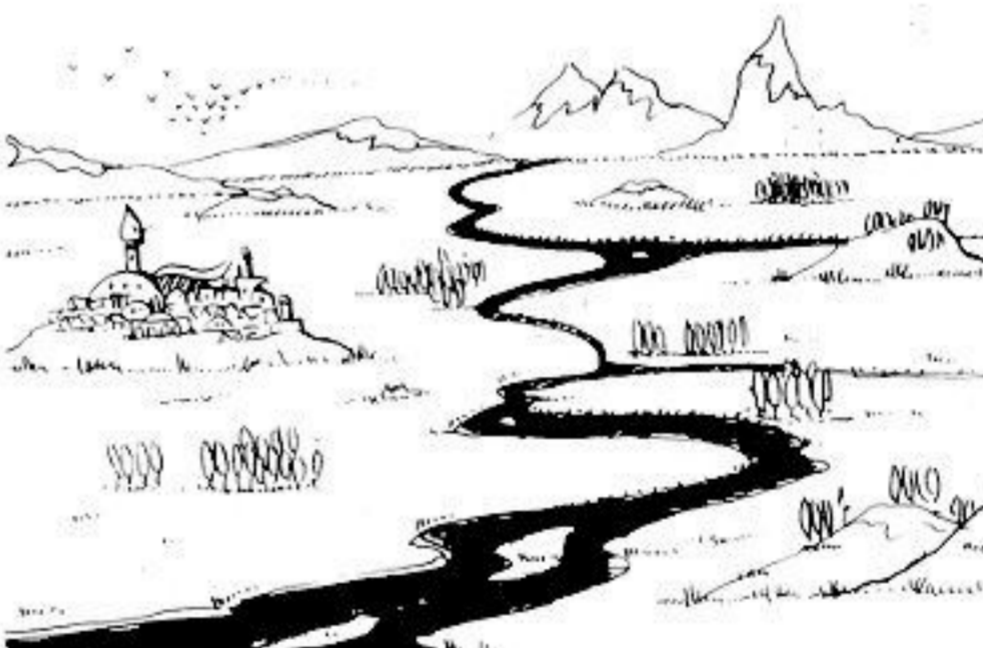
■ **Cultes** : Moï et Ling, en règle générale, ainsi que Réa dans le nord, où se trouve la majorité des villages. Chacune des tribus est dévouée à un culte exclusif et vénère une divinité mineure sou-

vent inconnue des recueils du Décan. Mais malgré tout, le Culte des Limbes est le plus pratiqué, étant donnée la présence de véritables empires nécrosiens au plus profond des marais.

LES PLAINES

■ **Paysage** : De grandes étendues d'herbe parsemées de forêts, quelques îlots de collines et des rivières à l'eau vive. La région des plaines assure une transition entre les forêts froides des Terres Wins et les Hautes Herbes. Le climat se réchauffe graduellement, la neige est moins présente, les routes et les villages profitent d'un espace et de conditions plus propices. C'est la région la plus tempérée des terres pures.

■ **Flore** : La végétation est moins dense, mais beaucoup plus variée. Là encore, de nombreux champs sont cultivés par les habitants de villages fermiers et la flore est entretenue, préservée pour servir les besoins alimentaires. Des espèces sauvages de plantes et de fleurs couvrent les plaines et les abords des bois, les collines abritant quelques variétés d'Herbes à Feu utilisées dans la fabrication d'armes.



■ **Faune** : Les grandes créatures à fourrure se font rares, mis à part dans le nord où les prédateurs des Terres Wins viennent roder durant la saison froide. Les Plainnes abritent de nombreuses espèces connues pour aimer les grands espaces et une relative chaleur (Tawas, Gargans, Winaks, Wogaës), ainsi qu'une foule d'oiseaux de toutes tailles, dont les Delhifels et les Meïns, employés comme messagers aériens.

■ **Locomotion** : Le principal moyen de transport est, après l'attelage et la marche, le réseau aérien des Bateleurs. Les vents légers et le paysage sont favorables aux engins volants, qui sillonnent le ciel sans interruption et relient les Plainnes aux grandes cités des terres pures. D'autres engins, conçus par les Kelwïns et les Delhions locaux, ont la forme de nacelles, de grandes ailes ou de ballons qui s'élèvent et planent jusqu'à leur destination. Les Plainnes sont l'une des rares régions où le ciel est ainsi exploité sans crainte des représailles humaines.

Campagne 3

Jön a acquis une bonne expérience sur le terrain. Le mystérieux commenditaire refait son apparition et demande à présent la garde de Jön. Les personnages devraient se douter de quelque chose...

■ **Mœurs** : L'organisation sociale des Plaines est sans doute celle qui représente le mieux le retour aux sources incarné par les terres pures. Les villages sont nombreux, certains rassemblant même jusqu'à plusieurs dizaines de milliers d'habitants, et sont ouverts à toutes les castes, tous les cultes et toutes les tendances. Aucune race n'y est réellement absente. Les échanges commerciaux, les alliances et l'agencement des routes et du système de transport aérien ont su former une région harmonieuse, vivante et pleine d'avenir.

Les habitants des plaines pratiquent toutes sortes de métiers et contribuent au retour de l'importance originelle des castes. Les villes et les villages sont dirigés par des conseils, souvent constitués de membres éminents de castes locales. La résistance s'y développe donc de façon naturelle et pacifique, bien que tous les habitants soient préparés à lutter contre une offensive du Nouvel Ordre. Les Rebelles sont très présents et attirent une foule d'exilés, qu'ils drainent des grands quartiers d'Héossia grâce à leurs contacts et aux nombreux portails de transfert illégaux.

■ **Techniques** : La construction des engins volants est à la fois une passion et une source de revenus pour les habitants. À l'image des Héolhiens, de nombreuses communautés se sont donc spécialisées dans la fabrication, le pilotage et la réparation des transports aériens. L'agriculture et l'artisanat militaire forment le second secteur d'activité des Plaines, où les ateliers cotoient les champs, les enclos jouxtent les campements guerriers.

■ **Cultes** : La religion n'étant pas une priorité, les esprits sont relativement ouverts et les tendances très variées. Tous les cultes sont donc représentés sans distinction, et seul celui des Limbes est farouchement combattu. Les Nécosiens sont rares, mais leur menace pèse lourdement sur les contrées voisines des Sources.

LES RIVES

■ **Paysage** : Une immense langue de roche glacée où se dressent quelques amas d'arbres pétrifiés. Les rives sont parcourues par les vents givrants de l'océan et sont en proie aux températures les plus extrêmes de toutes les terres pures. Le relief, très plat, n'est morcelé que

par quelques arêtes rocheuses et des dunes de glace et de neige. Les habitants sont peu nombreux et les rares villages distants de plusieurs jours de marche.

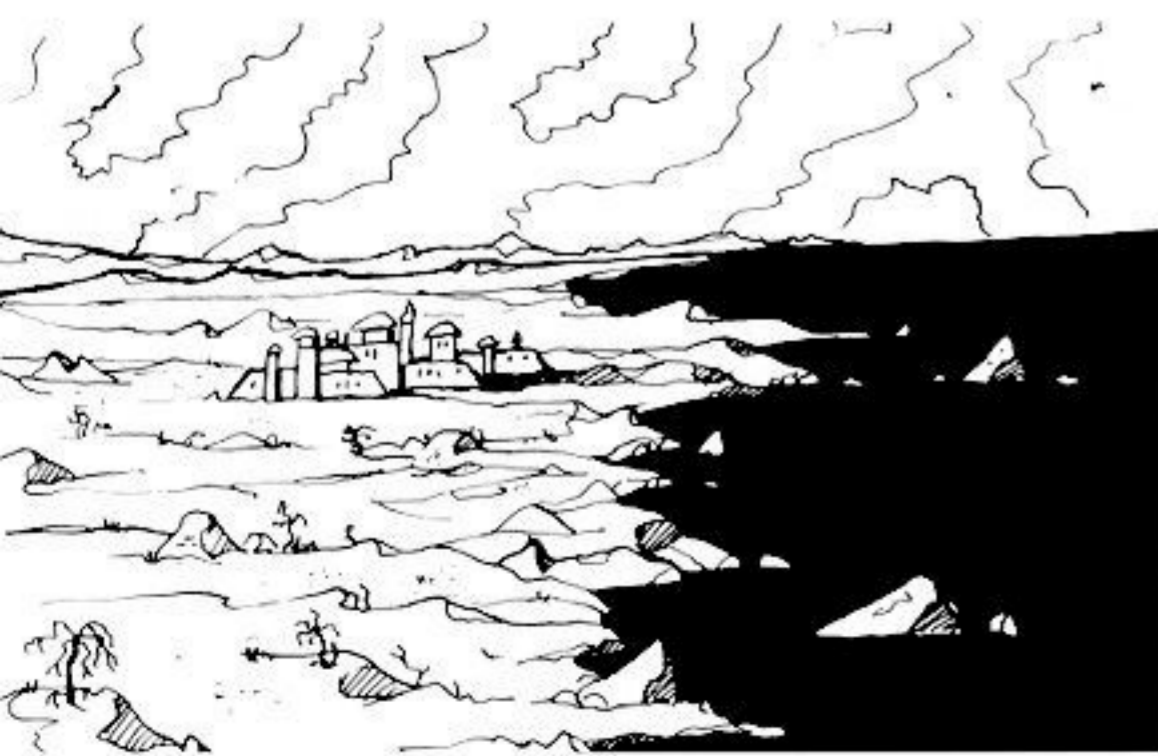
■ **Faune** : À l'image des Terres Woon et Win, où les forêts blanches abritent de nombreux prédateurs à fourrure, les Rives ne sont vraiment hospitalières que pour les animaux les plus résistants et les plus féroces. Les Korens et les Aneks sont très présents, de même que les Mampas, qui trouvent leur nourriture minérale en abondance sur les roches érodées par le gel. Ils cotoient une variété polaire de Winak, à la fourrure blanche beaucoup plus épaisse, qui chasse aux abords des cours d'eau.

■ **Flore** : La végétation est pratiquement absente et seules quelques espèces minérales parviennent à survivre dans ce désert de glace. On trouve de nombreuses grottes, des canyons gelés, des cavernes souvent habitées par des animaux sauvages, de petites chaînes de montagnes sillonnées par des galeries sculptées dans la roche et des forêts de petite taille, aux arbres figés.

■ **Locomotion** : Les habitants des Rives sont presque tous sédentaires, étant données les conditions effroyables et la longueur générale des voyages. Les traîneaux tirés par des Pfums et des Kwins dressés sont cependant très utiles lors des chasses, des pêches et des rares expéditions. Les transports aériens permettent aux étrangers d'accéder aux Rives mais évitent généralement de trop s'approcher des côtes, où les vents interdisent le décollage des engins les plus légers.

■ **Mœurs** : La moitié des habitants sont des Woons et reproduisent un mode de vie familial basé sur le sport, la chasse et la guerre. Ils vivent dans la région des terres pures qui correspond le plus à leurs traditions, tant culturelles qu'architecturales, et restent à l'écart des luttes résistantes et des projets politiques. Les familles et les tribus woons sont souvent guerrières, et les affrontements sont très fréquents, surtout en période de dégel. À cette époque, où les glaces fondent et les vents se calment sensiblement, les tribus voisines se livrent à des affrontements "sportifs" qui ont pour but premier de valoriser les plus forts et de revendiquer des portions de territoire. Les Woons ne rechignent pas à accueillir des visiteurs et profitent généralement des rencontres pour exposer leur culture et leur trophés.

Le reste de la population est varié. Des clans autonomes ont gagné la protection de grottes, de clairières entourées d'arbres gelés ou de canyons isolés, et se livrent à des activités aussi diverses que la magie, la méditation, la chasse, la forge, mais aussi l'électronique et l'écriture. Les Rives sont la contrée de toutes les excentricités, tant artistiques et vestimentaires que technologiques.



Mis à part les Woons, qui revendiquent leur ancienneté, les habitants ont tous des raisons diamétralement différentes de s'être implantés dans cette région paisible, isolée du monde extérieur. On y trouve donc des ateliers clandestins de Kelwins, des forges tenues par des Darkens aux coutumes oubliées, des chercheurs et des tailleurs de pierres précieuses, des communautés de Nomoïs versés dans des pratiques magiques totalement inconnues, des familles de shaanistes en stase initiatique, des colonies de Boréals, maîtres d'armes ou navigateurs, et même des humains exilés qui ont instauré une société semblable à celle de leurs mystérieux ancêtres...

■ **Techniques** : Chaque communauté possédant sa propre spécialité, de la plus rudimentaire à la plus sophistiquée, les peuples des Rives n'ont pas de réelle identité dans ce domaine. On passe d'un village rustique, aux maisons de bois ou de glace, à une enclave chauffée et bourrée de matériel de communication. Les Rives peuvent tout de même se vanter de proposer les meilleurs atterrages de traîneaux polaires, un éventail de fourrures impressionnant et les talents de sculpteurs et de joailliers hors du commun.

■ **Cultes** : Plus que partout ailleurs, ce sont les figures légendaires de l'ancien panthéon héosien qui sont majoritaires. Les Woons vénèrent des divinités, telles qu'Indra (la neige), Rodh (la sculpture), Tolh (les glaces) ou Malya (le crystal). Le culte de Koloss, le Grand Piétineur, est également très répandu, aux dépens des cultes traditionnels qui font souvent sourire les habitants. Selon les Woons, Aken est incapable de maintenir une flammèche plus de quelques secondes dans les Rives, et Elhi se contente de se venger en balayant furieusement les côtes, faute de pouvoir pénétrer plus avant...

LES PRISMES

Bordée par les rives gelées de l'Okyam et du Zaïalt, la région des Prismes tient son nom de la végétation pétrifiée par le froid et de l'abondance de cristaux et de gemmes figés dans les glaces. Durant la journée, le soleil arrose les arbres pétrifiés et projette un mélange d'ombres et de rayons multicolores, qui transforme la forêt en un palais féerique. L'incroyable beauté du lieu inspire de nombreux poètes et conteurs, qui viennent régulièrement traverser les étendues glacées de la région pour se ressourcer. Mis à part quelques créatures, Korens, Kwans, Meïns et surtout Mampas, les arbres n'abritent que très peu d'habitants. La flore y est figée, conservée par une pellicule de givre pratiquement inaltérable, et la nourriture se fait extrêmement rare. Quelques tribus, comme celles des Opaliens et des Insivisibles, utilisent l'environnement pour sur-

prendre les voyageurs et fondre sur les prospecteurs qui se risquent à pénétrer leur territoire pour y découvrir des pierres précieuses. Ils utilisent une magie séculaire et unique, basée sur la lumière et l'illusion visuelle. Les Prismes forment une région anachronique, relativement déserte car impropre à la vie organisée, où seule la nature semble se complaire dans une lumière chatoyante.

LE CAP FONDANT

Le sud de Süsha pourrait être assimilé à la région des Rives si les températures, qui se réchauffent progressivement, n'avaient pas transformé la glace en une véritable rivière. La pointe nord du Cap Fondant est une banquise morcelée, en proie à la fonte rapide. Le reste du territoire, encore stable, abrite quelques villages habités par des pêcheurs.

Tout comme les Rives, le Cap Fondant ressemble à une gigantesque banquise où les arbres, et la végétation dans son ensemble, se font plutôt rares. Les vents y sont violents, les saisons froides longues et éprouvantes, et peu d'expéditions se risquent à s'aventurer trop près des côtes autrement qu'en bateau. Les mammifères qui y vivent sont tous habitués à plonger dans les eaux glaciales où nagent des poissons très appréciés des gourmets de Wana. La pêche et la construction de bateaux sont les principales activités des habitants, souvent réunis en petites communautés. La présence de Süsha, l'innaccessible cité des mages, semble défier de ses hautes enceintes les lois du dégel et des intempéries. La ville interdite alimente de nombreuses légendes et suscite la convoitise de quelques humains, qui ont eu vent de son existence grâce aux rumeurs de marchands. Des légendes prétendent que la tour de Süsha, vénérée par une confrérie de mages ygwans, serait composée du même métal inconnu que le Tertre, situé à plus d'une centaine de kilomètres de la cité interdite. Le Tertre, monticule couvert de glaces et emprisonné par des roches immuable, est protégé par une tribu de primitifs aux mœurs très cruelles. Quiconque l'approche est passible d'une mort pour le moins expéditive. Cette tribu est connue sous le nom des Gardiens du Tertre, mais des légendes parlent d'eux comme les Fils du Grand Navire...



Campagne 4

Jön est utilisé comme monnaie d'échange lors d'une grosse négociation d'arme avec les Ikanez. On demande aux personnages d'organiser l'échange. Ces derniers peuvent refuser...

WANA, LA CITÉ LIBRE

Armée : 6	Arts : 7
Ressources : 85	Magie : 10
Commerce : 8	Population : 200 000
Technologie : 9	Nature : 5
Religion : 9	Sciences : 6

Incongrue, insolite, Wana ne ressemble qu'à elle-même. Semblable à Kām par sa taille et l'importance de sa population, la cité libre défie toutes les tentatives de comparaison, tant architecturale que politique. L'histoire de Wana remonte à plus de 2 000 hexons avant l'Hexero. À cette époque, la cité n'était encore qu'un village, une enclave communautaire fédérée par les traditions des pêcheurs et des Woons des forêts blanches. Plus tard, avec l'arrivée de familles de Boréals et de Mélodiens, le village s'est agrandi et enrichi d'une architecture colorée, de liens commerciaux et de techniques diverses. Si Wana est devenue l'emblème de la résistance et de la culture héossienne traditionnelle, c'est parce qu'elle a su se développer en marge des volontés humaines et des plans de conquête du Nouvel Ordre. Délaissée à cause de la rudesse de son climat, puis montrée du doigt par la première vague de renégats, Wana est aujourd'hui dirigée par un consulat humain qui, comble du paradoxe, défend avec ferveur les traditions et les intérêts du peuple héossien. Les castes, qui sont partout ailleurs interdites ou muselées par le Nouvel Ordre, y ont retrouvé leur importance fondamentale d'antan. Leurs représentants, toutes races confondues, assurent les fonctions essentielles de l'ancienne société héossienne dans un état d'esprit volontaire et engagé. Les habitants de Wana sont tous conscients des réalités de leur vie, qualifiée de précaire par ceux des autres cités. Depuis des dizaines d'hexons, ils accordent leur confiance aux membres humains et héossiens du consulat et poursuivent leurs activités, œuvrant tant pour leur liberté que pour un retour officiel des traditions sur l'ensemble du continent.

LE CONSULAT

Officiellement, le Consulat de Wana est fidèle au régime instauré par le Nouvel Ordre. La cité est dirigée par un consul humain, Petros Potemkis, qui est assisté dans son travail par un petit nombre

d'acolytes, délégués à l'urbanisme, responsables des finances, du commerce... Potemkis prône ouvertement sa volonté de gérer "à sa façon" une ville qui ne ressemble à aucune autre et qui, pour reprendre ses termes, "est un modèle d'harmonie et de prospérité". Il est considéré comme un original par les autres consuls, avec qui il n'entretient que des rapports épisodiques, et purement protocolaires. La grande fierté de Potemkis est d'avoir réussi à conserver la liberté et l'autonomie instaurées par ses prédécesseurs, qui prirent le contrôle de Wana une centaine d'hexons plus tôt. Engagé, conscient de son rôle de renégat et de traître, le consul de Wana entend bien défendre longtemps les intérêts des peuples héossiens représentés par les habitants de sa cité. Il collabore avec les délégués des castes, à qui il accorde "officieusement" une liberté totale, ainsi qu'avec les principaux réseaux résistants, dont les Rebelles, le Grands Collège, la Clef d'argent et les Passeurs. De plus, Potemkis siège lors des réunions de la Ligue en qualité de Général. Mais seuls les résistants les plus engagés savent qu'il est également le Berger des Rebelles, et qu'il utilise l'influence du réseau pour coordonner les actions résistantes des terres pures.

LA RÉSISTANCE

Omniprésente dans les terres pures, la résistance a tout naturellement trouvé son quartier général et son emblème en Wana, la cité libre. La plupart des réseaux influents y sont établis, de façon permanente ou par l'intermédiaire de leurs Représentants, et jouent un rôle fondamental dans la gestion de la cité. La résistance fait partie intégrante de Wana. Tous les habitants sont concernés par la préservation de leur indépendance, même si beaucoup sont loin de se douter des positions réelles du Consulat humain. La vie politique est très vite devenue une habitude naturelle, au même titre que le commerce, l'échange culturel et la proximité des humains. Les habitants de Wana peuvent tous être considérés comme des résistants, car ils bafouent chaque jour plus d'une dizaine d'interdits du Nouvel Ordre : utilisation et possession de matériel technologique humain, connaissance de résistants engagés, pratique de la magie, du shaan...

Campagne 5
Les personnages en refusant l'échange se sont mis à dos le réseau des «Têtes froides». Ces derniers envoient des tueurs mécaniques à leurs trousses. La ligue reste sourde aux appels des personnages...

LES CASTES

Depuis la création de Wana, les dirigeants ont confié aux représentants des castes héossiennes la charge des différents secteurs. Le Consulat s'occupe de gérer les rapports avec les humains et d'assurer la couverture de Wana. Les castes sont donc la première institution de la cité. Elles sont toutes représentées, y compris celles des shaanistes et des magiciens, et collaborent dans un esprit d'ouverture et de tolérance. Chaque caste possède ses élus, son siège et ses propres crédits. Elles fonctionnent de façon autonome et peuvent, à condition de ne pas mettre en péril la sécurité de Wana, entretenir toutes sortes de relations avec l'extérieur. Les humains possèdent leur propre caste, la guilde Étoilée, implantée dans l'ouest de la Ceinture Basse. Ils apportent leur soutien et leurs connaissances aux membres des autres castes. Chaque caste est responsable, en plus de ses activités naturelles, d'un secteur d'activité lié au fonctionnement de la cité. Les combattants assurent la sécurité et la formation des résistants, les manuels sont chargés de l'urbanisme et des constructions, les mages et les érudits dirigent le réseau de transports aériens et les différentes institutions politiques...

LA POPULATION

Toutes les races, y compris celle des humains, sont représentées dans les mêmes proportions (seuls les Woons et les Felings sont légèrement majoritaires, étant donnée leur implantation historique dans la région). Contrairement à Käm et à son système de ghettos raciaux, Wana a laissé les différentes races s'implanter selon leurs affinités naturelles, leurs envies et leurs besoins. Le résultat est un surprenant mélange de genres, d'architectures et d'ambiances, qui se ressent aussi bien dans l'esthétique de Wana que dans la vie de ses lieux publics, auberges, pensions et autres comptoirs marchands. Mis à part les Kelwins, qui sont presque tous regroupés autour des Ateliers de la Ruche, aucune race n'a choisi de s'installer dans un quartier précis. La volonté d'échange et de retour à l'état naturel, qui prédomine à Wana, a façonné des quartiers mixtes et vivants, animés par des cultures et des couleurs variées. Lieux de culte exceptés, les lieux de rassemblement ethniques sont très rares. Seules quelques auberges, spécialisées dans la gastronomie et l'ambiance d'une race, constituent des semblants de bastions culturels. Chaque race possède ses propres représentants, qui siègent au Grand Conseil Héossien, et qui sont chargés de rapporter les doléances et les suggestions de leur communauté.

L'ARCHITECTURE

À l'image des races qui les ont apportées et développées, les tendances architecturales de Wana sont multiples, variées et complémentaires. Une vue aérienne de la cité libre offre un florilège de courbes et de couleurs où se mêlent les assemblages de moussiole des Kelwins aux arches boréales, en passant par les innombrables tours où vivent Delhions, Felings et Nomoïs. Chaque quartier propose un échantillon des différentes architectures héossiennes, tout en conservant son esthétique propre. Le quartier des Dômes tient son nom de la profusion de bâtiments officiels munis de verrières sphériques, telles celles du Consulat. La Ruche, amas complexe de rues, de ponts aériens et d'habitations, a tiré le meilleur des traditions kelwins et boréales. Les Ceintures, inspirées des cités woons et felings, sont composées de grands blocs séparés par des rues spacieuses et surplombées par des ponts semi-aériens et des ascenceurs tubulaires.

LA TECHNOLOGIE

Tout comme l'architecture, la technologie de Wana a su profiter des apports théoriques et pratiques de chaque race. La technologie humaine a permis de fédérer les différents aménagements autour d'énergies et de conceptions urbanistes efficaces, tout en laissant s'exprimer les volontés des Héossiens. Wana est protégée du froid par un système de centrales énergétiques, installées à sa périphérie, qui produisent un champ de force et de chaleur très efficace. D'autres installations, comme les ascenceurs verticaux, les transports souterrains et aériens, les voies piétonnes roulantes, les afficheurs holographiques, ou encore les sas isolants, ont contribué à faire de Wana une cité moderne et propice à une vie "chaleureuse". Chaque race a donc puisé dans la technologie humaine tout en conservant ses propres spécificités. Les Ateliers kelwins sont un modèle d'efficacité, le Grand Marché allie la richesse et la simplicité de la tradition mélodienne et les Ports, gérés par différentes castes, portent les couleurs des Darkens, des Boréals et des Woons.

LES PORTES DE TRANSFERT

La Trihnite, qui a fondé la puissance de l'empire routier des humains, est utilisée à Wana pour une foule d'autres applications, en accord avec les traditions héossiennes. Déchets ménagers et industriels, communication, armement militaire, salles secrètes... Seule son utilisation majeure semble avoir été délaissée, puisque Wana ne possède aucun portail de transfert "officiel".

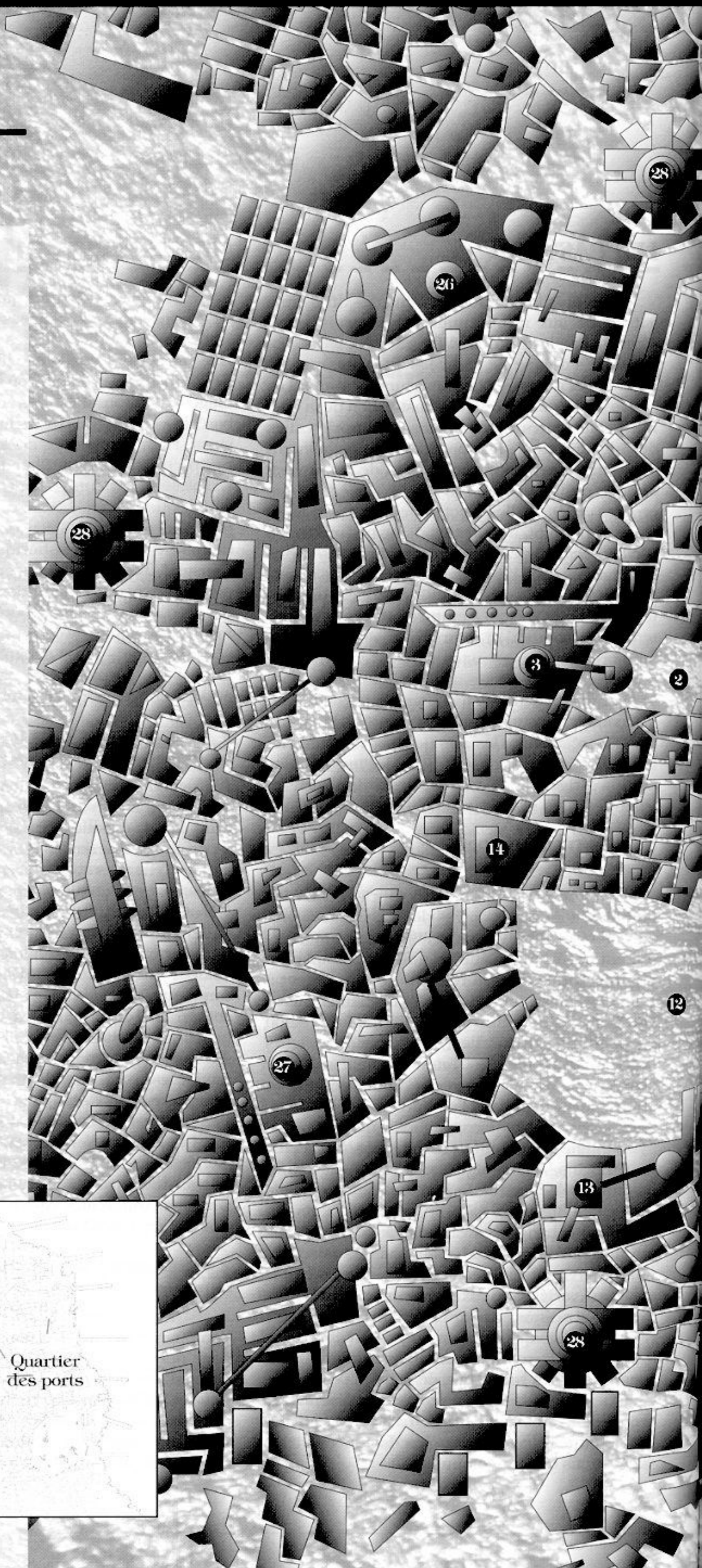
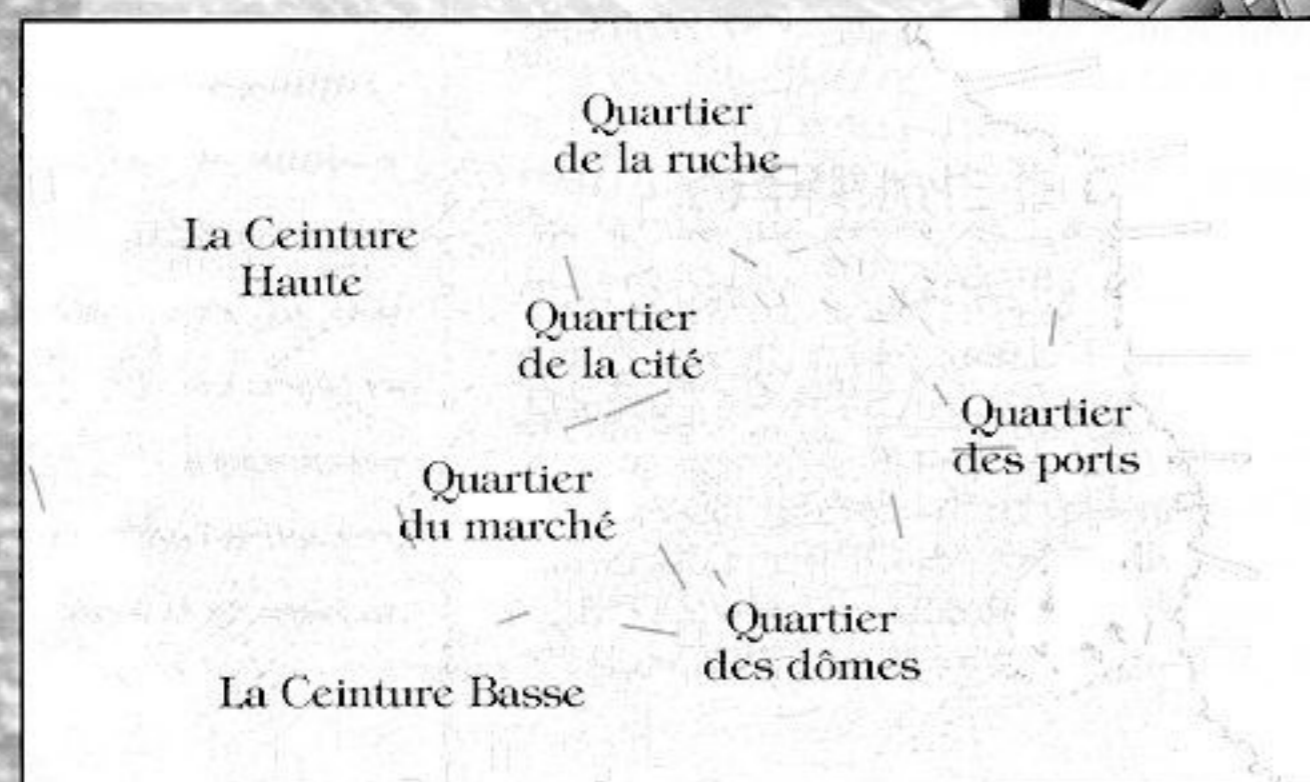
Campagne 6

Jön révèle d'étranges facultés parapsychiques tout en perdant peu à peu la raison. Il commence à intéresser sérieusement l'église du poisson et sa famille d'origine qui déploie une énergie incommensurable pour le récupérer. La pression monte, de gros enjeux se mettent en place. Les personnages rencontrent enfin un membre de la ligue...

Wana

Cité libre

- ① Le cirque
- ② La grande place
- ③ Le conseil héossien
- ④ L'Héossium
- ⑤ Les réserves
- ⑥ Tour centrale
- ⑦ L'antenne
- ⑧ Le haut fort
- ⑨ Les ateliers
- ⑩ L'école
- ⑪ La promenade givrée
- ⑫ Le grand marché
- ⑬ Tétranima
- ⑭ Comptoir de Nemrald
- ⑮ Le consulat
- ⑯ Le colisée
- ⑰ La serre
- ⑱ La bibliothèque
- ⑲ Le grand collège
- ⑳ Le phare
- ㉑ Le Techno-magium
- ㉒ Les hangars
- ㉓ Tour de contrôle
- ㉔ Le délhiport
- ㉕ Complexe sportif
- ㉖ Conservatoire académique
- ㉗ La guilde étoilée
- ㉘ Tour de guet, centrale énergétique

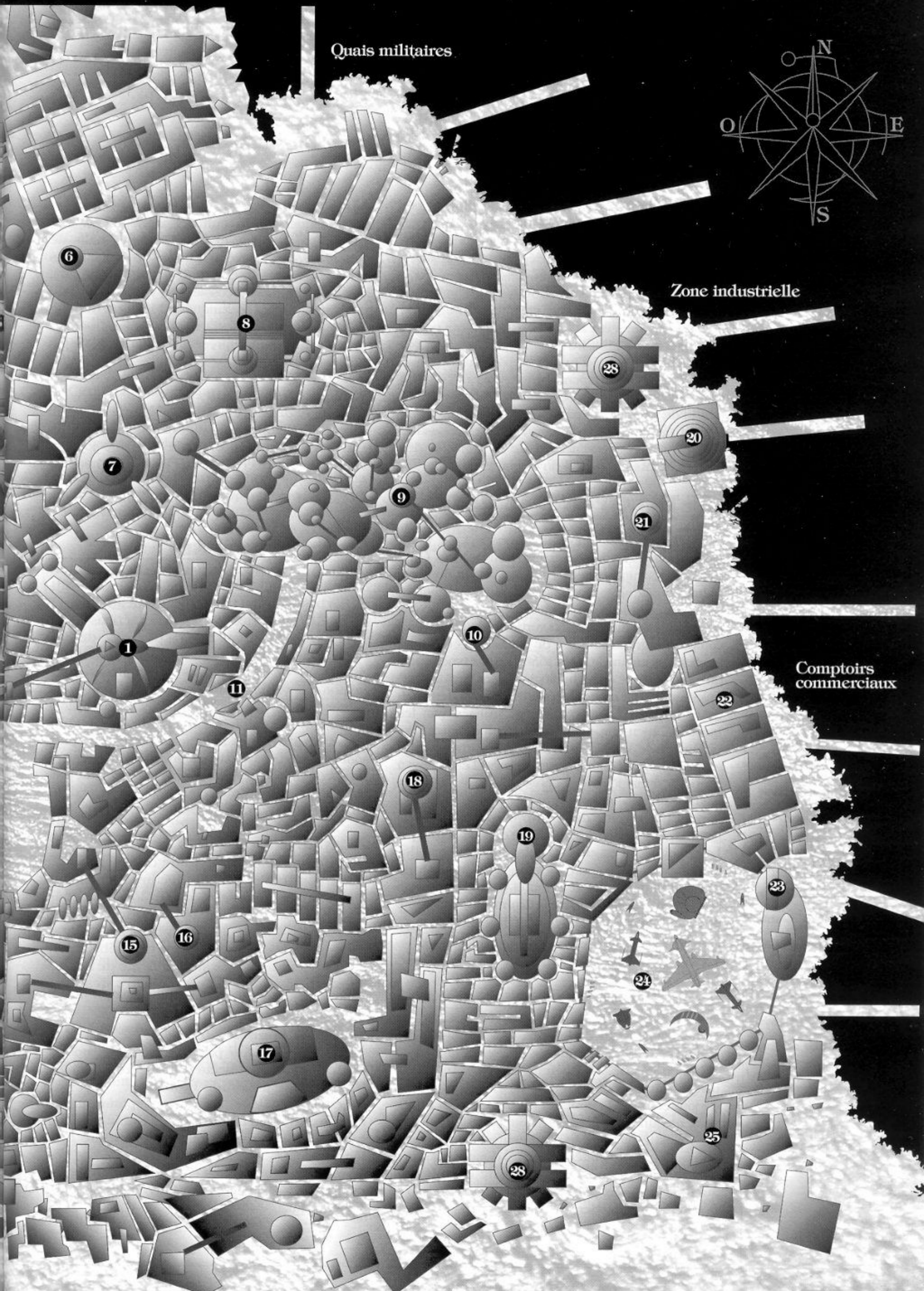


Quais militaires



Zone industrielle

Comptoirs commerciaux



La cité est donc isolée du reste de la capitale (dont elle est finalement heureuse de ne pas faire partie intégrante) et n'est reliée à aucune autre place forte du Nouvel Ordre. Les départs et les arrivées se font par des voies plus longues, beaucoup moins sûres, qui ont dissuadé les humains d'effectuer des voyages vers la cité libre. Malgré les apprences, Wana est la cité héossienne qui compte le plus grand nombre de portails. Au total, près d'une cinquantaine d'installations, gérées par la résistance et l'indispensable réseau de la Clef d'argent. Ces portails servent au transport clandestin de troupes, de marchandises et d'informations. Ils sont, pour la plupart, connus du Consulat qui les utilise avec l'accord de la Ligue et des représentants héossiens du Grand Conseil.

LES TRANSPORTS AÉRIENS

Le principal mode de transport de Wana n'est ni terrestre, ni souterrain, mais aérien. Qu'il s'agisse de transports en commun ou de déplacements individuels, la voie des airs est devenue la plus simple et la plus rapide. Elle est surtout plus appropriée à l'organisation verticale de la cité, qui compte un grand nombre de tours et d'édifices à étages. Les engins utilisés sont de deux types : propulsion magique ou technologique. Les engins technologiques sont en grande partie dérivés des véhicules légers humains. Ils sont utilisés par les humains, bien sûr, mais aussi par les riches propriétaires de Wana, les personnalités importantes ou tout simplement les gens pressés. Les engins à propulsion magique sont gérés par les Bateleurs et les Héolhiens, qui sont aussi présents sur Wana, et surtout par la caste des Convoyeurs, qui assure la gestion des transports collectifs à départs réguliers. Le ciel de Wana est en permanence sillonné par des engins volants de toutes sortes, du plus léger au plus lourd, tantôt discrets, tantôt vrombissants, qui participent à leur manière à l'animation constante et à l'ambiance unique de la cité libre.

LES GRANDS QUARTIERS

LA CEINTURE HAUTE

Quartier résidentiel du nord ouest, la Ceinture Haute est constituée d'un ensemble d'immeubles à étages, de blocs habitables à l'esthétique sobre et fonctionnelle, et de hangars et entrepôts à usages variés. Les rues sont assez peu animées, de jour comme de nuit, et l'ambiance y est relativement calme. La périphérie ouest de la Ceinture est investie par une foule d'usines, fabriques et autres dépôts de matériel, qui lui donne un air grisâtre et métallique. On y trouve de nombreuses auberges et lieux publics, surtout aux abords de la Cité et du quartier du Marché.

■ Le Conservatoire Académique (26)

Gigantesque centre culturel rassemblant des salles d'expositions, des musées, des halls de conférences, des reconstitutions d'événements historiques, des ateliers de démonstrations... Toutes les cultures héossiennes y sont exposées, de même que les techniques et les arts des différentes races. Manifestations régulières, sécurité maximale et omniprésence de la technologie humaine.

Quelques bonnes adresses

- Le Temple de Löd, et son Grand Maître (place du Temple, à quelques rues du Conseil Héossien) ;
- La Taverne de Khoc, tenue par une joyeuse bande de Felings (47, rue du Passe Vent, non loin des hangars) ;
- L'Hôpital Ouest, et ses soins magiques (aux pieds de la centrale énergétique n°5).

LA CEINTURE BASSE

Quartier résidentiel du sud-ouest, la Ceinture Basse est constituée d'un grand nombre de bâtiments bas, deux ou trois étages tout au plus, qui sont reliés entre eux par des ponts aériens et des plate-formes automatisées. La profusion de rues et de commerces a créé un quartier animé et vivant, où de nombreuses races héossiennes cohabitent avec la communauté humaine installée autour de la Guilde Étoilée. Les habitations situées à la périphérie ouest de la Ceinture Basse, relativement luxueuses pour la plupart, sont très prisées des riches propriétaires et négociants de la ville. Les quartiers nord et sud, plus populaires, sont réputés pour la joie de vivre d'habitants aux cultures variées.

■ La Guilde Étoilée (27)

Quartier général de la guilde des humains de Wana, ce bâtiment à l'architecture fuselée abrite également un centre d'astrologie très perfectionné, différents lieux de rencontres pour les humains, des consoles reliées à Arpège et des salles de conférence pour des débats politiques et culturels. C'est l'emblème de la communauté humaine et le sanctuaire des renégats.

Quelques bonnes adresses

- Le Cabaret, tenu par des humains nostalgiques mais très accueillants (134, Longue Rue, près de la Guilde Étoilée) ;
- Le Pic à Glace, restaurant panoramique luxueux situé au dernier étage d'une tour delhion (Tour Azur, à l'ouest de la Guilde Étoilée) ;
- Le Symbiozoo, et ses soixante espèces d'arminales (42, rue Kl'm'kar, à l'ouest du Téatranima).

Campagne 7

Jön ne veut communiquer qu'avec les personnages. Tout contact avec d'autres individus le met en état de crise : une force incontrôlable semble jaillir de nulle part et détruit tout sauf les personnages. Hors, tout le monde veut prendre contact avec Jön...

LA CITÉ

Centre ville administratif, à l'ambiance pressée et superficielle, la Cité est un véritable carrefour des modes et des castes, où se dressent quelques-uns des bâtiments les plus importants de Wana. Le quartier regroupe des centres de loisirs, comme le Cirque ou l'Hédonium,

des magasins spécialisés et souvent onéreux, des restaurants gastronomiques, des hôtels particuliers, quelques auberges luxueuses et de nombreux sièges sociaux de castes ou de guildes commerciales. Tout y est un peu plus cher qu'ailleurs, mais on peut également y trouver quelques havres de paix réservés aux habitués, tels que l'Auberge du



Vieux Woon, à l'ambiance garantie. Les bâtiments de la Cité, entretenus avec soin, s'ornent fréquemment de verrières, de miroirs ou d'ornements sculptés dans des minéraux précieux. C'est également le cœur historique de Wana, avec ses nombreux monuments et ses statues géantes.



■ Le Cirque (1)

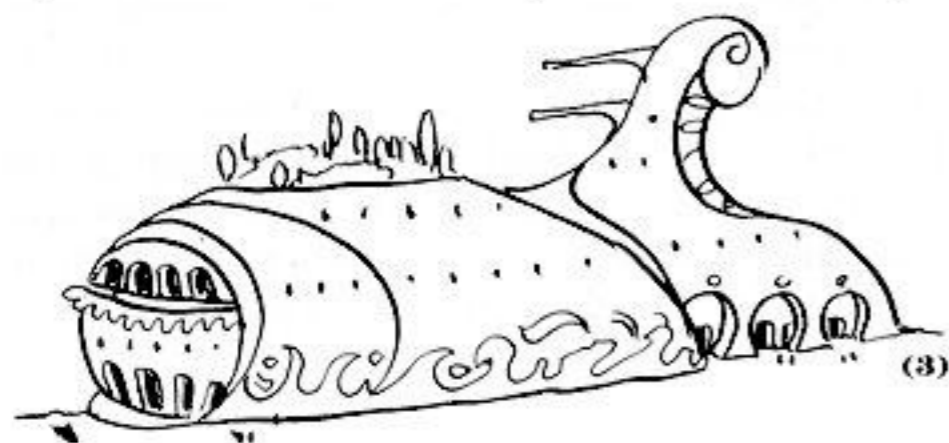
Complexe ultra-moderne, aux activités diverses, le Cirque réunit les artistes de Wana. Salles de spectacles, cirque traditionnel, manifestations culturelles, projections de longs métrages humains et héossiens, salles de jeu, casino, arènes... C'est aussi le cœur des installations vidéo et le siège social des chaînes télévisées de Wana.

■ La Grand Place (2)

Véritable centre de la cité, la Grand Place abrite de nombreux magasins, des auberges et des restaurants, et attire une foule de badauds et de visiteurs. On y trouve aussi des espaces verts, jardins et parcs de détente où les habitants aiment à se réunir à toute heure.

■ Le Conseil Héossien (3)

Siège du Grand Conseil et des élus politiques de Wana. C'est là qu'ont lieu toutes les réunions des représentants héossiens et que sont votées les pro-



positions de lois qui sont ensuite transférées au Consulat. Chaque caste y possède son secteur et ses bureaux.

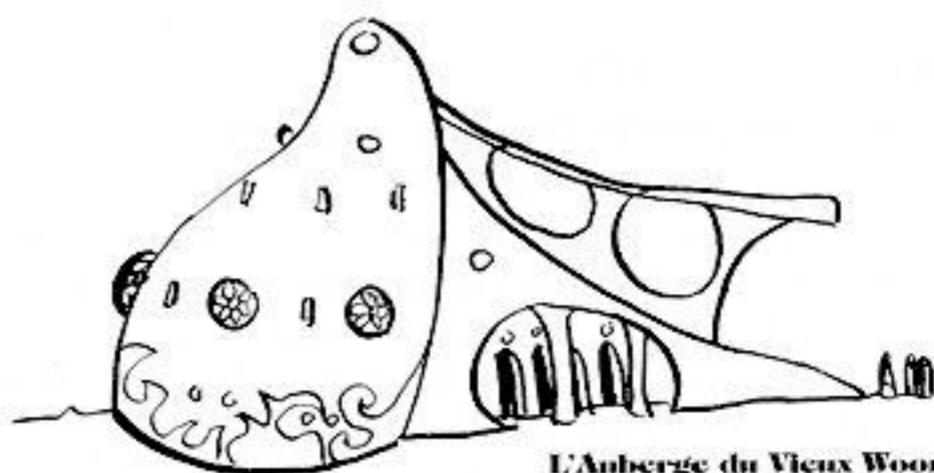
■ L'Hédonium (4)

Installation récente, proposée par les représentants de la communauté mélodienne et fondée par

les adeptes de Löd et de Moï. L'Hédonium offre un choix incalculable de sensations virtuelles, *via* des cabines particulières, des spectacles, des conférences et des démonstrations de magie ou de pouvoirs de cultes. Le public y est toujours très nombreux.

Quelques bonnes adresses:

- L'Auberge du Vieux Woon (18, Grand Place, à quelques pas du Conseil Héossien) ;
- La Librairie Imaginaire, tenue par le vénérable Écume, qui veille sur trois étages garnis d'ouvrages insolites (87, rue du Gwaï, au sud de la Grand Place) ;

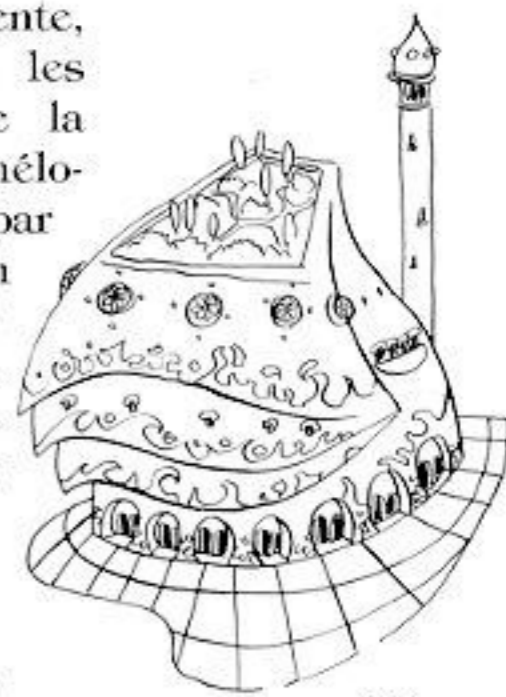


L'Auberge du Vieux Woon

- Les Thermes, réservés aux mâles et principalement fréquentés par des Woons, Ygwans et Darkens (Place Gomba, au sud du Conseil Héossien).

LA RUCHE

Quartier manuel et technologique du nord-est, la Ruche tient son nom de son activité incessante et de sa population toujours affairée, ainsi que du vrombissement perpétuel des machines, moteurs et instruments mécaniques qui résonnent dans ses rues entrelacées. Le centre est occupé par les ateliers Kelwins, à l'architecture sphérique et torturée. La Ruche abrite de nombreuses fabriques, des comptoirs marchands spécialisés dans la technologie, des vendeurs de pièces détachées, d'engins volants et terrestres, des laboratoires de recherche scientifique, mais aussi des habitations familiales où vivent de nombreux Darkens, surtout à proximité du Haut Fort. Les rues sont



(4)



La ruche

souvent étroites, les façades se ressemblent, et il n'est pas rare que des étrangers se perdent dans ce dédale de verre et de métal.

■ Les Réserves (5)

Centres de stockage et de conditionnement des réserves alimentaires. Cet énorme complexe industriel, qui combine astucieusement magie et technologie, abrite des tonnes de nourriture et de denrées alimentaires. Il emploie plus d'un millier d'ouvriers, quelques deux cents agents de sécurité et travaille main dans la main avec les services de transports internes et externes de Wana.

■ La tour centrale (6)

Pierre de voûte du système de centrales énergétiques disposées à la périphérie de la ville, la tour centrale assure la gestion et la cohésion du dispositif de chauffage et du champ de force instauré autour de Wana. Les ingénieurs qui y travaillent sont assistés par les meilleurs experts en technologie humaine des terres pures, ainsi que par quelques mages du Grand Collège.

■ L'Antenne (7)

Centre de réception et d'émission des ondes, l'Antenne centralise et redirige toutes les informations qui circulent à Wana. Le travail de fournis qui y est effectué est indispensable à la couverture intégrale des terres pures en informations. C'est la clef des échanges radio et le cœur du réseau de communication des terres pures, qu'il concerne les résistants ou les simples habitants équipés de récepteurs.

■ Le Haut Fort (8)

Massif et imprenable, cette énorme bâtisse allie la pierre la plus dure au métal le plus sophistiqué. Elle abrite l'ensemble des garnisons militaires de la ville, les engins aériens utilisés pour la défense et le repérage, mais aussi de nombreuses machines de guerre, comme les canons longue-distance et le terrible canon à particules inauguré une vingtaine d'hexons plus tôt. Le Haut Fort est géré par deux des Généraux de la Ligue, en accord avec le Consulat et le Grand Collège.

■ Les ateliers (9)

Bastion de la tradition kelwin, le complexe des ateliers regroupe une foule de communautés de travail, de castes manuelles, de laboratoires et autres usines mécaniques très sophistiquées, mais aussi des habitations, des lieux publics et

des centres de loisirs. Les ateliers alimentent la cité en produits technologiques et manufacturés, mais aussi en énergies complémentaires, en pièces détachées, en armes...

■ L'École (10)

Tenue par les Techno-Mages, l'École est sûrement ce qui se fait de mieux et de plus légal en matière d'enseignement magique. Les instructeurs, une centaine, encadrent plus d'un millier d'élèves et se relaient pour leur transmettre les secrets des arts magiques. Toutes les familles de magie y sont pratiquées, y compris celle des Limbes et l'étrange Jeu de Lumières.

Quelques bonnes adresses:

- Le Bôm, école martiale tenue par la caste des Combattants (19, rue de Löd, entre la tour centrale et le Haut Fort) ;

- Le Temple de Win, couplé à l'Église des Nano-Merveilles, où

quelques membres des Machinéens font parfois leur apparition (63, rue Coudée, entre le Haut Fort et les ateliers nord) ;

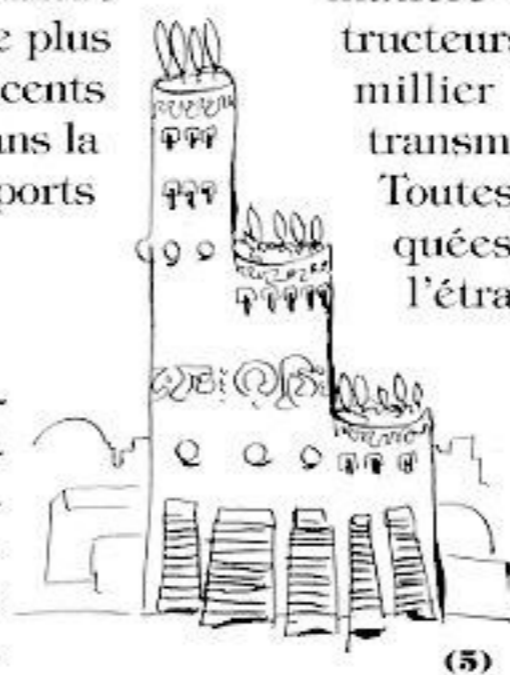
- L'Héolhie, location et vente d'engins volants, prix très attractifs (Hangars 31 et 32, entre les ateliers et le Techno-Magium).

LE QUARTIER DU MARCHÉ

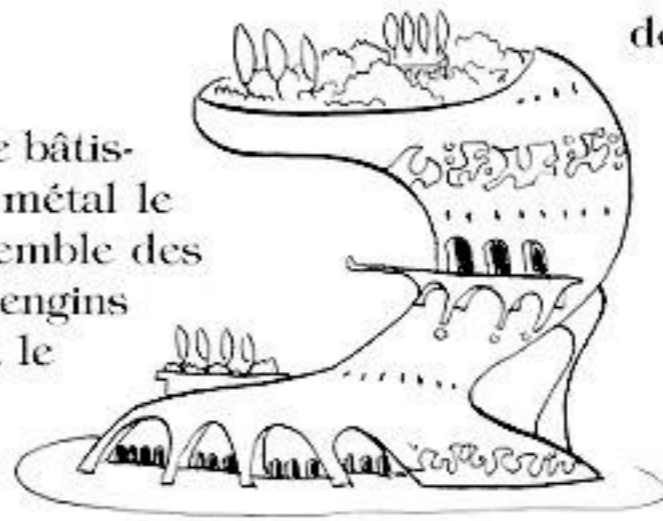
Populaire et commercial, le quartier du Marché est sans aucun doute le quartier le plus vivant de tout Wana. Autour du marché central, une gigantesque zone piétonne où fleurissent les étals et les tentes colorées,

de nombreux comptoirs commerciaux rivalisent d'attraits avec des auberges, des lieux de divertissement et des pensions chaleureuses. La plupart des habitants de Wana qui travaillent dans ce quartier y vivent également, contribuant à l'impression de foule et à la rentabilisation des installations de transport pour piétons. Le quartier est sillonné

par un ensemble complexe, mais efficace, de tapis roulants, d'ascenseurs extérieurs et de voies rapides souterraines. Les sous-sols du Grand Marché sont presque aussi bondés que les différents niveaux de surface et offrent eux aussi une grande variété de commerces et d'installations de loisirs. L'architecture y est colorée, voyante, et profite de la mosaïque que forment les toits des commerces pour offrir, vu de haut, un véritable arc-en-ciel de couleurs.

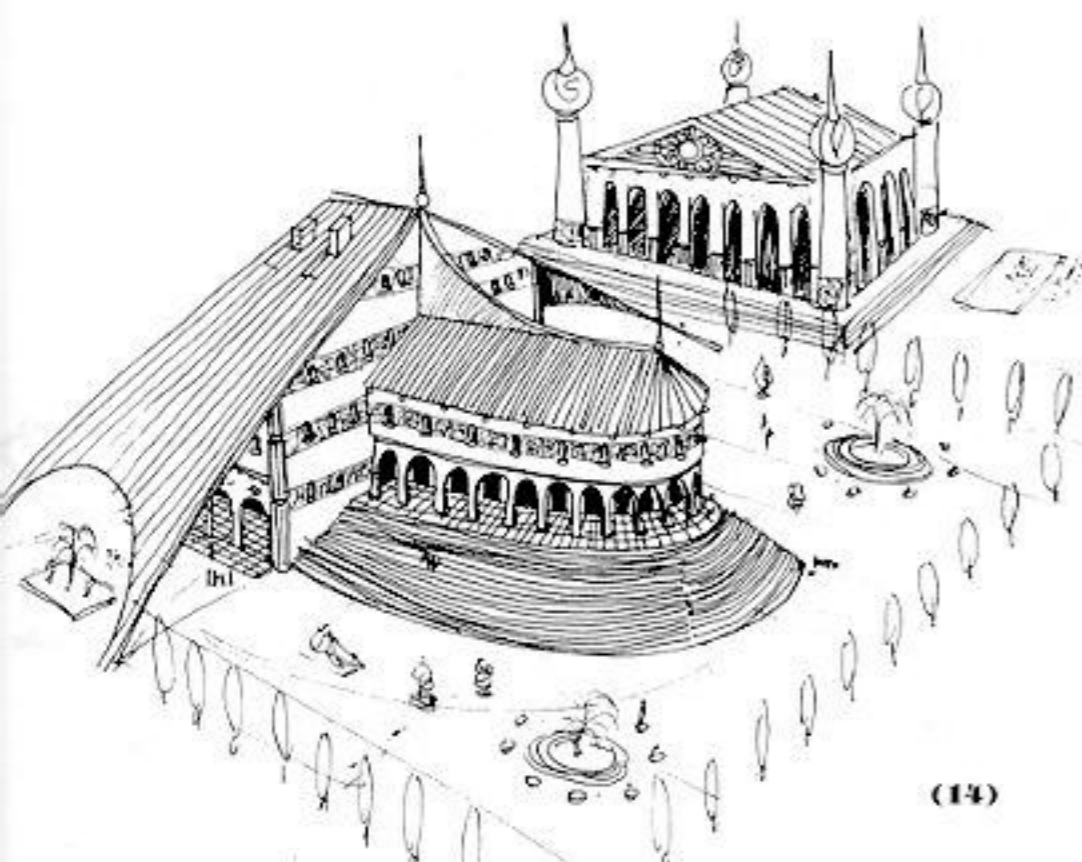


(5)



(8)

Campagne 8
Les crises de Jön deviennent de plus en plus fréquentes. Il représente une réelle menace pour l'Héossie toute entière. La ligue demande aux personnages de supprimer leur protégé...



■ La Promenade Givrée (11)

Principale artère de Wana, la Promenade tient son nom de la multitude de glaces et de parois vitrées installées sur les devantures des magasins qui la bordent, ainsi que des couleurs chatoyantes de son revêtement de sol. Elle allie l'agitation superficielle au charme de vitrines voyantes.

■ Le Grand Marché (12)

Immense labyrinthe de tentes et d'étals colorés, le Grand Marché est plein du lever au coucher du soleil, et même parfois au-delà. On y trouve de tout, sauf du calme, et les marchandises qui y sont proposées proviennent des quatre coins du continent. Ambiance garantie à toute heure.

■ Le Téatranima (13)

Mélange de théâtre traditionnel et de salles de projections holographiques, ce complexe technologique mélange les spectacles et les publics. Lieu de rencontres privilégié entre humains et Héossiens, il propose une programmation variée, riche et toujours très intéressante.

■ Le Comptoir de Nemrald (14)

Poste avancé de la guilde des Maîtres Herboristes de Nemrald, le Comptoir est un énorme magasin où l'on trouve des plantes, des herbes, des animales, des créatures de compagnie pour le moins exotiques et... un service d'espionnage et d'assassinat aux prix exorbitants. Leur marché est florissant et leurs talents n'ont encore jamais été mis en défaut.

■ Quelques bonnes adresses:

- Le Terminal des Transports, par lequel on accède à tous les transports publics de Wana. Plans de ville, réservations, renseignements et navettes

régulières (3^e sous-sol, juste sous le Téatranima) ;

- Le Cartographe, et son gérant, Neuf Vies, qui propose plans, cartes et légendes de tout le continent (337, Promenade Givrée, à quelques pas du Cirque) ;

- Le Pfum Bailleur, auberge "conviviale" bien connue des autorités pour ses soirées animées et les excès fréquents de certains consommateurs (1, avenue du Marché).

LES DOMES

Centre officiel et bureaucratique situé au sud, le Quartier des Dômes est sûrement le plus avancé de tous sur le plan technologique. Il abrite en effet beaucoup de bâtiments officiels, comme le Consulat, le Colysée ou le Grand Collège, et possède le meilleur des installations électroniques et informatiques de tout Wana. Les habitations sont rares et souvent rassemblées dans de hautes tours au confort maximal. La grande majorité des bâtiments occupés sont des institutions officielles, des annexes du Consulat, des quartiers généraux de castes ou de réseaux, ainsi que

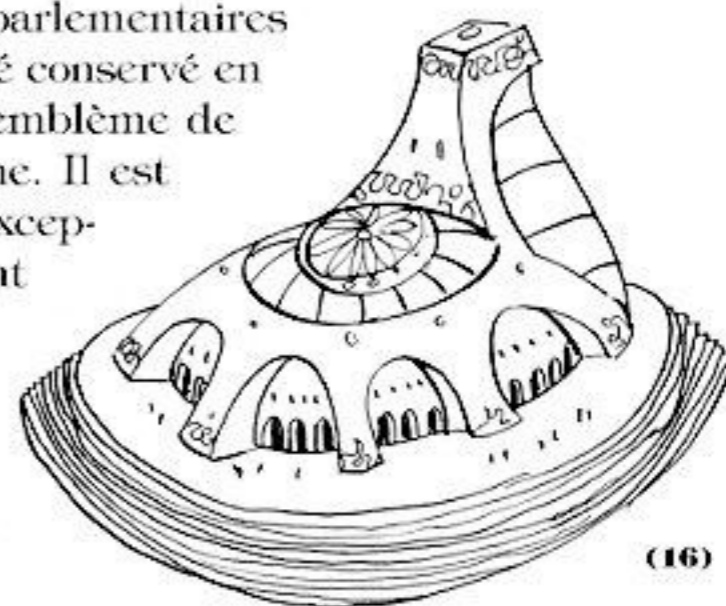
quelques musées ou lieux publics gérés par les autorités. Les rues sont larges et propres, la sécurité maximale et toutes les commodités urbaines (éclairage, signalisation, accès aux transports en commun) portent la marque de la caste des manuels et de la technologie humaine.

■ Le Consulat (15)

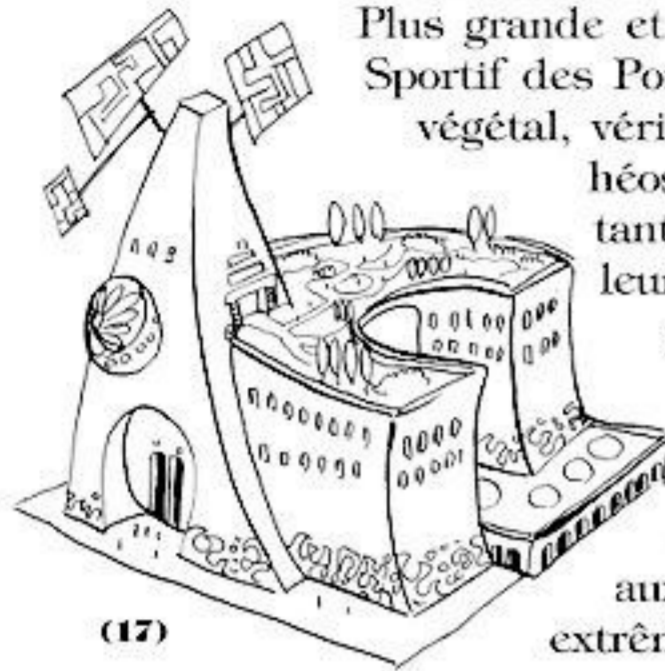
Quartier général des dirigeants politiques humains et officiels de Wana, le Consulat est un gigantesque édifice de verre et de métal qui compte plusieurs tours et d'innombrables ascenseurs. Dédale administratif, il abrite les salles de réunions et les appartements des représentants humains, dont le consul, ainsi que ceux de quelques dignitaires héossiens. Sécurité maximale et surveillance vidéo omniprésente.

■ Le Colysée (16)

Ancien site des discussions parlementaires héossiennes, le Colysée a été conservé en l'état et sert aujourd'hui d'emblème de l'ancienne société héossienne. Il est utilisé lors des réunions exceptionnelles, qui rassemblent les conseils humains et héossiens, ou pour des manifestations culturelles importantes, comme la Fête du Souvenir qui a lieu tous le dix hexons.



■ La Serre (17)



Plus grande et plus visitée que le Complexe Sportif des Ports, la Serre est un labyrinthe végétal, véritable musée vivant de la flore héossienne. Toutes les variétés existantes y sont représentées, dans leur environnement naturel recréé par les Maîtres Herboristes de Nem-rod. La guilde des Felings tropicaux y fait même pousser des variétés expérimentales, capables de résister aux écarts de température les plus extrêmes.

■ La Bibliothèque (18)

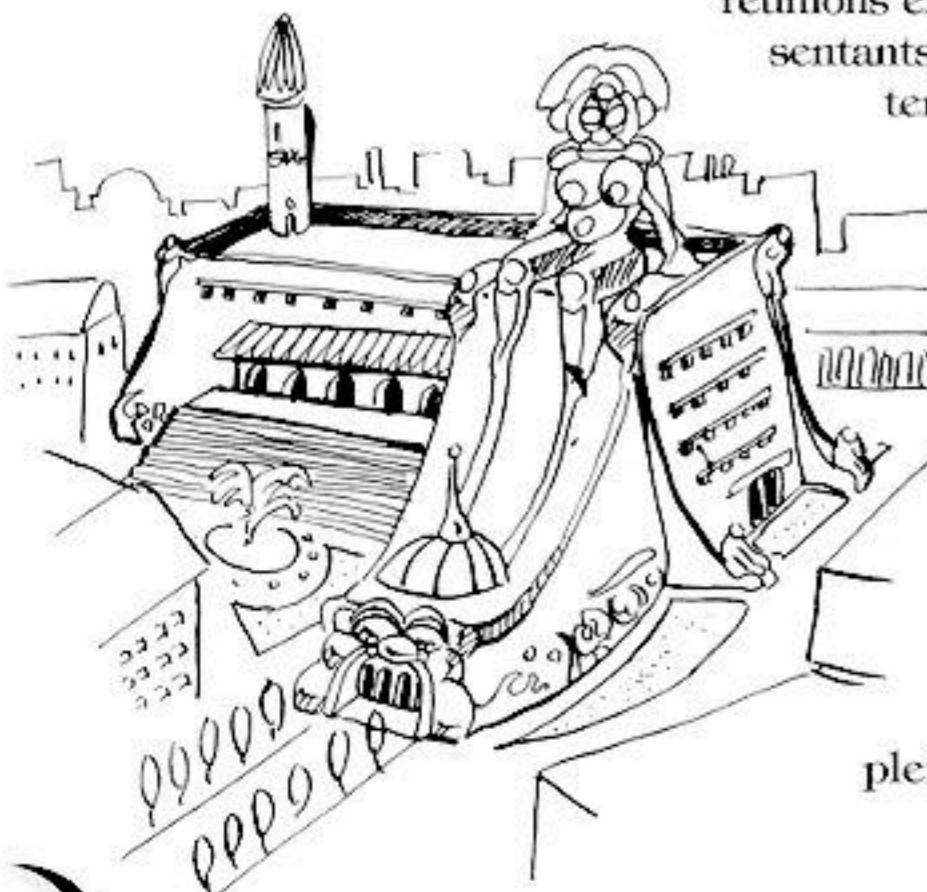
Une légende raconte que la Grande Bibliothèque de Wana contiendrait plus d'ouvrages que la cité ne compte d'habitants... Il est tout de même certain que l'institution, gérée par la caste des érudits et des magiciens, rivalise de prestige et de titres avec celle de Zaös, le quartier des livres. La tour compte plus de dix niveaux, dix fois plus de secteurs et cent fois plus d'employés.

■ Le Grand Collège (19)

À la fois quartier général et structure d'enseignement, les bâtiments du Grand Collège imposent par le mélange des styles architecturaux et la variété des services proposés. Apprentissage intensif, cours particuliers, gamme de compétences presque infinie, expérimentations... Les instructeurs du Grand Collège ne se cachent ni de leur appartenance à la résistance, ni de leurs pratiques interdites par le Nouvel Ordre. Ils travaillent en collaboration avec le Consulat, à qui ils rendent de fréquents services.

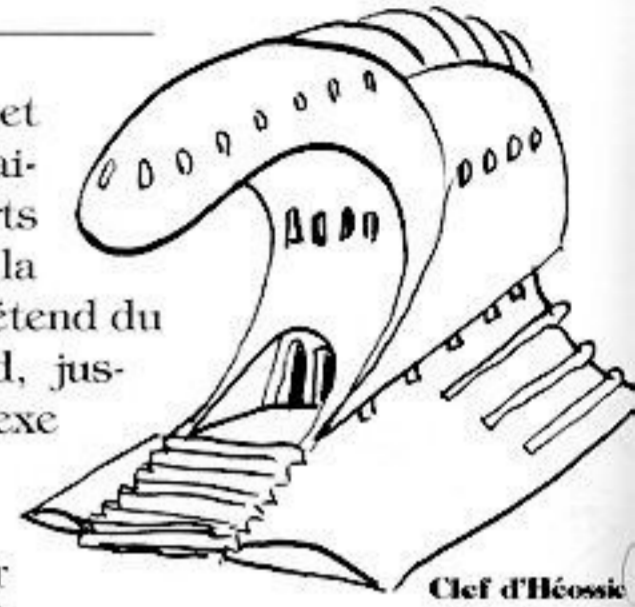
Quelques bonnes adresses

- La Clef d'Héossie, taverne réputée pour ses réunions entre les résistants et les représentants des réseaux influents des terres pures (1^{er} sous-sol, à la verticale du 52, rue des Miroirs) ;
- Le Grand Zoo, et ses 350 espèces venues de l'ensemble du continent (680, avenue Renaissance, près de la centrale énergétique n°3) ;
- L'Harmonie, et ses instruments merveilleux, tenue par un vieux couple de Boréals au talent inégalé (Place des Grands Verres, en plein cœur des Dômes).



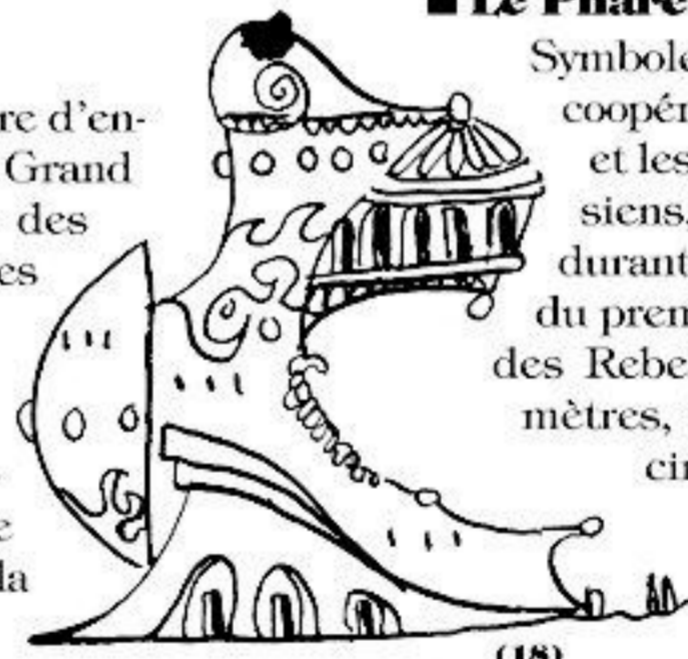
LES PORTS

Zone industrielle et essentiellement portuaire, le quartier des Ports regroupe en fait toute la côte est de Wana. Il s'étend du Phare, situé au nord, jusqu'au grand complexe sportif qui jouxte les pistes du Delhiport. C'est un quartier animé, aussi vivant le jour que la nuit, et qui concentre une bonne partie des activités spécifiques de Wana. Les différents ports emploient énormément d'habitants, au même titre que les hangars, les fabriques diverses, les centres de contrôle et autres entreprises de transport et d'acheminement des marchandises. La technologie y est omniprésente, tout comme la magie. La guilde des Techno-Mages, qui est en fait un des réseaux officiels de la cité, y est en effet très active.



Clef d'Héossie

■ Le Phare (20)



Symbole du pouvoir des castes et de la coopération entre le Consulat humain et les représentants des peuples héossiens, le Phare a été mis en activité durant l'hexon qui a suivi l'investiture du premier consul humain, le fondateur des Rebelles. Haut de plus de soixante mètres, il abrite sous une large verrière circulaire un cœur lumineux alimenté par un mélange de magie et de technologie. Il est géré par la guilde des Techno-Mages, créateurs du Globe,

et surveillé par les manuels. C'est l'un des sites les mieux protégés de la cité.

■ Le Techno-Magium (21)

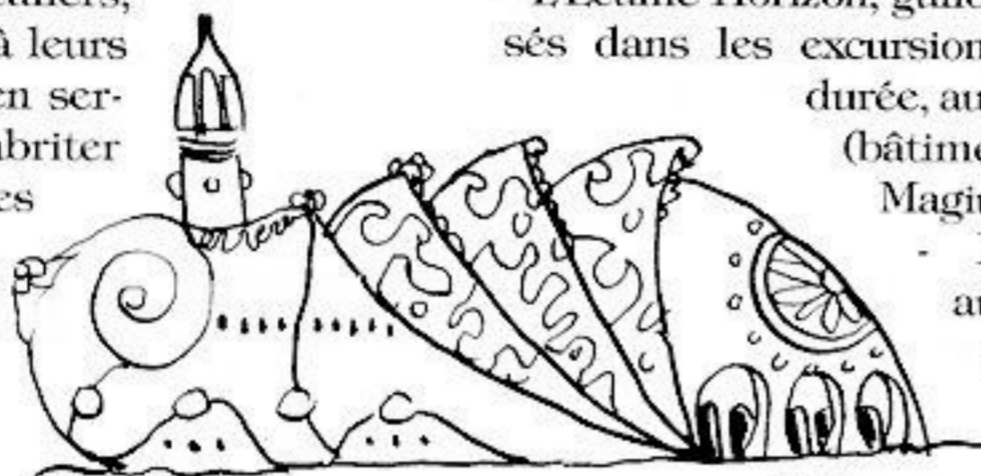
Tout comme le Grand Collège, ces bâtiments sont à la fois les quartiers généraux du célèbre réseau et les locaux qui abritent une école réputée et riche d'un petit millier d'élèves. Sous la tutelle des célèbres résistants, qui sillonnent les terres pures à bord de leurs extraordinaires engins volants, de nombreux jeunes de Wana s'initient à l'aérologie, la mécanique, la magie ou l'étude des énergies de propulsion. Les salles de cours sont accolées aux hangars, où les ingénieurs du réseau démontent, réparent et perfectionnent leur parc aérien sous les yeux des élèves.



(21)

■ Les hangars (22)

Classiques, sobres, mais fonctionnels et bien remplis, les hangars des Ports abritent toutes sortes de véhicules aériens, marins et terrestres. Ils sont loués par des particuliers, plus souvent aux castes et à leurs nombreuses filiales, qui s'en servent comme garage pour abriter leur matériel et effectuer des réparations. Ils sont différenciés par une lettre, de A à L, et par un numéro, de 001 à 250, soit plus de 2 500 hangars...



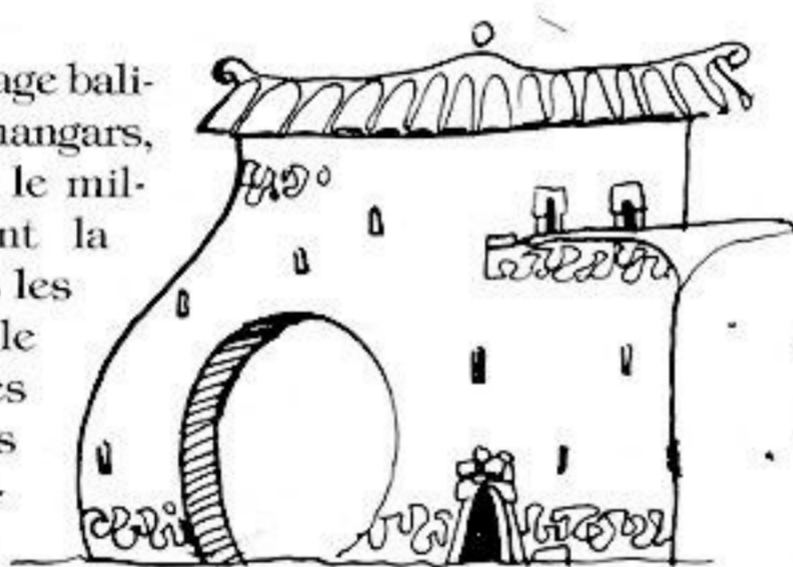
(25)

■ La tour de contrôle (23)

Longiligne, aux formes futuristes, la tour de contrôle du port veille au bon déroulement du trafic des ports de la cité. Cette lourde responsabilité englobe les départs et arrivées maritimes, plus de deux cents par jour, mais aussi et surtout le trafic aérien, qui est près de trois fois plus important. Les ingénieurs et le personnel de service qui y travaillent sont représentatifs de l'organisation de Wana : toutes races, toutes castes, humains et Héossiens.

■ Le Déhhiport (24)

Une immense piste d'atterrissage balisée, couplée à de nombreux hangars, et parcourue chaque jour par le millier d'employés qui assurent la bonne marche du trafic. Seuls les engins volants circulent sur le Delhiport, qui dessert les navettes commerciales, les décollages des patrouilles militaires et les départs d'engins particuliers, telles que les navettes des Héolhiens ou des Bateleurs.



Taverne des Bossus

■ Le complexe sportif (25)

Tenu par la caste des combattants, mais financé et géré par le conseil héossien de la cité, le complexe sportif propose tous les sports et toutes les activités, de la plus traditionnelle à la plus spectaculaire. Tournois de sports collectifs, démonstrations d'arts de combat, rassemblements sportifs continentaux... C'est un des sites les plus appréciés par une population qui aime à encourager ses sportifs, dans une ambiance surchauffée.

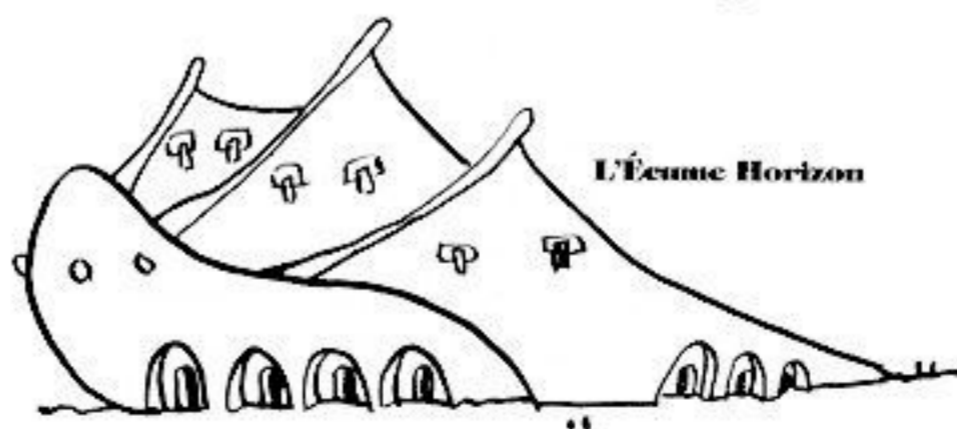
Quelques bonnes adresses

- Le Temple de Ling, son Grand Maître et ses merveilles (Zone d'Activités du Delhiport, à quelques mètres de l'océan);
- L'Écume Horizon, guilde de convoyeurs spécialisés dans les excursions maritimes de longue durée, aux engins impressionnants (bâtiments accolés au Techno-Magium, près du hangar n°1);
- Les Bossus, virulente auberge de dockers et de manuels (189, avenue des Embruns, à une centaine de mètres du Delhiport).

LES CENTRALES ÉNERGÉTIQUES (28)

Au nombre de cinq, sans compter la tour centrale, les centrales énergétiques sont de hautes tours de métal, de vingt-cinq mètres de diamètre. Elles abritent une installation technologique très perfectionnée qui produit un champ de force invisible, chargé de provoquer un effet de serre autour de Wana. Les centrales produisent de la chaleur, dirigée vers le ciel et insufflée parallèlement dans les canaux souterrains, qui s'accumule dans l'air et les étages inférieurs de la cité. Le résultat combiné de l'action des centrales énergétiques et des nombreuses installations de chauffage a permis de créer un micro-climat très supportable, propice à la vie en extérieur. Ces centrales sont l'œuvre des manuels qui, forts d'un échange de connaissances avec les humains de la cité, ont associé leurs tradi-

tions aux progrès technologiques des hommes des étoiles. Les centrales sont toujours étroitement surveillées par les autorités de Wana, qui patrouillent aussi sûrement que discrètement, et sont stictement interdites aux étrangers.



PEUPLES ET CITÉS

RÜDYA, LA PLACE FORTE

Armée : 10	Arts : 6
Ressources : 70	Magie : 7
Commerce : 10	Population : 90 000
Technologie : 8	Nature : 6
Religion : 8	Sciences : 7

Plantées à quelques heures de la frontière officielle du Shaaken, les hautes murailles de Rüdya s'insèrent dans le prolongement des arêtes rocheuses et des impressionnantes collines d'une région morcelée. On accède à la cité par des routes escarpées, tortueuses, qui mènent inévitablement à l'unique porte de pierre et de métal. Rüdya est à la fois une citadelle, réputée imprenable, et un point de passage incontournable pour les expéditions en partance vers le Shaaken. Cité de pierre, aux constructions massives et fonctionnelles, l'architecture carrée de Rüdya n'est adoucie que par les fantaisies de familles de Mélodiens et de Kelwins. La population, soit plus de soixante mille habitants, est relativement hétéroclite et comporte même quelques humains. Une armée de professionnels assure la protection de l'enclave et porte le flambeau de l'ancienne caste des Combattants. La cité offre une sécurité quasi absolue, tant contre le froid et les prédateurs que contre les humains. On y trouve de nombreuses auberges, des temples, des comptoirs commerciaux riches et variés, des guildes de mages et des loges de maîtres d'armes renommés sur l'ensemble du continent. La technologie y est présente mais reste asservie aux besoins utilitaires de l'hygiène, des communications et du chauffage. Rüdya est reliée au réseau Arpège mais les terminaux, surveillés par les membres du Conseil de Sécurité, ne sont utilisés qu'en cas d'urgence ou de nécessité. Il en va de même pour les différents portails de transfert et les armes technologiques. Les habitants de la Place Forte sont tous plus ou moins concernés par la résistance. Le chef du Conseil de Sécurité, Tezeck, est un des lieutenants militaires de la Ligue. C'est ce Darken qui assure la coordination des actions de défense et qui rassemble les informations des voyageurs.

WINOCK, LA CITÉ BLANCHE

Armée : 5	Arts : 10
Ressources : 60	Magie : 6
Commerce : 10	Population : 60 000
Technologie : 7	Nature : 6
Religion : 10	Sciences : 6

À la fois posée et creusée entre les rives du Deyal et celles du Talgin, Winock est une cité calme et sereine, du moins en apparence. Son architecture est un étonnant mélange de traditions woons et d'ingéniosité boréale. La cité est sillonnée par des ponts et des passerelles, faits de bois et de cordages tressés, qui relient entre elles une foule d'habitations typiques des forêts blanches. De gigantesques huttes cotoient des lieux publics fonctionnels et très simples, tant dans leur usage que dans leur décoration. Échoppes en grand nombre, vendeurs de montures, marchands de fourrures, armuriers... Les seules concessions faites par les Woons sont une école continentale, où sont enseignées les langues et les cultures de toutes les races héosiennes, un central technologique qui abrite les dirigeants de la cité et le noyau de la résistance organisée, ainsi que quelques temples épars où sont vénérés Ōn, Wān, Löd et des divinités du panthéon traditionnel telles que Yhal, Indra, Teno ou Omar. La population vit au rythme indolent des chasses, des expéditions et des fréquentes arrivées de voyageurs. Winock est en effet, de par son emplacement, un carrefour obligatoire pour tous les aventuriers qui se lancent dans la traversée des Terres Woons. L'augmentation de ce genre de trafic a créé de nombreux commerces et permis à des mercenaires, des guides et divers fournisseurs de s'installer définitivement dans la cité blanche. L'ambiance y est toujours joyeuse, bien qu'un peu muselée par le froid et la dureté des nuits d'hiver, et les fêtes sont presque aussi nombreuses que les jours d'un hexon. L'autorité est assumée par un groupe d'anciens et de représentants des principaux secteurs d'activité de la ville. La loi y est simple mais stricte, les règles bien fondées et respectées par tous, et l'harmonie y règne durablement depuis une centaine d'hexons.

WONEM, LA FOURMILIERE

Armée : 6	Arts : 8
Ressources : 68	Magie : 5
Commerce : 10	Population : 75 000
Technologie : 5	Nature : 6
Religion : 7	Sciences : 6

Nichée à l'ombre des Cîmes, en plein cœur des forêts des Terres Wins, Wonem tient son sobriquet de l'agitation incessante qui secoue ses rues bondées et ses magasins. Son architecture est, à l'image de sa population et de ses activités, harmonieusement complémentaire. Les ateliers kelwins jouxtent les quartiers woons, les deux places marchandes s'ornent des couleurs de petite communautés felings, fomoïs et mélodiennes, quelques tours de Delhions surplombent une enclave darken située aux portes ouest de la cité... Wonem est souvent comparée à une réplique purement héossienne de Kâm, présence humaine mise à part, et compte presque autant de portes de Trinhite que sa jumelle géante. Le commerce y est florissant, la technologie très présente et le climat régulé par l'agencement des habitations et l'efficacité des générateurs de chaleur disposés aux quatre coins de la ville. Les quartiers Est sont occupés par deux ports aériens de grande taille, où viennent se poser les engins volants de nombreuses compagnies de Convoyeurs, comme les Bateleurs et les Héolhiens. Le Nord est aménagé pour permettre une utilisation maximale du Tyaal, qui serpente des Rives jusqu'à l'est de Delhi, et qui assure un bon tiers des transports commerciaux. Wonem comporte presque autant de combattants que de marchands. On y trouve des forges, des camps d'entraînement, un peu à l'écart, des compagnies de guides et de mercenaires, mais aussi des adeptes, mages, érudits et autres représentants des castes traditionnelles. Pour toutes ces raisons, Wonem est sûrement la cité des terres pures qui se rapproche le plus du modèle traditionnel héossien. Contrairement à Wana, beaucoup plus avancée sur le plan technologique, Wonem a réussi à se développer sans compter avec les humains. Résistance et quotidien n'y font qu'un, tant dans le cœur des habitants que dans leur mode de vie.

SÛSHA, LA CITÉ INTERDITE

Armée : 2	Arts : 5
Ressources : 55	Magie : 10
Commerce : 3	Population : 54 000
Technologie : 8	Nature : 8
Religion : 10	Sciences : 10

Également appelée cité des mages, ou Grand Exil, Süsha est la patrie des secrets et de ceux qui

les manient. Bâtie sur la pointe nord du Cap Fondant, la cité ne perdure que grâce aux enchantements qui la protègent de l'érosion et aux hautes murailles qui contiennent avec peine les assauts du vent marin. Süsha est une cité verticale. Aucune construction ne comporte moins de trois étages, qu'il s'agisse de lieux publics ou de simples habitations. L'architecture y est fluide, lisse et colorée, et mélange ingénieusement les techniques des Ygwans à celles des Delhions, qui font partie des deux races majoritaires. La technologie, très avancée, a permis l'installation d'ascenseurs, de tunnels verticaux et de nombreuses applications basées sur la Trihnite. La cité est entourée d'une large muraille et ne compte qu'une seule porte, qui ne s'ouvre que deux fois par jours pour laisser entrer ou sortir les rares voyageurs. Généralement, les arrivées et les départs se font par l'intermédiaire des portes de transfert, qui sont gérées avec rigueur par la guilde des Admittants. Les habitants de Süsha n'apprécient guère la nouveauté et les surprises que constituent l'arrivée d'étrangers. Ils préfèrent s'adonner à leurs activités, que sont l'art de la magie, l'étude de légendes ou l'expérimentation technologique. De nombreux collègues vivent donc dans la promiscuité de cette ambiance de recueillement perpétuel et de murmures, à peine perturbée par les faisceaux colorés qui jaillissent régulièrement des fenêtres. Seuls les Grands Rassemblements, qui ont lieu une fois par mois, parviennent à animer cette gigantesque ruche estudiantine. Les fêtes sont rares, tout comme les magasins, et les habitants préfèrent toujours limiter les manifestations culturelles à leurs seuls proches, généralement de leur race. Aucun humain n'a jamais été admis à Süsha, et on murmure que le seul Nécrosien à avoir jamais contemplé de l'intérieur la cité des mages était autrefois l'un d'entre eux. Ce Nomoï aurait quitté la cité avec un compagnon Feling pour parvenir au stade ultime de la Nécrose et en découvrir les secrets masqués. L'inconscient et son compagnon sont aujourd'hui portés disparus. Le meilleur ami du Nomoï, le légendaire Brume, a préféré oublier cette histoire douloureuse.

KEMPA, LE GRAND COMPTOIR

Armée : 4	Arts : 10
Ressources : 84	Magie : 5
Commerce : 10	Population : 83 000
Technologie : 8	Nature : 7
Religion : 8	Sciences : 8

Le long de l'Omloch, qui serpente des Rives du Cap Fondant jusqu'au sud du Shaaken, la douceur du climat a permis le développement d'un grand nombre de villages et de cités, dont fait

partie Kempa. Les routes abondantes, parfaitement entretenues pas la guilde des Arpenteurs, et le ciel calme et paisible sont propices à tous les modes de transport, de l'attelage traditionnel à la marche, en passant par les dériveurs et les engins volants. Kempa a profité de ces conditions idéales pour devenir le plus important comptoir commercial de toutes les terres pures. On y trouve de tout, sans exception. Toutes les races y sont représentées, avec une légère majorité de Felings et de Mélodiens, et la diversité des cultures rivalise difficilement avec celle des produits, des plus simples aux plus élaborés. Technologie humaine, armes de toutes sortes, nourriture, tissus, herbes et plantes, véhicules et outillage... Les commerces de Kempa attirent une foule de voyageurs, venus des terres brûlées, du Shaaken, et même des grands quartiers d'Héossia, *via* les portes de transfert et les efforts des Passeurs et de la Clef d'argent. Les dirigeants sont rassemblés en un conseil commercial et sont épaulés par des Lieutenants militaires de la Ligue, qui font de fréquentes apparitions dans la cité. Les castes des Marchands et des Convoyeurs, très efficaces, assurent la gestion des magasins, de l'approvisionnement et de l'hébergement des voyageurs. En temps normal, Kempa compte une centaine de milliers d'habitants, mais sa capacité d'accueil peut facilement doubler lors des Grands Marchés de la saison chaude. Le centre de la cité, gigantesque place parsemée de tentes, de pontons aériens et de jardins fleuris, ne contraste que très peu avec les quartiers plus "résidentiels", qui mêlent l'architecture nomade à l'art mélodien, aux couleurs et à la transparence stupéfiante.

QUELQUES TRIBUS, CLANS ET AUTRES FAMILLES

■ Les Façonneurs

Population : 250	Armée : 5
Magie : 6	Technologie : 5
Religion : 7	Nature : 9
Commerce : 9	Sciences : 5
Arts : 10	

Ce clan de joailliers, majoritairement composé de Boréals, est dépositaire d'un art que lui jalouent de nombreuses guildes du continent. Traqueurs et tailleurs de pierres, véritables artistes de la joaillerie, les Façonneurs vivent en nomades dans de longues roulottes tirées par des Pfums. De Wana aux Prismes, ils sillonnent ainsi les Rives à la recherche des plus belles pierres, et ne restent jamais plus de quelques mois dans les petits villages qu'ils établissent aux abords de gisements, de grottes ou d'anciens lits de rivières riches en

minéraux. Ils sont accompagnés par des Woons et des Darkens qui assurent leur sécurité et leur servent de guides dans l'étendue glacée et inhospitalière de la région. L'origine du clan remonte à plusieurs dizaines d'hexons, alors que les premiers pionniers quittaient leurs réserves pour partir à la découverte des terres pures. On raconte que les Façonneurs auraient créé deux des bijoux les plus réputés du continent : la bague de Petros Potemkis, l'actuel consul de Wana, et la gemme de vision qui a rendu célèbre Œil d'Argent, le mage Feling.

■ La Horde

Population : 60	Armée : 9
Magie : 5	Technologie : 3
Religion : 9	Nature : 10
Commerce : 6	Sciences : 4
Arts : 5	

Fidèles à Yhal, le Dieu Chasseur, les Woons de la Horde hantent les forêts blanches des terres du nord à la recherche de prises toujours plus importantes. Ils sont motivés par le défi, le danger et le combat, et vivent en harmonie avec les cycles de reproduction et les changements de saisons. L'appartenance à la Horde est une tradition héréditaire, au même titre que l'art de la chasse, la confection d'armes, la monte et le dressage. Les Woons se déplacent à dos de Korens sauvages, vêtus de peaux et de cornes qui sont autant de trophées. Leur hiérarchie est basée sur le mérite et l'ancienneté, à l'image des plus vieilles tribus guerrières de leur race. S'ils passent pour des barbares aux yeux de la plupart des habitants, ils jouent un rôle fondamental dans la vie de la nature et assurent la protection des villages et des forêts, en éliminant les créatures trop dangereuses, telles que les meutes de Kwans affamés par le froid ou les Styrens qui s'aventurent, lors de la saison chaude, trop près des habitations. Ils sont à la fois craints et respectés pour leur rôle indispensable et leur férocité, qui a inspiré de nombreuses légendes, et qui sert de modèle aux jeunes guerriers des Terres Woons. Korpa, l'actuel chef de la Horde, est le descendant direct du fondateur de la tribu, le terrible Gorma. Il entretient de bonnes relations avec les réseaux de résistants locaux, à qui il échange ses informations, fruits de rencontres ou de combats, contre des matériaux technologiques.

■ Les Styrens

Population : 150	Armée : 7
Magie : 7	Technologie : 5
Religion : 10	Nature : 10
Commerce : 4	Sciences : 8
Arts : 7	

Ces primitifs, aux tatouages mystiques et à la nudité malsaine, forment une communauté isolée et dangereuse, aussi bien pour les humains que pour les autres habitants des Sources. Leurs origines remontent à des temps immémoriaux, de même que le culte qu'ils vouent à Straark'yn, Déesse Araknide bannie de l'Héossie et de son folklore. Le nom de la Déesse semble avoir été volontairement oublié des érudits, mais certains prétendent que la tribu des Styrs n'est autre que sa progéniture maudite. Elle aurait laissé dévorer son corps par des primitifs avant d'être vaincue par Yhal, le Chasseur. Les descendants de Staark'yn vivent en symbiose avec une variété d'Araknides géantes, les Pâles, qui passent pour les filles de la Déesse déchue. Fins, longilignes, protégés des températures par une écorce opaque et visqueuse, les Styrs cachent sous leur apparence grossièrement humanoïde les mêmes caractéristiques que leurs compagnes : vision thermique, immunité aux poisons, mouvements silencieux... Ils utilisent le poison mortel de leur sœurs pour enduire leurs fléchettes, qu'ils manient avec une adresse redoutable. Les Styrs sont territoriaux, xénophobes, utilisent une magie antique et noire, basée sur l'empoisonnement, la peur et la surprise. Ils font d'excellents assassins...

■ Les Arpenteurs

Population : 1600	Armée : 7
Magie : 6	Technologie : 7
Religion : 5	Nature : 10
Commerce : 10	Sciences : 6
Arts : 7	

La frontière qui sépare le clan de la caste est souvent mince mais, dans le cas des Arpenteurs, jamais elle n'a été aussi peu évidente. Leur organisation et leur rôle, qu'ils sont les seuls à pouvoir remplir convenablement, en font un véritable corps d'artisans, à mi-chemin entre les Convoyeurs et les Manuels. Les Arpenteurs sont les responsables de l'entretien des routes des Plaines et de terres Wins. Depuis des générations, ils s'occupent de concevoir, de remplacer, d'innover, de nettoyer et souvent de protéger les axes de communication et de transport de la région. La plupart des races et des cultes y sont représentés et la hiérarchie, très souple, est dictée par les spécialités de chacun. On trouve des ingénieurs, des terrassiers, des charpentiers, des patrouilleurs, des éclaireurs... Le chef, Kelwin jovial du nom de Tello, est en relation permanente avec les autorités de Wonem, de Wana et de Kempa. Il lui arrive d'accepter des commandes spéciales, telles que la construction de ponts ou de tunnels souterrains, même s'il préfère s'occu-

per exclusivement de sa région natale, là où vivent ses enfants. Les Arpenteurs donnent autant dans le commerce et la protection que dans les travaux publics, et ont instauré de nombreux relais, qui leur servent de quartiers généraux et de comptoirs. Depuis quelques temps, des rumeurs circulent à Wana au sujet de l'éventuelle promotion du métier d'Arpenteur en tant que tel, ce qui ferait la fierté de Tello.

■ Les Héolhiens

Population : 250	Armée : 7
Magie : 8	Technologie : 9
Religion : 7	Nature : 8
Commerce : 8	Sciences : 7
Arts : 8	

Cette grande famille a vu le jour il y a une trentaine d'hexons. Née de la rencontre entre un groupe de Kelwins exilés et une caravane de Delhions voyageurs, le clan des Héolhiens s'est soudé autour des rêves et des compétences de ces grands amoureux du ciel. Le village où ils se sont installés s'est très vite transformé en un gigantesque atelier, baptisé Kemp, et s'est progressivement agrandi pour accueillir toutes sortes de marchands et d'artisans. Kemp compte aujourd'hui plus de trois mille âmes et vit au rythme des recherches et des essais des Héolhiens qui tentent, avec plus ou moins de succès, de lancer toutes sortes d'engins dans les airs. S'ils ne peuvent pas encore prétendre rivaliser avec les Bateleurs, les Héolhiens ont déjà conçu quelques machines très perfectionnées qui, comme la Nacelle, la Double Voile et la Baudruche, font désormais partie du quotidien des habitants des Plaines. Le clan propose un ensemble de services très appréciable qui vont du baptême de l'air, pour les plus jeunes, jusqu'aux longues traversées des terres pures. Ils sont considérés avec bienveillance par les réseaux résistants car, bien souvent, leurs engins sont mille fois plus discrets que les vaisseaux aériens des Bateleurs, dont la rapidité n'a d'égale que la taille.

■ L'Aiguille de Titane

Population : 21	Armée : 4
Magie : 10	Technologie : 6
Religion : 8	Nature : 7
Commerce : 6	Sciences : 9
Arts : 7	

Les Ygwans de cette confrérie installée à Süsha, dans le nord du Cap Fondant, passent le plus clair de leur temps à méditer sur l'existence des Sarens, leurs ancêtres, et sur la nature de la tour immuable qui se dresse au centre de Süsha. Depuis des générations, ils se relaient pour consigner dans d'épais



grimoires les résultats de leurs recherches et de l'observation de l'Aiguille, nom donné à la tour par les fondateurs de la cité. Les Ygwans de la confrérie ne sont pas les seuls à posséder une théorie sur la nature et les origines de l'étrange relief métallique, qui semble défier le temps et l'esprit, mais aucune autre école n'avait jamais osé associer l'Aiguille aux sarens. La confrérie de l'Aiguille de Titane est persuadée que la tour n'est que l'un des nombreux prolongements d'un navire Saren enfoui sous terre. Elle est faite selon eux de la même matière que le Tertre, protégé par une tribu primitive du Cap Fondant, qui se cache sous un amas de roche gelée. Comme le Tertre, qu'ils ont réussi à étudier malgré les réticences de la tribu gardienne, la tour semble être composée d'un métal inaltérable. Elle a su résister aux intempéries et aux glissements de terrain provoqués par la fonte des glaces. Vénérés par les Ygwans, qui sont persuadés de leur appartenance à l'héritage des Sarens, l'Aiguille et le Tertre sont les preuves incontestables de la survivance de leurs ancêtres. Récemment, les révélations de Kl'n'bym ont décuplé la ferveur des membres de la confrérie. Quelques heures après son réveil, un matin de cet hexon, le sage est mort d'une incroyable crise de convulsions. Ses proches ont eu le temps de consigner ses propos, que n'importe quel autre observateur aurait attribués à la folie, mais qui sont pour les Ygwans de Süsha une manifestation directe des habitants du navire enfoui. Le texte, précieusement conservé par les anciens compagnons de Kl'n'bym, contiendrait un message d'espoir et l'annonce d'un retour imminent des habitants du navire enfoui. L'Aiguille de Titane a entrepris de répandre la nouvelle dans l'ensemble des terres pures, dans le but de préparer les Héossiens à la réapparition des Sarens.

■ Les Opaliens

Population : 300	Armée : 8
Magie : 9	Technologie : 2
Religion : 10	Nature : 10
Commerce : 3	Sciences : 4
Arts : 7	

Cette tribu de primitifs de la région des Prismes n'est qu'une légende pour la plupart des habitants des terres pures. Mais ceux qui ont eu affaire à elle sont beaucoup moins catégoriques. Si leur physique les apparente aux Nomoïs, les Opaliens manient une magie totalement inconnue, mélange d'illusion et d'altération concrète de leur environnement. Ils utilisent leur peau cristalline, ainsi que de petits prismes de trihnite, pour capter l'énergie du soleil et la maîtriser. Carnivores, canibales à l'occasion, les Opaliens sont protégés par une peau multicolore et irrisée qui allie la dureté de la pierre à la souplesse de l'écaille. Ils se déplacent en petites groupes d'une dizaine d'individus et traquent inlassablement les imprudents qui osent s'aventurer sur leur territoire. Leur corps et leur magie leur permettent de se fondre dans le paysage des Prismes et de tromper les voyageurs mal renseignés. Ils sont en guerre permanente avec les Invisibles, des primitifs qui leur ressemblent comme des frères mais qui, à leur différence, utilisent des armes technologiques volées sur les dépouilles de leurs victimes. Les Opaliens sont connus pour leur redoutable cruauté et leur alliance mortelle avec une variété d'Araknides aux écailles translucides, appelées Gemmes, dont les plus gros spécimens mesurent près de cinq mètres de haut.

ANIMAUX ET CRÉATURES

Héos n'est que diversité, tant dans ses paysages que dans les races qui les peuplent. Le climat particulier des terres pures, qui mélange la glace des forêts blanches aux herbes humides des Plaines et des Sources, ressemble aux créatures et aux variétés de plantes qui ont su s'y développer au fil des hexons. Certaines sont apparentées à des espèces connues, et n'ont subi que quelques mutations héréditaires liées au froid ou à l'humidité, d'autres sont totalement absentes des régions tempérées du continent. Ces créatures sont décrites de la façon habituelle, avec leur morphologie, leurs aptitudes et leurs caractéristiques.

■ **Vigilance et furtivité** sont deux caractéristiques communes à toutes les créatures. Elles leur permettent de détecter un danger ou de surprendre une proie. Les compétences qui suivent sont utilisées en combat.

■ **La Vitalité** représente la constitution ainsi que la résistance à la douleur de l'animal. Elle varie de 1 pour les petits animaux à 30 points pour les créatures géantes.

■ **Potentiel d'attaque** : Corps + compétence d'attaque

■ **FA** : en fonction de l'animal

■ **Points de vie** : Corps + vitalité

■ **Engagement** : de 1 pour les créatures lymphatiques et herbivores à 20 pour les prédateurs.

■ **Protection** : en fonction du type d'animal, la protection peut varier de 1 (peau épaisse) à 15 (carapace). La protection est à retrancher aux dégâts occasionnés.

Le principe de localisation est exactement le même que pour les humanoïdes :

RÉUSSITE

11 à 20

7 à 10

4 à 6

2 ou 3

1 ou moins

PARTIE TOUCHÉE

Queue

Pattes/tentacules

Abdomen

Côtes

Tête

ANEK

Type : prédateur terrestre

Gabarit : moyen

Taille : 1,50 m

Poids : 250 kg

Milieu : hautes herbes froides et forêts blanches

CORPS : 5 - **AME** : 2 - **ESPRIT** : -1

Relationnel : 0 - **Sensuel** : 4 - **Personnel** : 0

Points de vitalité : 16

Protection : 0

Engagement : 15

Vigilance : 14

Furtivité : 10

Morsure : 14 - **FA** : 7

Griffes : 15 - **FA** : 6



Organisés en meutes, de dix à cinquante créatures, les Aneks sont des prédateurs agiles, véloces et très endurants. Ils sillonnent les forêts blanches à la recherche de proies herbivores, telles que les Wogaës ou les Mulfs, qu'ils essoufflent souvent par de longues chasses avant de passer à l'assaut. Chaque meute comporte un chef, reconnaissable à sa fourrure claire et à son port.

Les femelles sont indépendantes et forment des meutes tout aussi meurtrières. Elles ne se rapprochent des mâles que pour la saison des accouplements, qui fait l'objet d'affrontements sanglants entre les Aneks, aussi bien mâles que femelles, et qui dure de deux à trois semaines. Après cela, les femelles s'isolent pour donner

Campagne opus

La résistance prend connaissance de la formation d'un empire nécrosien au sein des Terres pures, dans la région des vallées.

Les personnages sont envoyés en reconnaissance.

naissance à une portée de deux à six petits dont elles ne gardent que les deux plus robustes. Les autres sont laissés à leur propre sort et finissent tôt ou tard par servir de nourriture aux Korens et autres prédateurs sans scrupule.

Les Aneks sont de redoutables prédateurs mais hésitent généralement à s'attaquer aux bipèdes si ceux-ci sont plus nombreux qu'eux. Ils ont une peur naturelle de la chaleur et des armes technologiques, qui dérèglent leurs sens et leurs perceptions.

MAMPAS

Type: céphalopode terrestre intelligent

Gabarit: de petit à grand

Taille: de 50 cm à 2 m

Poids: de 10 à 100 kg

Milieu: neige permanente et glace

CORPS : 3 - **AME :** 5 - **ESPRIT :** 4

Relationnel: 4 - **Sensuel:** 6 - **Personnel:** 2

Points de vitalité: 8

Protection: 2

Engagement: 5

Vigilance: 12

Furtivité: 20

Jet d'acide: 12 - **FA:** 16

Intelligentes, dotées d'une mémoire et d'un sens de l'anticipation hors du commun, les Mampas sont des créatures pacifiques et curieuses, aux mœurs civilisées. Elles vivent dans la solitude et passent leur temps à étudier les phénomènes naturels et les autres créatures, avec lesquelles elles établissent des contacts télépathiques. Curieuses, les Mampas communiquent entre elles et échangent bien plus que de simples renseignements. Leurs tentacules

munies de ventouses tactiles leur permettent de se déplacer sous la surface neigeuse,

de sentir et de palper les matières inconnues, et surtout d'extraire les particules et les résidus minéraux dont elles se nourrissent.

Toutes les Mampas sont de sexe féminin. Elles se reproduisent par parthénogénèse et donnent naissance à leurs répliques exactes, qu'elles élèvent avant de les laisser suivre des chemins indépendants. Bien qu'aucune étude n'ait jamais été réalisée sur la vie des Mampas, les habitants des terres pures préfèrent généralement les éviter. L'acide qu'elles secrètent est en effet plus corrosif et brûlant que toutes les inventions humaines, et les Mampas n'hésitent pas à s'en servir pour marquer à vie les importuns et les irrespectueux.



Campagne opus
L'empire du prêtre noir s'étend de plus en plus, s'alliant avec une multitude de petits états nécrossiens indépendants. Les personnages doivent s'infiltrer dans l'empire en tant que chef nécrossé...

KWAN

Type: mammireptile terrestre carnivore

Gabarit: grand

Taille: 2 m

Poids: 300 kg

Milieu: hautes herbes froides et forêts blanches

CORPS : 5 - **AME :** 0 - **ESPRIT :** 0

Relationnel: 1 - **Sensuel:** 5 - **Personnel:** 0

Points de vitalité: 15

Protection: 0

Engagement: 16

Vigilance: 16

Furtivité: 14

Morsure: 14 - **FA:** 10

Griffes: 14 - **FA:** 7

Originaires de l'époque Saren, les Kwans contemporains ont subi de nombreuses mutations. Leurs écailles se sont progressivement couvertes

d'une fourrure épaisse et bigarrée, leurs griffes se sont raccourcies et leurs perceptions se sont un peu émoussées. Mais les Kwans restent, après les redoutables Korens, les plus grands prédateurs des forêts blanches

et des plaines enneigées. Ils se déplacent en petits groupes, jouent sur la surprise et torturent généralement leurs proies avant de s'en rassasier. Les Kwans sont des créatures relativement intelligentes. Les mâles sont rusés, les femelles intuitives et font toujours preuve d'une grande habileté lors des poursuites. Le moment que les Kwans préfèrent est la tombée de la nuit, propice à leurs couleures et à toutes les embuscades. Les habitants des terres pures ne comptent plus les massacres attribués à des groupes de chasseurs Kwans, aussi les voyageurs s'en méfient-ils comme de la peste.

Leurs peaux, mélange de fourrure et de cuir huileux, fait une excellente protection corporelle une fois coupée et tannée. Après un jet de Corps + per + zoologie (Difficile) pour l'oter de la dépouille, et un autre de Corps + per + artisanat (Laborieux) pour en faire un vêtement résistant, une peau de Kwan peut offrir une élégante et durable protection de 4, sans encombrement.



KOREN

Type : prédateur terrestre

Gabarit : grand

Taille : 2,50 m

Poids : 400 kg

Milieu : forêts blanches

CORPS : 6 - **AME :** 1 - **ESPRIT :** 1

Relationnel : 1 - **Sensuel :** 6 - **Personnel :** 0

Points de vitalité : 25

Protection : 4

Engagement : 20

Vigilance : 20

Furtivité : 18

Morsure : 18 - **FA :** 11

Griffes : 16 - **FA :** 9

C'est LE prédateur des régions froides. Solitaire, endurant, rapide, le Koren fait partie des plus hauts maillons de l'écosystème des forêts et joue son rôle de prédateur officiel avec un plaisir malsain. Ses proies préférées sont les Kwans et les



Aneks, qui peuvent se défendre, car il est très rare que le Koren s'attaque à des créatures plus faibles que lui. Les espèces les plus fragiles n'ont pratiquement rien à craindre de lui à condition de ne pas troubler son repos. Nomade, le Koren ne protège ni territoire ni famille. Les périodes de reproduction sont assez courtes et échelonnées tout au long de l'année, et ce sont les femelles qui élèvent seules les petits. Dès que la

progéniture est en âge de chasser, les mères retournent à leur solitude et à leur vie de prédateur, laissant leurs petits se séparer progressivement et s'habituer à la vie de prédateur.

Certaines variétés de Korens ont pu être dressées pour servir les voyageurs et les tribus des forêts blanches. Sa puissance et son caractère en font un compagnon idéal pour les Woons et les Darkens, et de nombreux guerriers préfèrent l'amitié d'un Koren à celle de leur propres congénères.

PFUM

Type : mammifère terrestre herbivore

Gabarit : immense

Taille : 12 m de long

Poids : 15 tonnes

Milieu : forêts blanches et milieu polaire

CORPS : 11 - **AME :** 0 - **ESPRIT :** -3

Relationnel : 0 - **Sensuel :** 8 - **Personnel :** 0

Points de vitalité : 32

Protection : 7

Engagement : 4

Vigilance : 5

Furtivité : 3

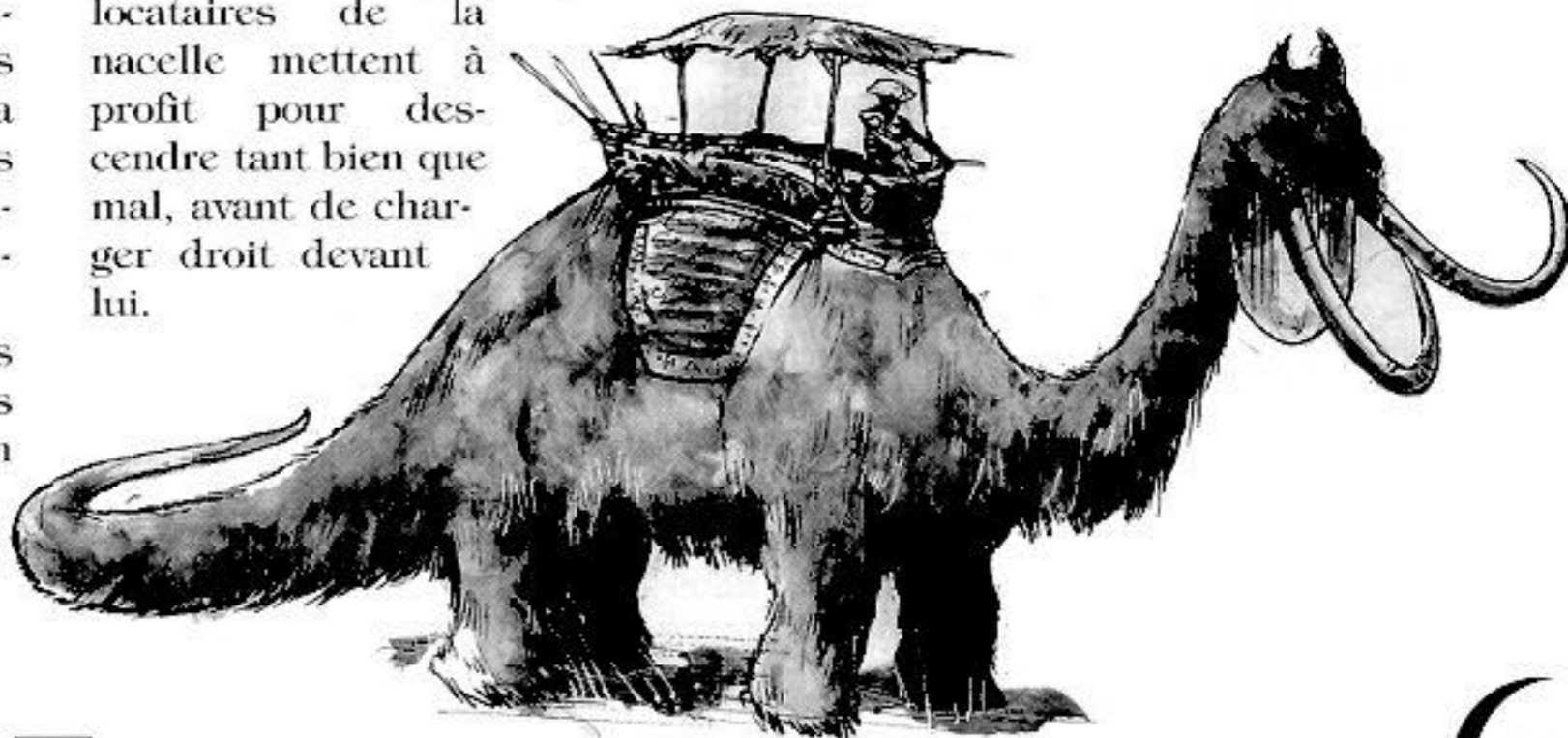
Défenses : 8 - **FA :** 10

Piétinement : 12 - **FA :** 16

Aussi imposant que pacifique, le Pfum est une créature docile et affectueuse qui se prête de bonne grâce aux tâches multiples que lui imposent les voyageurs des terres pures. En fait, les Pfums sont une véritable manne, un don du ciel pour les habitants des forêts froides. Son pelage laineux, qui masque une épaisse carapace de cuir, tombe une fois l'an et est récupéré pour tisser des vêtements chauds et imperméables. Ses longues défenses courbes constituent un matériau idéal pour tailler des barques, des traîneaux et toutes sortes de protections. De plus, le Pfum abrite au fond de sa gorge une membrane à la fois souple et résistante qui sert à la confection de tambours, de vêtements légers et de tentures destinées aux habitations.

Mais, plus que tout, c'est de sa bosse dorsale que se félicitent les voyageurs. Le Pfum possède, à l'image des baleines, un mode d'expiration externe qui projette une vapeur chaude, très supportable, et dont les voyageurs se servent pour se réchauffer. Les selles, qui ressemblent plus à des cabines spacieuses, sont installées autour de cette bosse pour permettre aux voyageurs de profiter de la chaleur ainsi vaporisée.

Bien que pacifique, le Pfum n'hésite pas à utiliser ses armes faciales et sa masse pour protéger sa vie face à ses (rarissimes) agresseurs. En situation de stress, le mastodonte commence par s'ébrouer quelques instants, répit que les locataires de la nacelle mettent à profit pour descendre tant bien que mal, avant de charger droit devant lui.



GWAI

Type : mammifère terrestre herbivore
Gabarit : petit
Taille : 80 cm
Poids : 8 kg
Milieu : forêt blanches
CORPS : 3 - **AME :** 5 - **ESPRIT :** 1
Relationnel : 2 - **Sensuel :** 6 - **Personnel :** 2
Points de vitalité : 12
Protection : 0
Engagement : 5
Vigilance : 10
Furtivité : 17



À l'image des Pfums, les Gwaïs sont des créatures à la fois utiles et amicales. Sortes de paresseux à la longue fourrure, ils passent plus de

heures par

jour à dormir d'un sommeil profond. En fait, ils sont toujours à

l'écoute du monde extérieur, mais ne sortent de leur apparente torpeur qu'en cas d'extrême

urgence. Ils s'éveillent alors

pour pousser un cri perçant qui déstabilise et met en fuite même les plus terribles des prédateurs. Ce cri n'affecte que les ennemis directs des Gwaïs. L'intelligence de ces créatures est si développée qu'elle leur permet de différencier leur ennemis des simples spectateurs, et surtout de moduler leur cri pour ne toucher que les sens spécifiques de la race attaquante.

Tout comme les Mampas, les Gwaïs sont télépathes, mais la communication s'étend également au porteur de la créature. Car les Gwaïs, qui dégagent en dormant une douce chaleur, sont utilisés comme sacs ventraux chauffants par les voyageurs. Les habitants des terres pures considèrent le "port" du Gwaï comme un atout non-négligeable lors des longues traversées, mais aussi comme un gage de sympathie. "Qui porte le Gwaï est bon, car l'animal juge l'âme de son porteur". Ces créatures sont donc très recherchées pour l'échange de chaleur et de pensées. À la longue, les porteurs de Gwaï peuvent prétendre à une véritable amitié, ce qui leur attire inmanquablement le respect et la bienveillance des autres habitants.



MOWOL

Type : batracien volant omnivore
Gabarit : immense
Taille : 6 à 10 m de long
Poids : 6 tonnes
Milieu : marais
CORPS : 10 - **AME :** 0 - **ESPRIT :** -3
Relationnel : 0 - **Sensuel :** 6 - **Personnel :** 0
Points de vitalité : 30
Protection : 8
Engagement : 4
Vigilance : 12
Furtivité : 6
Langue : 12 - **FA :** 7/12

Moitié batracien, pour sa peau squameuse et ses membres adaptés à l'eau, moitié volatile, pour ses ailes pataudes et membraneuses, le Mowol est une énorme créature des marais. Elle affectionne tout particulièrement la vase, où elle trouve les racines, insectes et petits mammifères dont elle se nourrit. Ses ailes ne lui servent qu'à soulager les efforts considérables qu'elle doit effectuer pour soulever sa propre masse, mais aucunement à voler. Certaines variétés de Mowols, plus légères, parviennent difficilement à s'élancer, puis à planer sur une vingtaine de mètres environ. Mais dans l'ensemble, ces créatures préfèrent glisser sur la vase et pousser sur leurs lourdes pattes plutôt que de se ridiculiser en tentant de décoller leur ventre distendu du sol.

La seule arme des Mowols, outre leur taille et la méfiance qu'ils inspirent aux autres habitants des marais, c'est leur langue. Longue de près de trois mètres, hérissée de pointes irritantes, la langue du Mowol se déploie si vite que même les plus agiles des créatures ont peine à l'éviter. Mais la plupart du temps, les Mowols préfèrent feindre l'ignorance et poursuivre leurs activités que de combattre. En ce sens, ils font d'excellentes montures pour les peuples des marais, à condition d'être guidés par des dresseurs avisés et patients.

Campagne opus

Le prêtre noir fait l'inventaire de ses chefs de troupes.

Il demande aux personnages

d'effectuer une

mission d'espionnage

au sein de la

résistance. La

récompense et le

prestige sont élevés...

LES ARAKNIDES

Ces créatures, que les humains comparent à tort aux espèces d'araignées présentes sur leur planète d'origine, n'ont qu'un seul point commun avec leur lointaine cousine : leur nombre de pattes. L'origine des Araknides héossiennes se perd dans les légendes folkloriques des plus anciennes tribus. On en dénombre plusieurs espèces, aux caractéristiques et à l'écologie très différentes. Seules les Pâles et les Gemmes sont ici présentées, mais il faut savoir qu'il existe plus d'une dizaine d'espèces d'Araknides sur le continent, comme les Mandres de Nem-rod, les Salines du Dumei, ou encore les Indrales du Gaëshen.

■ Les Pâles

Type : arachnide terrestre

Gabarit : de grand à très grand

Taille : de 2,50 à 4 m

Poids : de 200 à 400 kg

Milieu : marais

CORPS : 7 - **AME :** 0 - **ESPRIT :** 1

Relationnel : 1 - **Sensuel :** 8 - **Personnel :** 1

Points de vitalité : 20

Protection : 5

Engagement : 18

Vigilance : 20

Furtivité : 22

Morsure : 14 - **FA :** 10 (poison, voir ci-dessous)

Pattes : 12 - **FA :** 5

Les Pâles sont sans doute la variété d'Araknides la plus terrifiante et la plus redoutée. Outre leur rapidité, leur discrétion et leur sens inné de la collectivité, ces créatures ténébreuses secrètent un poison virulent et, à forte dose, mortel. Les Pâles vivent exclusivement dans les marais des Sources. Leurs longues pattes sont terminées par des appendices, mélanges de ventouses et de crochets, qui leur permettent d'adhérer sans mal aux surfaces les plus minces et les plus

instables.

Elles sont extrêmement silencieuses, ne laissent pratiquement aucune trace derrière elles, et sont suffisamment intelligentes pour déjouer la plupart des embuscades. De plus, elles sont capables de repérer les mouvements, les masses de chaleur, l'écho de voix, les odeurs étrangères... Dans les marais des Sources, les Pâles font alliance avec de nombreuses tribus de primitifs, dont celle des Styrns, à qui elles procurent leur poison. Ce poison fait perdre 5 points de Corps et 2 points de Sensuel consécutivement à chaque morsure (sauvegarde Difficile). Il peut provoquer une paralysie momentanée (1d6 minutes) à moins qu'une sauvegarde Laborieuse ne soit réussie.

■ Les Gemmes

Type : arachnide terrestre

Gabarit : de grand à très grand

Taille : de 2,50 à 5 m

Poids : de 150 à 350 kg

Milieu : Prismes

CORPS : 6 - **AME :** 2 - **ESPRIT :** 3

Relationnel : 2 - **Sensuel :** 8 - **Personnel :** 2

Points de vitalité : 18 à 25

Protection : 7

Engagement : 16

Vigilance : 20

Furtivité : 25

Morsure : 15 - **FA :** 7 (paralysie, voir ci-dessous)

Pattes : 16 - **FA :** 6

Attaques magiques (Invisibilité et Déflexion, voir "La magie des Prismes")

D'essence magique, les Gemmes ne se sont développées que dans la région des Prismes. Leur corps tout entier est constitué d'une matière cristalline, à l'assemblage complexe et déroutant pour le regard, qui capte la lumière diurne. Ces Araknides sont relativement pacifiques mais, tout comme les Opaliens, impitoyablement territoriales. Les Gemmes sont les seules Araknides à ne pas se reproduire. Elles "naissent" spontanément dans la nature et il semble que personne, mis à part les Opaliens, ne puisse expliquer cet étrange phénomène. Tout comme leurs compagnons primitifs des Prismes, les Gemmes utilisent naturellement le Jeu de Lumières. Leur corps leur sert de prisme et, selon la position qu'elles adoptent, la lumière d'On leur accorde certaines capacités (Invisibilité et Déflexion, voir "La magie des Prismes"). Leur morsure peut provoquer une paralysie momentanée (1d6 rounds), mais extrêmement désagréable et douloureuse (sauvegarde Laborieuse). Lorsqu'une Araknide Gemme vient à mourir, son corps se décompose en fragments minéraux, irrécupérables, qui ternissent en quelques secondes et perdent tout leur éclat.



Campagne opus

La résistance est dans tous ses états. Une invasion de l'empire du prêtre noir est imminente. Le Nouvel Ordre et les grandes familles semblent absents du conflit. Les personnages sont chargés d'impliquer les humains pour lutter contre les nécrosiens...

LES SECRETS

“Les secrets les mieux gardés sont ceux qu'on emporte dans sa tombe. Ceux qui ont vu mon visage auraient pu en témoigner...”

Attribué au Totem

AVERTISSEMENT

Cette partie est essentiellement réservée au meneur de jeu. En effet, les pages qui suivent révèlent quelques-uns des secrets du monde, principalement liés aux acteurs de la résistance et aux forces engagées dans le conflit contre les humains. La lecture de ces lignes est donc déconseillée aux joueurs, qui risqueraient de découvrir trop tôt certains mystères, certaines clefs de l'ambiance propre à la résistance. Le meneur de jeu pourra y puiser certains éléments d'inspiration et les distiller à sa guise, au fil des aventures. Bon nombre de ces secrets sont suffisamment importants pour faire l'objet de longues, très longues aventures.

Chacun des chapitres correspond à un secret. Ils sont livrés sans ordre particulier et peuvent être modelés, transformés, modifiés ou élargis sans aucune contrainte.

N'hésitez pas à utiliser ces informations pour ajouter à l'ambiance de vos campagnes. Vous pouvez les mettre en scène directement, en faisant intervenir quelques-unes des figures décrites ci-dessous ou en confrontant les personnages aux réalités que vous allez découvrir, ou bien laisser planer un certain mystère en n'évoquant les faits qu'avec distance, sous la forme de rumeurs, de légendes colportées, de chansons oubliées... L'essentiel est que tout cela contribue à renforcer la profondeur de vos aventures, et celle du monde.

LES GÉNÉRAUX DE LA LIGUE

Au nombre de sept, les Généraux qui composent aujourd'hui le Conseil de la Ligue ressemblent fort à ceux qui le fondèrent, près de trois cents hexons plus tôt. Ces Héossiens (le seul humain à être considéré comme un véritable Général est Petros Potemkis, consul de Wana et Berger des Rebelles) sont tous d'anciens Lieutenants de la Ligue. Ils ont gravi les échelons de la hiérarchie de l'Organisation et se sont distingués au cours de combats ou d'actions qui sont

aujourd'hui de véritables références. Pour accéder au grade suprême, ils ont été contraints d'oublier leur passé officiel. Plus aucun contact avec leurs anciens amis, qui les croient souvent morts ou emprisonnés, plus d'apparition publique... Seul un des sept Généraux possède encore un lien actif avec les autres Affiliés. Il s'agit toujours du plus vieux, celui qui a le moins de chance d'être reconnu par d'anciennes connaissances lors de ses rares déplacements et qui, évidemment, est le plus au fait des réalités et des secrets de la Ligue. Actuellement, il s'agit de Soupir, le vénérable Nomoï.

Le rôle des Généraux est fondamental, tant pour la résistance organisée que pour la préservation des valeurs prônées par les premiers résistants, les pionniers des terres pures, et leur anonymat est l'une des seules garanties de leur survie. En effet, les humains du Nouvel Ordre usent de toute leur influence pour éradiquer ceux qu'ils considèrent comme les principaux agitateurs de la résistance.

Voici les sept Généraux actuels, présentés par ordre d'ancienneté :

- Soupir. Ce très vieux Nomoï est connu pour la blancheur de ses cheveux ébouriffés et sa maîtrise redoutable de toutes les formes connues de magie. Bien qu'énigmatique, il est toujours très agréable lors des rencontres. Ses couleurs préférées sont le mauve et le blanc.

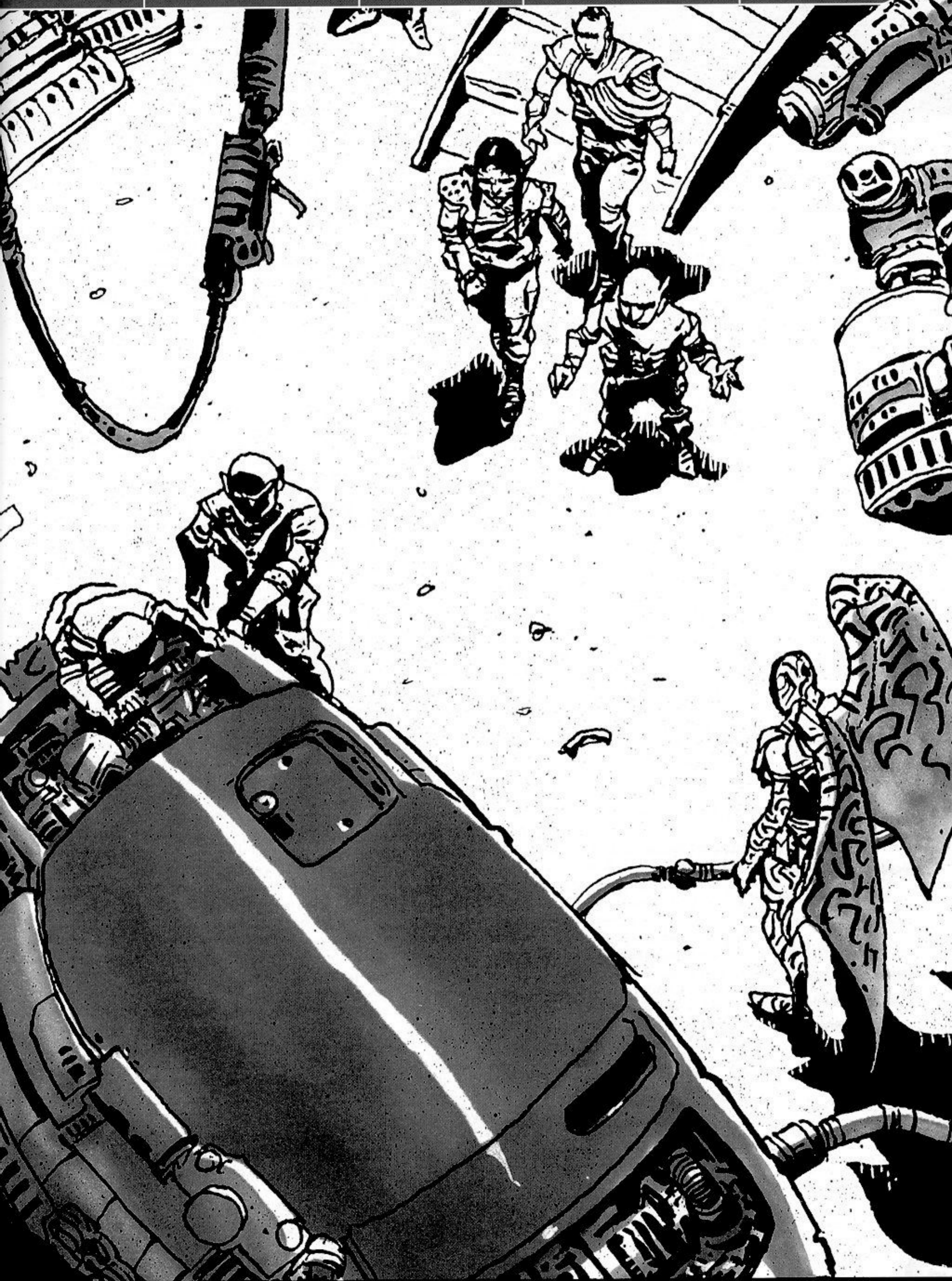
- Kan'kl'nar, dit "Kan". Ygwan, Grand Maître de Òn, il supervise presque amoureuxment l'évolution de la résistance du Kamsha où ses anciens amis, qui le croient mort, luttent encore contre le Nouvel Ordre.

- Arkos, dit "Mouche". Ce Kelwin, qui officie en tant qu'armurier, est aussi un inégalable tireur d'élite. On le dit capable, avec les armes qu'il fabrique, de percer n'importe quel blindage et d'éliminer n'importe quelle cible vivante à sa portée.

- Tatouage. Feling, malgré son nom aux consonances nomoï, et ancien membre de la célèbre Guilde des Ombres de Nem-rod. Il ne compte plus les assassinats spectaculaires et reste encore, malgré son âge avancé, un des plus impitoyable chasseur de têtes du continent.

- Karen. Jolie, pour une Darken, mais plus féroce et enragée que n'importe lequel de ses compatriotes mâles. Elle a guidé de nombreuses

Campagne opus
Rioja est la première
cible du prêtre noir. La
guerre se prépare. Les
humains forment une
délégation conduite
par les personnage.
Composée de prêtres
et de descendants de
grandes lignées, cette
délégation a pour but
de négocier de
nouveaux partages de
territoires.
Elle se fait attaquer en
chemin par un
groupuscule
extrémiste...



armées vers la victoire et manie l'épée de sa race avec une adresse redoutable.

- Petros Potemkis. Seul humain à avoir jamais fait partie de ce comité très restreint, il gère à la fois la cité de Wana, le réseau des Rebelles et son rôle très important de Général de la Ligue. Connue pour sa maîtrise de l'informatique et des technologies de communication, il est aussi un fervent adepte du Shaan et un amoureux des cultures nomoi et feling.

- Lumière vive. Malgré son âge déjà respectable, ce Feling est le plus jeune des sept Généraux. Fort d'une vie mouvementée et pleine d'expériences, il sert à la fois de stratège, de philosophe et de conseiller.

■ La Trinité

L'existence de la Trinité n'est connue que par une vingtaine d'Héossiens, parmi lesquels figurent les Généraux de la Ligue, les guides des principaux réseaux affiliés et quelques voyageurs chanceux. La Trinité, composée de trois éveillés, passe pour l'incarnations des Trihns sur Héos. Chaque Maître porte un nom apparenté au Trihn qu'il représente, mais aussi ses couleurs, ses caractéristiques et son caractère profond. Le premier, Kor, est un Darken massif qui incarne les valeurs du courage, de la passion et de l'art de la guerre. Il est toujours décrit avec ses tatouages complexes, les multiples tresses de ses cheveux et les armes impressionnantes qu'il porte sans paraître en ressentir le poids. Le second, Ama, est une Feling aux formes généreuses, drapée dans des tissus colorés évoquant les bleus de la mer et l'énergie du mouvement. Le troisième, Hesprios, est un étrange Kelwin assexué, androgyne, au sourire enfantin, habillé dans une longue tunique blanche sertie de nombreux colliers et de bijoux sans réelle valeur.

Les rumeurs concernant la nature et le rôle de la Trinité sont nombreuses, mais toutes erronées. Seuls ces trois personnages connaissent leurs véritables origines. Autrefois, bien avant de se trouver réunis par les chemins de leur évolution personnelle, ils n'étaient que de simples Héossiens, adeptes du shaan, en quête de réponses aux questions fondamentales. Sans se connaître, ils ont tous trois franchi au même moment l'ultime frontière qui attend les maîtres shaanistes. La Renaissance marque le passage à un état différent, incomparable en pouvoirs et en philosophie avec la plus puissante des maîtrises, car elle transporte l'essence des shaanistes dans une dimension unique : celle des Trihns. La Trinité reste l'exemple le plus connu de cet état de Renaissance, mais bon nombre de Maîtres shaaniques plus anonymes ont eux aussi franchi les portes de l'éveil. L'incroyable étendue de leur pouvoir (qui sera décrite en détail dans un ouvrage

à venir) les a protégés de toute offensive directe et de toute tentative d'étude. Sachez seulement qu'ils peuvent accomplir de nombreuses merveilles, comme que se déplacer instantanément d'un point à un autre du continent (et même au-delà), soigner les plus graves des blessures, influencer sur la matière et l'esprit, et utiliser le Shaan à des proportions qui dépassent l'entendement. Ils sont en contact presque permanent avec les Généraux de la Ligue, qu'ils inspirent et conseillent par le biais de rêves, d'apparitions ou de messages.

Vous êtes libre de gérer les apparitions et les actions de la Trinité, mais veillez seulement à préserver le mystère qui entoure son état, ainsi que l'équilibre qu'elle se doit de respecter dans le jeu des puissances magiques.

LE PASSANT

Tout comme les trois Entités, celui qu'on appelle le Passant a atteint l'état de Renaissance et a mis sa puissance au service de la résistance. Mais, à leur différence, il n'entretient aucun contact régulier avec les organisations connues, qu'il s'agisse de la Ligue ou des différents réseaux du continent. De ce fait, il est à la fois plus connu et encore moins contrôlable que ses semblables. Peu d'Héossiens le savent, mais le Passant est le plus ancien de tous les shaanistes à avoir atteint la Renaissance. Ceux qui découvrirent avant lui cette nouvelle puissance ont définitivement quitté le continent et il reste aujourd'hui, avec les Entités, le seul représentant. À l'origine, le Passant était un Feling originaire de Süsha. Son histoire est liée à deux Nomois, aujourd'hui connus par tous les Héossiens. Le premier, Brume, est devenu l'un des plus grands magiciens de la résistance et un des Lieutenants les plus célèbres de l'histoire de la Ligue. Le second, ami intime de Brume, a quitté la cité interdite pour découvrir les secrets de la Nécrose. Il est devenu le Totem. Chant des Glaces, le véritable nom du Passant, n'est donc encore connu que par ces deux êtres. On lui doit la création du réseau des Passeurs, qu'il fonda bien avant d'atteindre l'ultime révélation, ainsi que de nombreuses actions d'éclat contre les institutions du Nouvel Ordre à Käm et Aken.

L'engagement du Passant dans la voie du Shaan a été parallèle à celui de Visage, le Nomoï, dans celle de la Nécrose. Les deux êtres ont accédé à la même période au stade ultime de leurs recherches et se sont impliqués tous deux dans la résistance. Aujourd'hui, le Passant fait de fréquentes apparitions sur le continent. Il semble être au courant de toutes les opérations, qu'elles soient humaines ou héossiennes, et apporte son concours pour faire pencher la balance en faveur

Campagne opus

Les hordes du
prêtre noir

fondent sur Rioja.

Une guerre sans
précédent à lieu. Tous

les réseaux de la
résistance n'arrivent

pas à s'unir pour

lutter efficacement.

Il faudrait des
médiateurs...

des résistants. Il ne communique jamais avec les Héossiens, reste rarement visible plus de quelques heures et ne laisse aucune piste susceptible de compromettre sa solitude. Il a le physique d'un vieux Feling aux habits bariolés, et ne porte aucune arme. Sa puissance rivalise avec celle des Entités, avec qui il n'a que très peu de contact. Mais, même s'il en avait, peu d'Héossiens en seraient avertis...

LE TOTEM

Visage, puisque tel est le nom de la puissance aujourd'hui crainte et vénérée en tant que Totem, était donc un Nomoï de Süsha, la cité interdite. Proche de Brume et de Chant des Glaces, ses deux fidèles compagnons, il s'est intéressé très tôt aux mystères de la Nécrose. Ses amis s'étaient engagés sur la voie du Shaan, de la magie, aussi décida-t-il de s'initier à celle des Limbes et de dévouer sa vie à son étude. Après avoir quitté Süsha, Visage commença par écumer les stèles d'Embiose des terres pures, puis du Delheï, et enfin du Nömia, où il fut découvert par les éclaireurs d'un empire nécrosien en pleine expansion. Son âme, bien que lucide et résolue à conserver son humanité, était déjà noire, profondément imprégnée par l'œuvre des Limbes. Aussi fut-il accepté par les Nécrosiens et invité à rejoindre l'empire. Visage grandit en puissance et en savoir, usant de magie et renouvelant sans cesse les rituels d'Embiose, jusqu'à devenir Spectre, puis Songe. Alors, il quitta la communauté pour errer de longues années durant et explorer l'étendue de ses nouveaux pouvoirs, se rapprochant de plus en plus des secrets du royaume de la Nécrose. Tourmenté, vaincu au terme d'un terrible combat dans le monde des rêves, il devint la terrible Incarnation dont tous connaissent aujourd'hui le nom.

La forme physique et la mentalité de Visage, une fois devenu Incarnation, reflètent parfaitement sa psychologie passée. Il a grandi en nombre, donnant naissance à une multitude croissante de petits êtres qui ressemblent à autant de répliques miniatures de son corps déchu de Nomoï. Ces créatures sont muettes, mais télépathes (elles partagent une pensée collective). Leur corps est couvert de schèmes mouvants, à l'assemblage complexe. Elles ont érigé le monument de pierre et de boue qui est à l'origine du nom de Totem. Lorsqu'une nouvelle créature apparaît, elle ajoute son apport personnel à la statue qui grandit ainsi d'années en années. C'est cette tribu, que beaucoup croient n'être composée que de primitifs, qui est responsable de meurtres perpétrés à l'encontre de soldats humains et de patrouilles de la famille Grentzen. Le Totem a choisi de faire régner la terreur dans sa région, une petite encla-

ve des Sources, et de s'attaquer aux humains pour leur faire expier leur faute originelle : leur venue sur Héos. Il compte à son actif plus de quatre cents victimes, une centaine de véhicules éventrés et quelques avant-postes entièrement détruits. Sa philosophie est simple : anéantir la race humaine. En théorie, il considère les Héossiens avec neutralité, mais tous ceux qui l'ont un jour approché ont disparu sans laisser de trace...

Si vous souhaitez l'utiliser dans vos aventures, respectez son histoire et sa mentalité. Le Totem n'acceptera de traiter avec des Héossiens que s'ils se montrent extrêmement convaincants et qu'ils peuvent lui apporter quelque chose.

Le Totem possède 80 points de Corps. Les caractéristiques qui suivent sont celles des créatures. Elles n'attaquent qu'en meute et sont guidées par leur intelligence collective, qui leur permet de partager simultanément toutes les informations.

Déplacement : 1m/s

Facteur d'attaque : 1

Taille : 1m³ (chaque créature mesure moins d'1 m, pour environ 30 kg)

Mode de déplacement : téléportation

Élément : anthéen

Particularités : horreur (15), langage (13) et schèmes (20)

Armes : griffes

On considère donc que tous leur facteurs d'attaque se cumulent lorsqu'elles attaquent une cible (si 10 créatures attaquent, elles seront considérées comme une créature unique ayant un FA de 10).

De plus, Visage peut concentrer l'énergie de ses corps pour procéder à diverses pratiques magiques. Il a réussi à maintenir sa personnalité et son mental, et ses pouvoirs peuvent être extrêmement meurtriers. On considère qu'il possède un score de 30 dans chaque compétence magique et qu'il en manie toutes les formes, surtout celle des Limbes. Son âme est bien sûr de - 5.

LES MAÎTRES HERBORISTES

Cette caste de Nem-rod, qui possède son quartier général à Nemrald, est relativement méconnue des habitants des autres régions, exceptés ceux de Wana. Ils sont en effet les créateurs et les propriétaires de la Serre (voir Wana), qui leur permet de tester toutes sortes de variétés de plantes et d'élaborer de nouvelles espèces résistantes aux températures extrêmes des terres pures et du Wooneï. Les Maîtres Herboristes sont donc réputés pour être des experts en botanique, mais ils se livrent dans le plus grand secret à des activités bien plus terrifiantes. Assassins, espions, tueurs à gage... Les noms qui peuvent décrire leur face cachée sont beaucoup moins nombreux que

Campagne opus

La guerre semble durer éternellement. Les humains ne semblent toujours pas se rendre compte de l'implication de la résistance.

Heureusement, car leur position aurait été plus claire dès le début. Mais des fuites commencent à se faire. Les personnages sont chargés d'effectuer une campagne de désinformation de grande envergure...

les morts dont ils sont responsables, même s'ils les décrivent parfaitement. La guilde comporte un peu plus de deux cents membres, Felings pour la plupart. Elle est dirigée par Le Sombre, Feling invisible mais bien réel, qui délègue son autorité à trois responsables. Un pour les échanges commerciaux, un pour les travaux et recherches botaniques et un pour les contrats noirs. Le Sombre porte le nom de la plante qui a rendu célèbre et prospère la guilde des Herboristes. Il n'est connu que de ses proches mais se permet d'honorer personnellement plus de vingt contrats par an. C'est un tueur redoutable, sans morale ni sentiment, qui aime à se décrire comme la carte de visite vivante de la guilde.

Les membres de la guilde sont tous assassins en plus d'être herboristes. Ils possèdent les compétences suivantes : Discrétion 25, Vigilance 25, Acrobatie 18, Botanique 24, Armes courtes 20, Armes lancées 22, Armes de corps 20, Pugilat 18, Vie en nature 18, Vie urbaine 16, Sécurité 20.

Leurs techniques sont variées mais reposent souvent sur l'utilisation de poisons très virulents, tels que la Foudre (5 points de Corps et de Sensuel à chaque blessure, plus 5 points de Corps après 10 rounds, sauvegarde Difficile) ou le Repos (1 point de Corps par round, jusqu'à la mort, après injection ou blessure, sauvegarde Laborieuse à chaque round).

LES GHETTEURS

Ce projet, lancé il y a moins de cinq hexons, regroupe un ensemble de mesures visant à enrayer définitivement le problème de la résistance. Proposé par Antarès, soutenu par Sirius, le projet Ghetteur comprend la création d'équipes de militaires spécialisés, la mise au point et la mise en circulation dans les quartiers urbanisés de robots tueurs, ainsi qu'une vaste campagne offensive ayant pour cible le cœur des terres pures. Heureusement pour la résistance, le Nouvel Ordre n'en est pour le moment qu'à la phase de tests, et ne devrait pas se décider à passer à l'action avant quelques mois, voire quelques années. Les équipes d'assaut et d'espionnage sont d'ores et déjà parées à l'action, mais seul un robot a été terminé. Cette machine, appelée Ghetteur, est sur le point d'être lancée dans les sous-sols des ghettos de Kām et de prouver l'efficacité de son programme de répression active. Si ses résultats sont satisfaisants, une dizaine d'autres machines devraient être lâchées dans les souterrains, puis dans les villes, avant la fin de l'année.

Vagues croisements entre l'araignée et le scorpion (cher à Antarès), les Ghetteurs sont des robots ultra-sophistiqués, pilotés par morphe et équipés d'un système d'armement lourd : un laser courte portée (FA 15), deux armes automatiques (FA 15) et un étourdisseur électrique (FA

10). Il dispose de 20 points d'armure, d'une option caméléon, et d'un mode de vision infra-thermo et 360°. Déplacement : 5 m/sec sur paroi verticale, 10 sur sol. Compétences : Discrétion 20 (30 en mode caméléon), Vigilance 24, Armes 20, Acrobatie 15.

Des rumeurs prétendent qu'un de ces robots aurait été aperçu et détruit dans les sous-sols de Kām, mais on murmure également que deux Ghetteurs auraient été enregistrés par les caméras de surveillance des Rebelles, dans les terres pures...

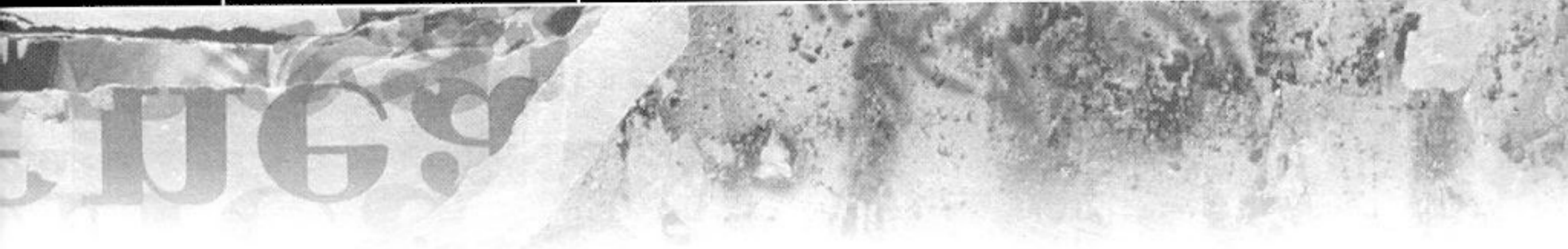
LES GRENTZEN

Au même titre que le Nouvel Ordre, qui reste leur principal ennemi, les membres de la famille Grentzen constituent une sérieuse menace pour les résistants des terres pures. Leur empire, qui englobe la majeure partie du Shaaken, est très proche des premières enclaves habitées des terres pures, principalement des régions des Vallées, des Sources et des Plaines. Actifs, effervescents, les Grentzen n'ont jamais sous-estimé l'importance de la résistance et de son organisation, même s'ils sont encore loin d'en connaître toutes les réalités. Ils ont lancé une grande campagne d'observation et de corruption visant à percer à jour les secrets des terres pures tout en infiltrant directement les castes et les guildes majeures des régions frontalières. D'où la création de nombreux avant-postes, installés dans les montagnes, aux abords des marais, ainsi qu'à bord de stations aériennes suffisamment discrètes pour avoir échappé aux patrouilles des Rebelles. Les Grentzen ont réussi à corrompre une bonne centaine d'Héossiens, en leur offrant la richesse et la promesse de récompenses futures. Ces traîtres ont pour mission d'épier les résistants, de rapporter leurs projets, leurs déplacements, leurs découvertes et surtout leur noms aux responsables de la cellule d'espionnage des Grentzen. Cette cellule, créée depuis une cinquantaine d'années, regroupe des militaires et des scientifiques chargés d'observer et de contrer les offensives rebelles en terres pures. Ils sont responsables de nombreux raids armés, donc beaucoup ont causé d'importants dégâts chez les résistants. Aurélien lui-même, le Patriarche des Grentzen, s'occupe aujourd'hui de ce qu'il considère comme "son passe-temps favori" : la chasse aux rebelles.

BETELGEUSE

Les rumeurs qui courent depuis quelques années sur l'implication de la Femme-Déesse de la Matière dans la résistance sont plus que fondées, même si personne en Héossie ne pourra jamais en prouver ni la véracité, ni les origines.

Campagne opus
Les véritables
initiateurs du conflit
apparaissent sous leur
vrai jour. Le prêtre
noir n'est que le sbire
d'une puissance bien
plus terrible encore.
avec l'aide de la
«magie interdite», la
résistance envoie les
personnages au cœur
des limbes afin d'en
savoir plus...



Seule femme à siéger parmi les dirigeants du Nouvel Ordre, Bételgeuse a toujours été sensible au combat mené par les Héossiens pour la survie de leurs cultures et de leur liberté. Les raisons de cet attachement sont nombreuses, bien qu'obscurées, et sont principalement liées à sa dualité, son équilibre mental perturbé par la stérilité et les affres d'une vie éternellement artificielle. Il y a fort à parier que la haine qu'elle voue à Antares et Sirius a également contribué à cette prise de position contradictoire au sein de Conseil. Après s'être longtemps contentée de cultiver ces opinions rebelles, le Femme-Déesse est aujourd'hui pleinement impliquée dans les actions des réseaux résistants. Sans jamais établir de contact direct avec les résistants, Bételgeuse profite de sa situation pour brouiller les pistes, falsifier ou détruire des preuves, parasiter des enquêtes et communiquer un certain nombre de renseignements officiels *via* le réseau Arpège ou les contacts qu'elle possède chez les renégats. La Femme-Déesse a inventé une dizaine de fausses identités, dont elle se sert pour dialoguer avec les acteurs de la résistance. La majorité de ces pseudonymes sont masculins (Amon, Pierre, Te'zek), mais le plus connu reste le très ambivalent Cassiopée, qui parodie ouvertement son véritable nom. Nul ne la soupçonnerait en effet d'utiliser volontairement un nom aussi évocateur...

Achemar poursuit actuellement une longue et minutieuse enquête visant à prouver la culpabilité de Bételgeuse, mais il n'est pas le seul. Aïon, l'intelligence informatique qui dirige la Huitième Lignée, est également très intéressé par le manège de la Femme-Déesse. Grâce à son omniprésence dans les méandres d'Arpège, il a déjà intercepté de nombreux messages très troublants qui risqueraient, s'ils venaient à être connus, de mettre en péril les défenses de Bételgeuse.

LA SURVIVANCE DES SARENS

De toutes les études réalisées sur l'histoire fabuleuse des Sarens et le possible héritage qu'ils auraient laissé derrière eux, celles des Ygwans de Süsha et la tribu de primitifs qui vénèrent le Tertre du Cap Fondant semblent être les plus proches de la vérité. La civilisation et la technologie très avancée des Sarens ont fait l'objet des légendes les plus variées, mais personne, avant les révélations de ces deux communautés, n'avait jamais été aussi à même d'apporter des preuves. Les Ygwans de Süsha, et leur confrérie religieuse de l'Aiguille de Titane, sont persuadés que la tour monolithique qu'ils vénèrent n'est qu'une des nombreuses excroissances d'une construction gigantesque, prisonnière des glaces du Cap Fondant. La matière même de cette tour, qui ne comporte ni ouverture ni symbole, renforce l'hy-

pothèse d'une création antérieure à l'époque des civilisations héossiennes. Les Ygwans, qui vouent un culte unique à leurs ancêtres, ont derrière eux des générations d'étude et de recherches qui sont toutes parvenues aux mêmes conclusions: la construction de la tour ne peut être attribuée à aucune civilisation héossienne connue. La tour, qui a su résister à des millénaires d'intempéries et de glissements de terrains, est trop profondément implantée dans le sol glacé de la cité pour avoir été bâtie par les races connues...

Le Tertre, arête saillante de cette même matière inconnue, figée dans les glaces et à-demi recouverte par des blocs rocheux accumulés par les années, est protégé par une tribu de primitifs qui prétendent "veiller sur l'Esprit du Tertre jusqu'à son réveil". Les deux monuments sont distants de près de cent kilomètres, mais les Ygwans de l'Aiguille sont persuadés qu'ils font partie d'un même corps: un navire Saren construit pour quitter la planète et recouvert par la terre et les glaces...

La vérité est la suivante: alors que leur civilisation atteignait des sommets technologiques, les Sarens se sont préparés à quitter Héos pour explorer des systèmes solaires découverts grâce à leurs sciences très élaborées de l'astronomie et de l'étude spatiale. Ce vaisseau, assez vaste pour embarquer plusieurs milliers d'individus, atteint les dimensions de la plus grande de leurs cités. Il abritait des jardins, des serres, des musées, des centrales énergétiques et des usines alimentaires, ainsi que des habitations en assez grand nombre pour ridiculiser n'importe quelle cité héossienne d'aujourd'hui. Le mode de propulsion du vaisseau-monde était bien trop complexe pour en résumer ici les principes mais, couplé aux techniques de stase et d'hibernation, il aurait permis aux Sarens d'atteindre une planète viable dans des délais exceptionnellement brefs. C'est le temps qui leur a manqué pour réaliser leur projet. Aujourd'hui, prisonnier des glaces, figé à plus de mille mètres sous terre, le navire spatial renferme encore quelques survivants de cette glorieuse époque. La plupart sont encore isolés dans leurs cellules d'hibernation. Le message, que les Ygwans de Süsha se sont empressés de révéler au continent entier, provient d'une communication établie par la dizaine de Sarens éveillés et conscients de leur situation. Il paraît impossible d'accéder au vaisseau pour le moment, mais qui sait... Il est fort probable que des aventuriers courageux réussissent à descendre dans les profondeurs du Cap Fondant, ou qu'ils découvrent dans les eaux glacées de l'océan un accès vers le navire où se sont réveillés quelques Sarens...

Surtout que d'ici peu, une campagne exceptionnelle devrait vous permettre d'offrir à vos joueurs une plongée vertigineuse dans les profondeurs des terres pures, à la recherche de l'héritage des Sarens.

Campagne opus

La trihité contacte le personnage pour leur confier sans doute leur dernière mission, car l'espoir de survie reste mince. Il devront se faire nécroser et sous forme de songe, s'unir afin de pouvoir affronter à armes à peu près égales le Limbier...



LA MAGIE DES PRISMES

Campagne opus
Après leurs péripéties, les trihns des personnages se retrouvent incarnés dans d'autres individus, dans une autre vie. Ces individus ont tout oublié, toutefois subsiste en eux une volonté de reformer leur groupe d'antan. Comment faire se rencontrer ces personnages réincarnés à des milliers de kilomètres de distance ? D'autant que certains se retrouvent dans la peau d'animaux, d'arbres ou de rocher...

La magie des Prismes, également appelée le Jeu de Lumières, ne figure que très rarement aux côtés des formes de magie traditionnelles dans les livres des érudits. C'est une magie méconnue, peu pratiquée et presque jamais enseignée. Car à la différence des autres voies connues, la magie des Prismes exige de son manipulateur qu'il possède le don de Prismie. Ce don, qui fait toute la puissance des Opaliens, permet une symbiose constante avec la lumière d'Ön, le soleil, et une sensibilité naturelle au processus de photosynthèse mis en œuvre dans le Jeu de Lumières. Le don permet également la manipulation optimale de l'unique composante matérielle: trois prismes de Trihnite taillés et polis grâce à une alchimie méticuleuse qui les rend plus purs et transparents que du cristal. Chacun de ces prismes est façonné à l'image symbolique d'un Trihn dont il représente l'énergie, le domaine et les applications. Un prisme cubique pour Korpai, une sphère pour Amina et un tétraèdre pour Hespride. Pour utiliser l'énergie d'Ön, l'initié doit tout d'abord placer ses prismes sur le sol. Leur agencement définit, avant même que la puissance solaire ne soit captée, l'application magique du Jeu de Lumières. Chaque effet correspond à un placement précis des trois prismes. Les variantes (direction, portée, puissance) sont souvent liées à d'infimes corrections d'une organi-

sation classique. Une fois les prismes positionnés, l'initié concentre la lumière d'Ön, la lie aux supports, s'en approprie la puissance et la libère enfin pour créer un effet. Les applications du Jeu de Lumières touchent essentiellement à l'illusion, l'altération du décor et la dissimulation. Cette magie permet d'utiliser la lumière et ses capacités physiques pour jouer sur l'environnement et les perceptions, mais aussi de concentrer la puissance du soleil pour créer toutes formes d'attaques. La plus terrible, appelée le Souffle d'Ön par les Opaliens, projette un rayon lumineux comparable à une déflagration laser...

Les Araknides des Opaliens, les Gemmes, utilisent le Jeu de Lumières de façon limitée, mais naturelle. Leurs écailles cristallines font office de prismes et la lumière d'Ön s'y concentre naturellement dès que la créature prend la position adéquate. Leurs facultés sont Invisibilité et Déflexion. L'Invisibilité leur permet de détourner les rayons lumineux du soleil et de ne renvoyer aucune image d'eux-mêmes, tandis que la Déflexion crée un champ de force brillant qui dévie les attaques basées sur la lumière, telles que le laser ou les faisceaux des armes employées par les humains, et surtout les Invisibles, qui sont les ennemis jurés des Opaliens.

Le processus de concentration et de dégagement de l'énergie est assimilable à la photosynthèse, tant dans sa forme que dans ses applications. Des tribus telles que celle des Opaliens sont donc



naturellement prédisposées à l'employer. Mais elles ne sont pas les seules. De nombreux mages se sont intéressés à cette forme de magie novatrice et originale, suite à une rencontre, une rumeur ou une démonstration. Ils sont en effet très peu nombreux à pouvoir développer efficacement le don de Prismie.

Il est bien sûr possible que des personnages s'orientent vers cette forme de magie, à condition de trouver un maître et des prismes. Les objets ont une grande valeur et ne se vendent jamais. Ils sont façonnés par des anciens pour célébrer l'entrée d'un nouveau membre au sein de leur confrérie et sont légués à l'heureux élu après une cérémonie "lumineuse" inoubliable. Les anciens ne rechignent généralement pas à initier un étranger à la Prismie, c'est-à-dire à l'aider à ressentir intérieurement la lumière environnante, à condition que celui-ci soit sympathique et digne de confiance. Si des personnages désirent s'essayer aux rituels des anciens, il faudra leur mettre en scène la rencontre, les tests, les expériences, les réussites et les nombreux essais avant de leur permettre une véritable initiation.

Les Delhions, les Nomoïs et les Felings peuvent atteindre l'état de Prismie sans problème s'ils sont guidés et instruits par un ancien. Seuls les Darkens n'ont aucune chance d'y parvenir, étant donnée leur répulsion naturelle à la magie. Les personnages d'autres races devront réussir un jet Normal (0) sous Ame + sensuel. Il n'est possible d'effectuer ce jet qu'une seule fois par instructeur et, vraisemblablement, les chances de trouver un ancien disposé à enseigner son art seront assez rares. Un échec signifiera que le personnage n'a pas réussi à établir le lien fondamental avec Òn et qu'il est resté insensible à la magie de la lumière. Si un 20 est obtenu lors du jet, le personnage aura définitivement échoué et ne pourra plus jamais effectuer de tentative. Il est totalement hermétique à ce type de magie. Une réussite permettra au personnage de développer le don de Prismie et de s'attribuer 3 points dans la compétence Prismes, qui fonctionne comme toutes les autres formes de magie. La progression de cette compétence se fait de façon naturelle, en dépensant des points d'acquis.

QUELQUES EXEMPLES DE SORTS

■ Masque de lumière

Permet d'influer sur le parcours des particules de lumière de façon à masquer sa présence aux yeux d'éventuels observateurs. L'utilisateur est toujours présent physiquement et reste perceptible par ses odeurs, sa voix, ainsi que les bruits qu'il pourrait occasionner.

Malus de réussite : - 15 à toute tentative de repérer l'utilisateur ainsi invisible.

Durée : réussite minutes.

Difficulté : Difficile.

■ Illusion chromatique

Permet d'altérer l'image d'un décor en influant sur les informations véhiculées par la lumière. Il est possible d'en altérer les couleurs, les formes et les rendus de matière, à raison d'un mètre cube de matière par point de réussite.

Durée : réussite minutes.

Difficulté : Très Difficile.

Nb de victime : réussite

Sauvegarde :

jet sous Corps + sens + vigilance très difficile

■ Colère d'Òn

Permet de concentrer l'énergie lumineuse pour créer une forme d'attaque comparable à un tir de laser courte portée. Il est indispensable que l'utilisateur bénéficie d'un excellent éclairage naturel et que sa cible soit parfaitement visible. Le Flash est considéré comme ayant un **FA de 15**. De plus, il divise par deux les armures et protections qui ne sont pas spécifiquement conçues pour résister aux attaques énergétiques.

Portée : réussite + 10 mètres.

Difficulté : Très Difficile (un ensoleillement exceptionnel ou la proximité d'une source d'énergie importante peut faire passer à Difficile).

Sauvegarde :

jet sous Corps + per + shaan très difficile

■ Ténèbres

Permet de supprimer toute source lumineuse, y compris celle du soleil dans une zone sphérique délimitée. Le soir y est totale, et les corps chauds invisibles. Seul le magicien peut percevoir ses victimes

Portée : réussite + 10 mètres.

Difficulté : Difficile (un ensoleillement exceptionnel ou la proximité d'une source d'énergie importante peut faire passer à très Difficile).

Sauvegarde :

jet sous Corps + sens + vigilance très difficile

Durée : réussite minutes.

taille de la zone : réussite x 10 m³

■ Aura de lumière

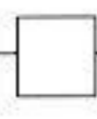
Permet en se concentrer sur quelque chose ou quelqu'un et de le rendre très lumineux et visible de très loin en extérieur. Ce sort est principalement utilisé par les pisteurs Opaliens.

Portée : réussite x 5 km.

Difficulté : Laborieux

Durée : réussite minutes.

Campagne opus
Une fois à nouveau réunis, les personnages reforment leur shaani.
L'heure de la renaissance est proche. Il leur faut progresser en shaan pour franchir les portes de l'au delà, après une ultime confrontation avec eux-mêmes...



FAUNE & FLORE

Faune et flore des forêts blanches sont l'une des plus prolifiques du continent, mais restent toutefois moins exubérantes que celles de la région des grands arbres ou des marais.

La flore se caractérise par de nombreuses variétés de conifères et d'épineux. Les hivers étant plus vigoureux qu'ailleurs, le règne végétal doit déployer des trésors d'imagination pour survivre, tel l'arbre-pierre qui se pétrifie et entre en hibernation lorsque la température devient trop basse ou encore cette variété de fleur à pétales chauffants qui assure une parfaite thermo-régulation. D'autres encore, comme le Palmipède, possèdent de larges feuilles particulièrement sensible à la photosynthèse, ou encore les plantes jumelles qui possèdent une ramification de racines communes à plusieurs entités pouvant ainsi s'échanger sève et chaleur. Enfin, les plante-glaces sécrètent sur leur tiges et leurs feuilles une sève translucide qui les protège des agressions extérieures en formant une sorte de carapace cristalline.

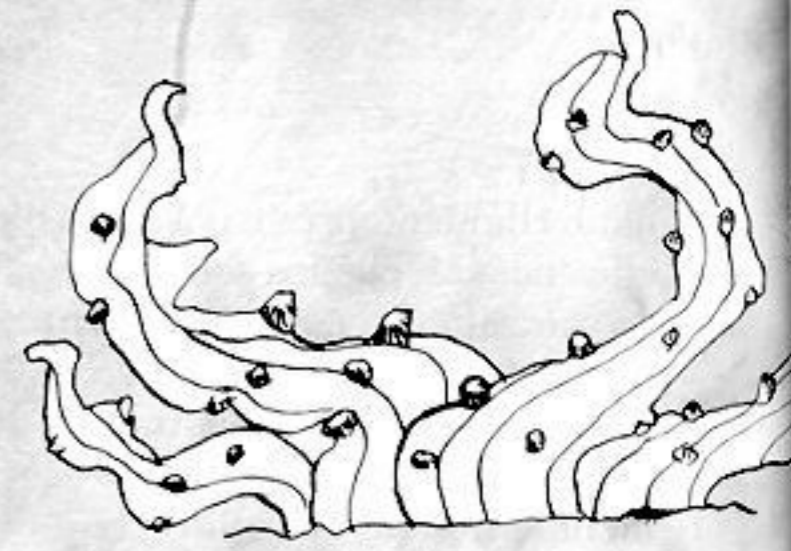
La faune elle aussi a su s'adapter aux rudes conditions climatiques. La profusion de fourrure et les excroissances graisseuses leur permet de passer l'hiver sans encombre. Les dentitions ou cornes proéminentes servent à creuser le sol gelé à la recherche de racines ou de petits gibiers hibernants.

De terribles prédateurs hantent les forêts blanches. Ne se déplaçant qu'en horde, ils possèdent un territoire bien délimité, que respectent la plupart des autres prédateurs. Mis à part les solitaires, itinérants, qui ne possèdent pas de territoire de chasse à proprement dit, mais plutôt une zone où mâles et femelles se regroupent pour procréer et repartir aussitôt. De nombreux petits rongeurs, pour se protéger des rapaces, ont développé une fourrure blanche ou zébrée afin de se fondre au décor. D'autres au contraire, possèdent une chair empoisonnée et sont repérables à leurs couleurs criardes du rouge au vert fluo.



Malnève

Plante rouge vif dont on tire un puissant aphrodisiaque



Katonga

Petit arbre tentaculaire dont on consomme les fruits très sucrés



Hshisai

Petit arbuste des terres win. Il possède l'étonnante faculté de changer de couleur selon les courants de chaleurs, allant du jaune vif au brun, en passant par le vert pâle et le brique. Les forêts d'itshisai sont réputées pour leur beauté chromatique.



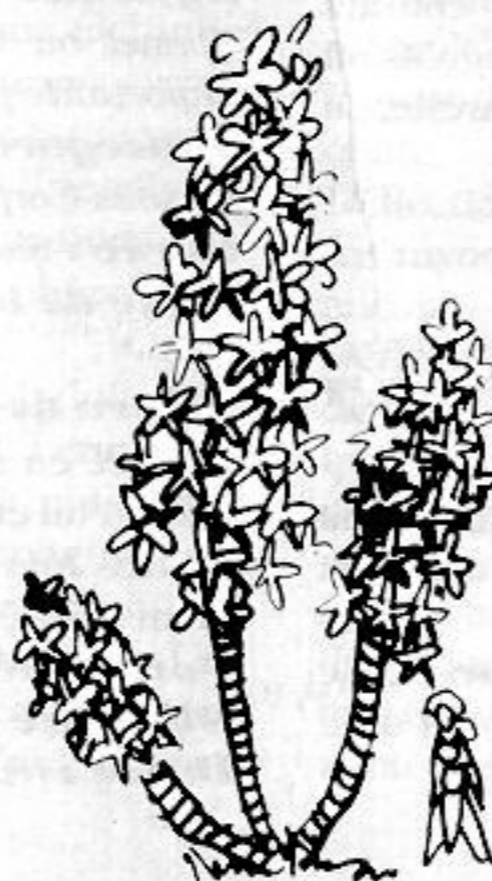
Bumbler

Arbre à aiguilles empoisonnées donnant une forte fièvre et la colique durant une semaine. L'écorce souple du Bumbler est très utilisée pour la confection d'arcs et de flèches.



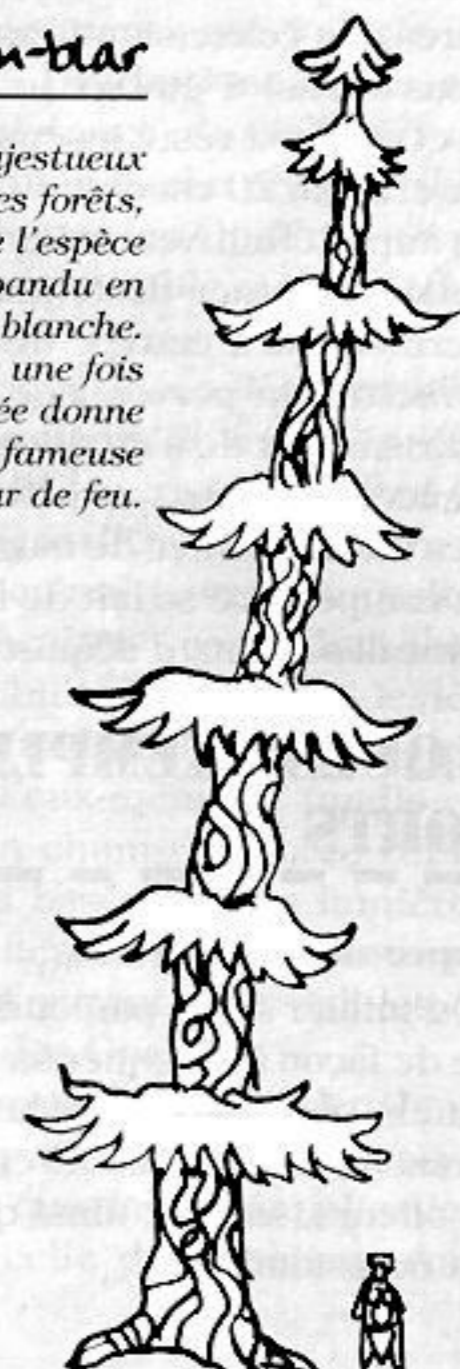
Dom-tlar

Arbre majestueux des grandes forêts, il constitue l'espèce la plus répandue en forêt blanche. Sa sève une fois distillée donne la fameuse liqueur de feu.



Karioc

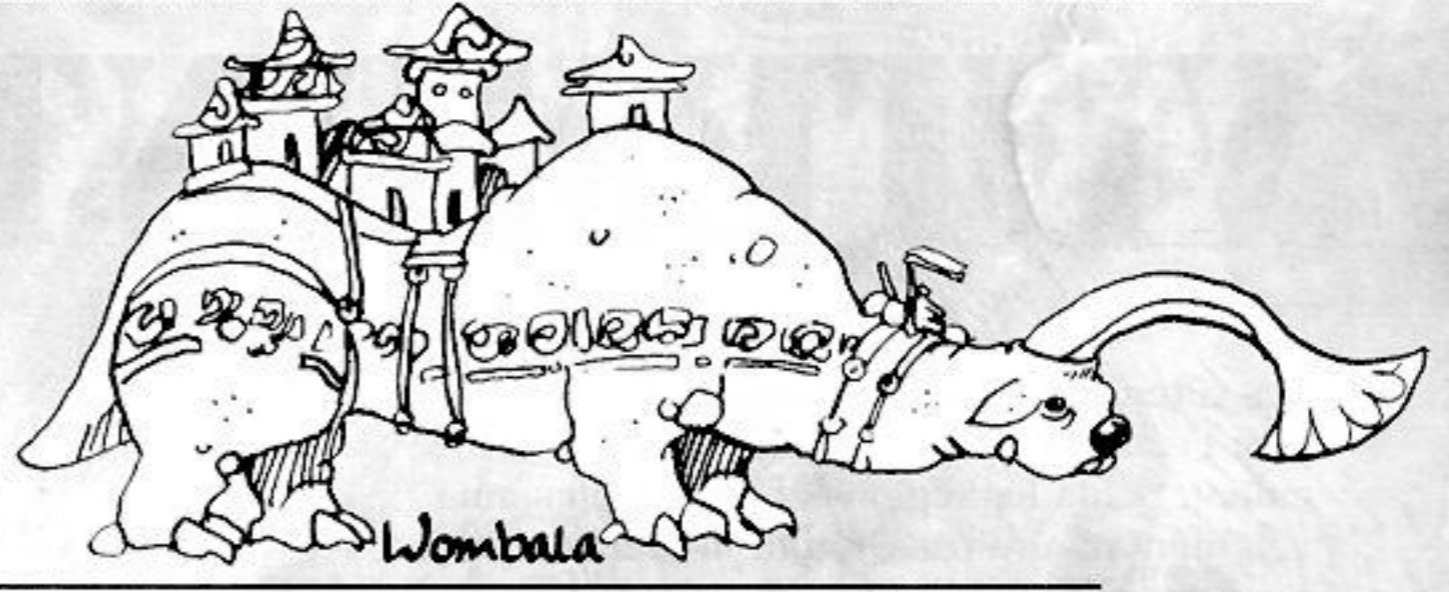
Arbuste aux racines hallucinogènes. Une fois traitées, ces racines donnent une puissante drogue : la Karioca. Cette dernière se fume et provoque de violentes hallucinations ainsi qu'une grande euphorie. Le commerce de Karioca est source de nombreux conflits à travers tout le continent.





Moldov

Gros mammifère herbivore, d'élevage. Le Moldov est très employé pour labourer les champs ainsi que pour transporter de lourdes charges.



Wombala

Gros mammifère de la région des plaines, qui se nourrit exclusivement de racines Karioc qu'il déterre avec sa grande corne. Moyen de transport privilégié des terres woon.

Somarial

C'est l'un des plus gros arbres des forêt blanches. Son bois d'une qualité et d'une résistance exceptionnelles est convoité par tous les constructeurs de bateaux et de maisons. Le bois de somarial est débité dans de gigantesques scieries en pleine forêt puis acheminé jusqu'en akeneï par des portes de transfert.



Carlstuk

Amphibien de taille moyenne dont la carapace très résistante est utilisée pour les meilleures armures

Mdakal

Grande fleur dont le pistil cubique est utilisé pour confectionner des récipients



Mindir

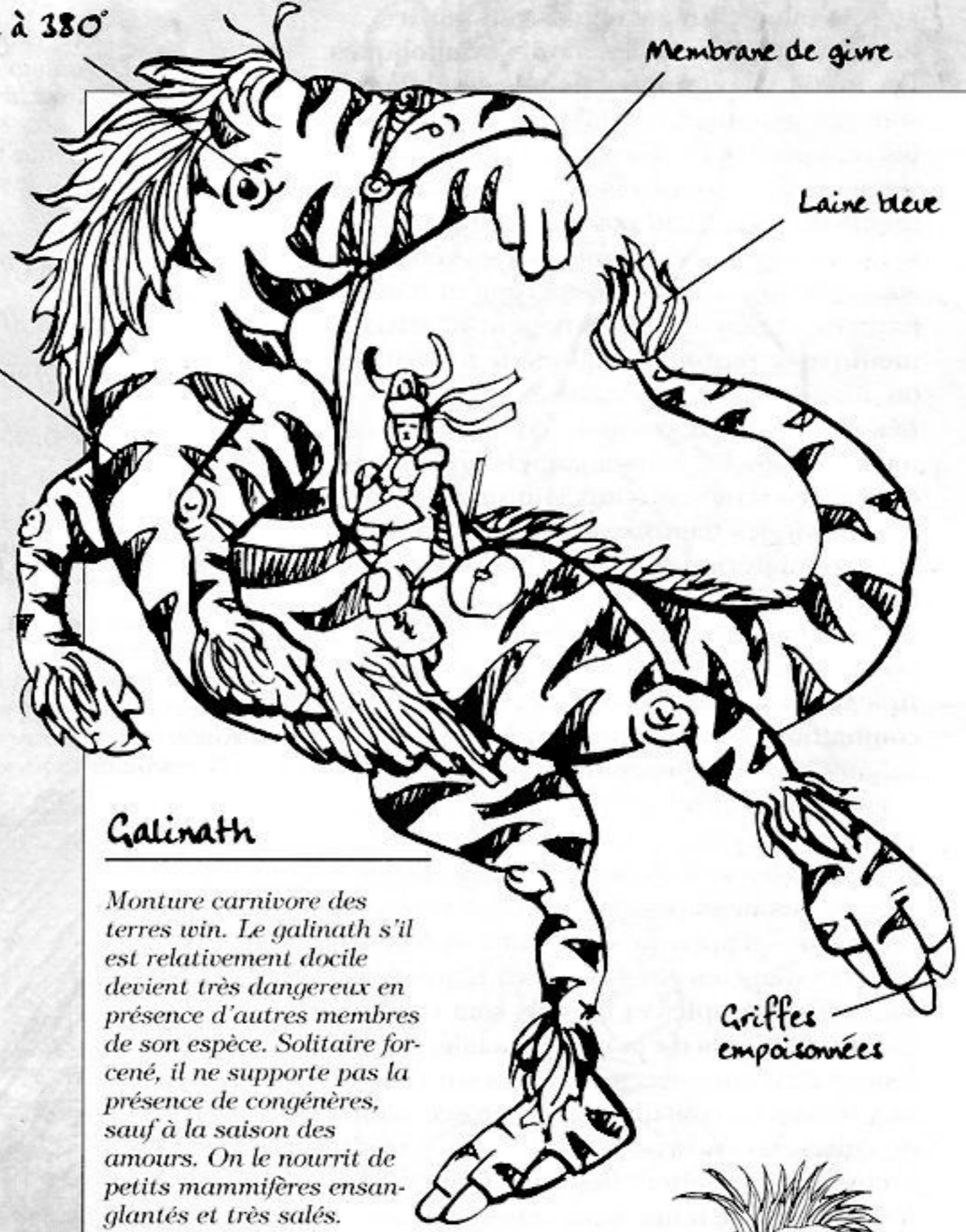
Cousin du Tawa, c'est l'un des animaux les plus appréciés en forêts blanche : sa laine brune, très chaude, est utilisée dans la majeure partie des vêtements de chasse et d'exploration.

œil à 380°

Membrane de givre

Laine bleue

Camouflage de forêt



Galinath

Monture carnivore des terres win. Le galinath s'il est relativement docile devient très dangereux en présence d'autres membres de son espèce. Solitaire forcené, il ne supporte pas la présence de congénères, sauf à la saison des amours. On le nourrit de petits mammifères ensanglantés et très salés.

Griffes empoisonées



Kenyar

Saurien dont la viande très tendre est recherchée par les plus grands cuisiniers. Ses écailles ventrales constituent l'un des matériaux de base pour l'artisanat local. (outils, plats, couverts...)

VÊTEMENTS

Les vêtements portés en forêts blanches sont l'exact reflet des traditions qu'ils véhiculent. Selon les régions et les peuples, un vêtement n'aura pas du tout la même signification, même si l'utilisation reste la même partout : se protéger du froid et des intempéries. Les Héossiens, friands de symboles et de rites, ornent leurs vêtements de toutes sortes d'inscriptions. Cela va de l'alphabet au schéma technique en passant par les dessins figuratifs ou les motifs symboliques. Les matières premières de tels vêtements sont sensiblement les mêmes dans toutes les régions des terres pures. On en distingue malgré tout trois types : les vêtements du quotidien, pour la pêche, la chasse, le voyage ou l'exploration. Ces vêtements sont robustes, taillés grossièrement dans la fourrure et peu ornés. Ils restent relativement passe-partout, sauf lors de festivités ou lors de grandes occasions.

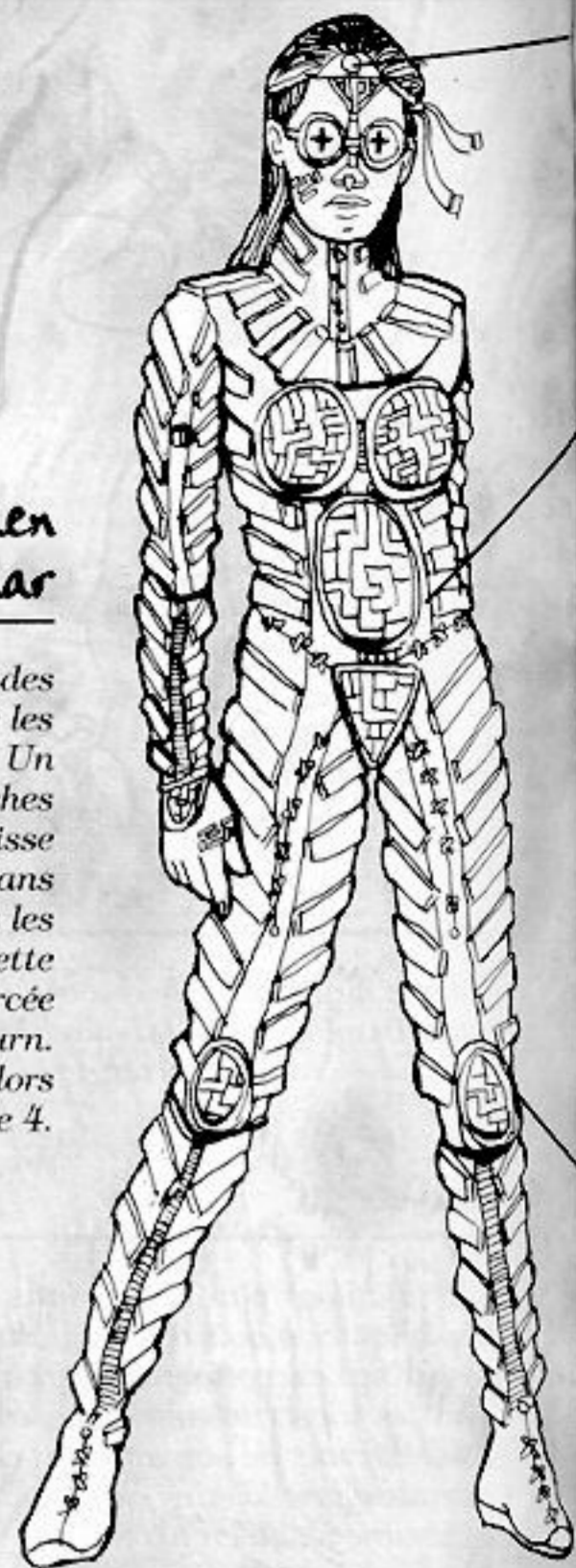
Les vêtements de combat : ce sont des vêtements de tous les jours auxquels on adjoint des pièces renforcées aux jointures et aux parties vitales (carapaces, pièces d'armures et autre matériau composite). Assez encombrant, ces vêtements doivent être facilement escamotables pour ne pas trop gêner leur possesseur. Les ornements sont multiples, relatant le nombre de victimes du combattant, son attachement à certaines valeurs ou encore narrant des légendes guerrières et familiales. Ces vêtements ne peuvent être endossés qu'à certains endroits : les arènes, les gymnases, la rue ou certains lieux privés. Enfin, les vêtements dit « d'apparat », surtout employés à Wana et dans les cités-dômes à régulation thermique. Amples et fins, ils sont totalement tributaires de la mode raciale. Ces tenues sont employées pour des soirées mondaines au consulat, à des processions de cultes, ou encore lors de festivités traditionnelles. En dehors des cités-dômes, porter ce genre de tenue sans raison précise relève de l'insulte publique.

Les peuples des forêts blanches sont très soucieux de la façon dont ils s'habillent. Cela représente, pour eux, une projection de leur être profond. Si leur vêtement n'est pas approprié à la situation, la honte et le discrédit s'installent immédiatement, donnant lieu à des situations terriblement humiliantes.

Combien d'aventuriers se sont vu mal accueillir, parce qu'ils ne possédaient pas de tenue d'apparat lors de fêtes régionales... Dans certains villages, on apprend aux enfants à jeter des pierres à ceux qui conservent leur armure dans un lieu inopportuniste !

Femme Darken en Tenue Talaar

Les talaar sont une importante tribu des prismes à qui l'on doit l'un des vêtements les plus efficaces pour lutter contre le froid. Un ingénieux système de petites poches chauffantes alimentées par de la graisse animale et végétale, permet de résister sans broncher à des températures avoisinant les -40°. Souple et peu encombrante, cette tenue peut à certains endroits être renforcée de plaques de corne ou de bois d'Inurn. Cette armure intégrale offre alors une protection de 4.



Rebelle de Ryoja

Il n'est pas toujours facile de différencier un rebelle d'un trappeur. La différence se fera certainement par les armes automatiques du premier contre les armes traditionnelles du second. Le style vestimentaire de Ryoja se distingue par les nombreuses coutures apparentes de couleurs vives ainsi que par le port de la Kaïba fourrée ornée le plus souvent de plumes ou de lanières.



Trappeur des vallées

À la différence de son homologue des montagnes, le trappeur des vallées est beaucoup plus social. Il chasse, pêche, cueille des fruits, ramasse des champignons et autres racineux. Il vit en communauté de 5 à 10 individus, avec si possible autant de femme que d'homme (si la race le permet). Les trappeurs des vallées sont à l'origine de nombreuses sociétés marchandes, de transport ou encore de guides et déclaireurs.

Vêtement simple de cité-dôme

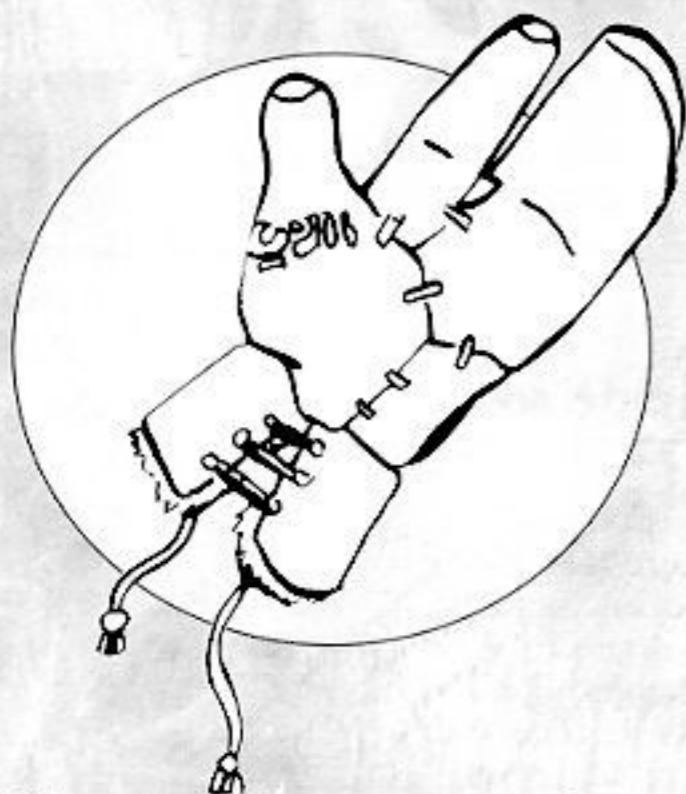
Amples et légers en raison des températures maîtrisées, ce type de vêtement suit toutes les tendances des diverses modes raciales et sociales. La civilisation héossienne a toujours prôné le mélange des genres : ici, on reconnaîtra une coupe mélodienne assortie d'un col darken et de sandales montantes Woon.

Bracelet de concubine



Lunettes contre la réverbération du soleil sur la neige

Petites poches chauffantes de graisses animale et végétale



Mouffles en peau de muf

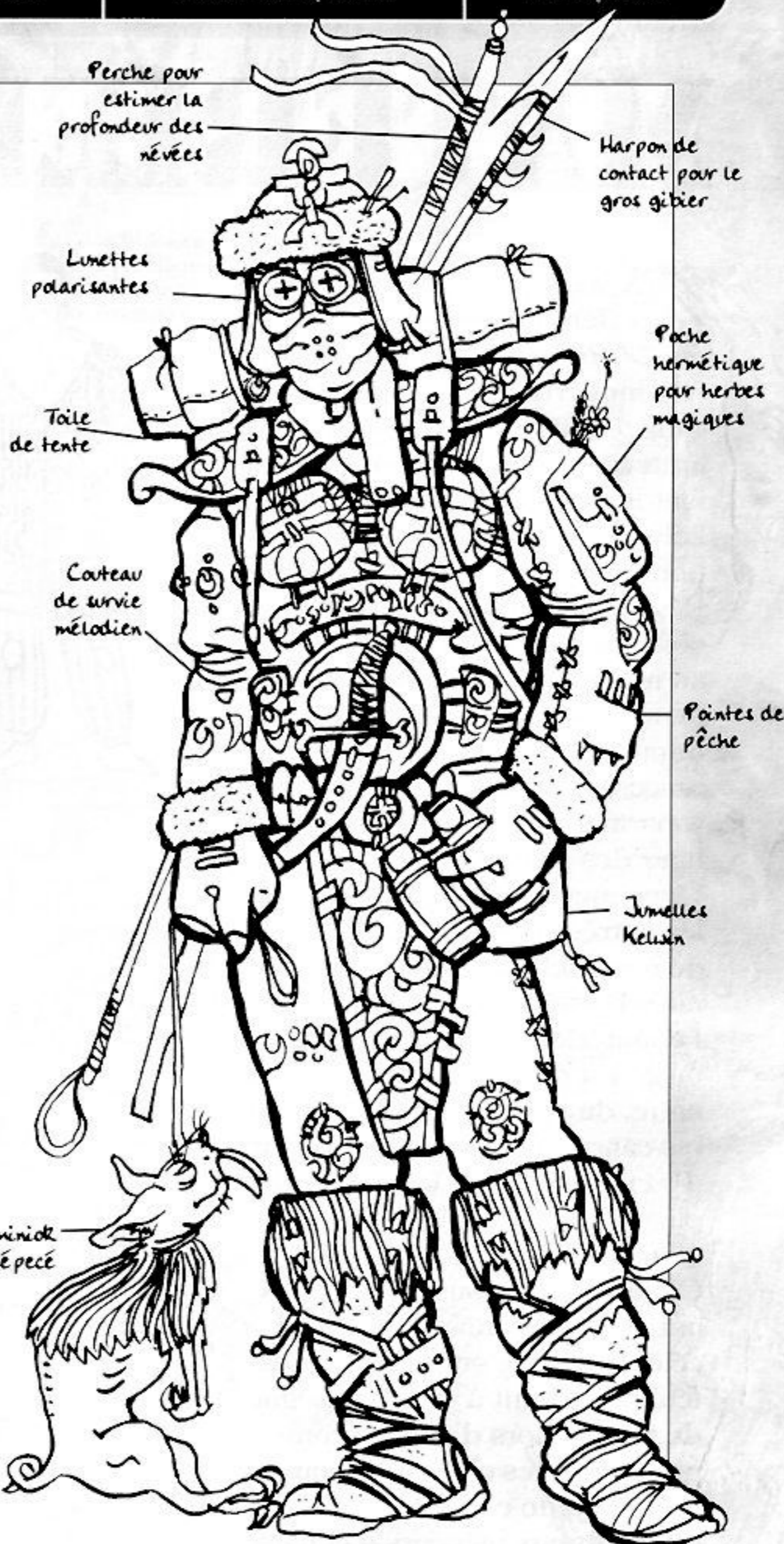
Vêtement typique des forêts blanches, leur forme remonte à la nuit des temps. La légende prétend qu'elles auraient été confectionnées pour la première fois par un chasseur Ygwan...

Renforts sur les zones vitales



Zoologue Darken de Sucha en tenue d'apparât

Les tenues d'apparât ne se distinguent parfois que très légèrement de l'habit de tous les jours. Mieux vaut avoir l'œil exercé.



Trappeur des montagnes

Reconnaisable à ses petites lunettes anti réverbération et à son grand sac à dos d'où sortent toutes sortes de perches, d'ustensiles variés ainsi que des peaux de bêtes, le trappeur vit en solitaire, se construit un abris en plein cœur de la forêt ou des toundras, le temps d'une saison, puis va vendre le fruit de son labeur à la cité la plus proche. Il retournera alors dans son village natal pour y passer la morte saison pour de nouveau repartir en suivant les migrations du gibier. Le trappeur reste quelqu'un de très pratique, il exploite au maximum ce que l'animal peut lui offrir : griffes comme pointes de flèches, fourrure pour s'habiller, viscères pour certaines préparations alchimiques... Le trappeur connaît tout sur les animaux qu'il traque mais également tout sur les filières qui permettent d'écouler le fruit de son labeur.

À la fois tanneur, herboriste, zoologue, marchand et chasseur; le trappeur doit être très compétent s'il veut avoir une quelconque chance de survie...

MATÉRIEL SPÉCIAL

Ce matériel provient de différents réseaux et est parfois spécifiquement élaboré pour certaines missions. Du gadget à la grosse artillerie, ces armes, outils et autres ustensiles font la fierté de bon nombre de kelwins à l'origine de leur création.

Réalisés en petites quantités, ces objets sont revendus une fortune au marché noir. Car certains vêtements spéciaux, telle la cape mimétique, les bottes d'adhérences ou encore les lunettes soporifiques peuvent faire le bonheur des voleurs de bas étage. La Ligue met à jour périodiquement les entrées et sorties de ce type de matériel sur tout le continent, mais les fuites sont fréquentes... Le matériel spécifique de la résistance est d'une variété extraordinaire, du banal briquet-loupe au bio-canon et autre holographeur, il y en a pour tous les goûts. Du plus rustique au plus technologique.

Certaines missions légendaires ont rendu certains objets très célèbres, tel le stylo à encre de feu, qui permit à Tahar le bègue de mettre hors d'état un complexe d'armes chimiques, ou encore l'auto-corde qui permit à de nombreux piégeurs d'échapper à une chute mortelle, ou encore l'élixir d'infiltration qui rendit fou l'ordinateur central de la confédération des esclavagistes.

Au niveau de l'alimentation, les recherches elles aussi ont été fructueuses, puisqu'un repas équilibré à pu être miniaturisé en petite crème et pillules peu encombrantes.

D'une manière générale, le matériel de la résistance bénéficie de la technologie humaine et de la créativité héossienne.



Veste de soin

Flanquée d'une doublure remplie de plantes enchantées et de circuits électriques, elle permet de récupérer l'ensemble de ses points de vie en 1 journée, sans jet de médecine. Par la suite, il faut 2 jours pour la « recharger ».

Mini repas

Ces repas en micro capsules permettent de s'alimenter de façon équilibré durant 1 mois. Mais il est à noter que si ces pillules apportent tout ce qui est nécessaire à l'organisme, elles n'ôtent pas la sensation de faim...



Éventail pare-balle

Cet éventail très léger, renforcé en plastitane, permet de se protéger des armes à feu et des armes de corps.

Type : petit bouclier
Protection : 10

Combinaison mimétique

Permet d'être « invisible » à tout type de détecteur de vie aussi bien sonique que moléculaire. En revanche, le personnage est tout à fait perceptible par un individu ou par une simple caméra de télésurveillance...

Autonomie : 1H
Recharge : 2H

Lance feu

Arme traditionnelle des légions héossiennes

FA : 8

Porté : 6 m

Tir : 1 round

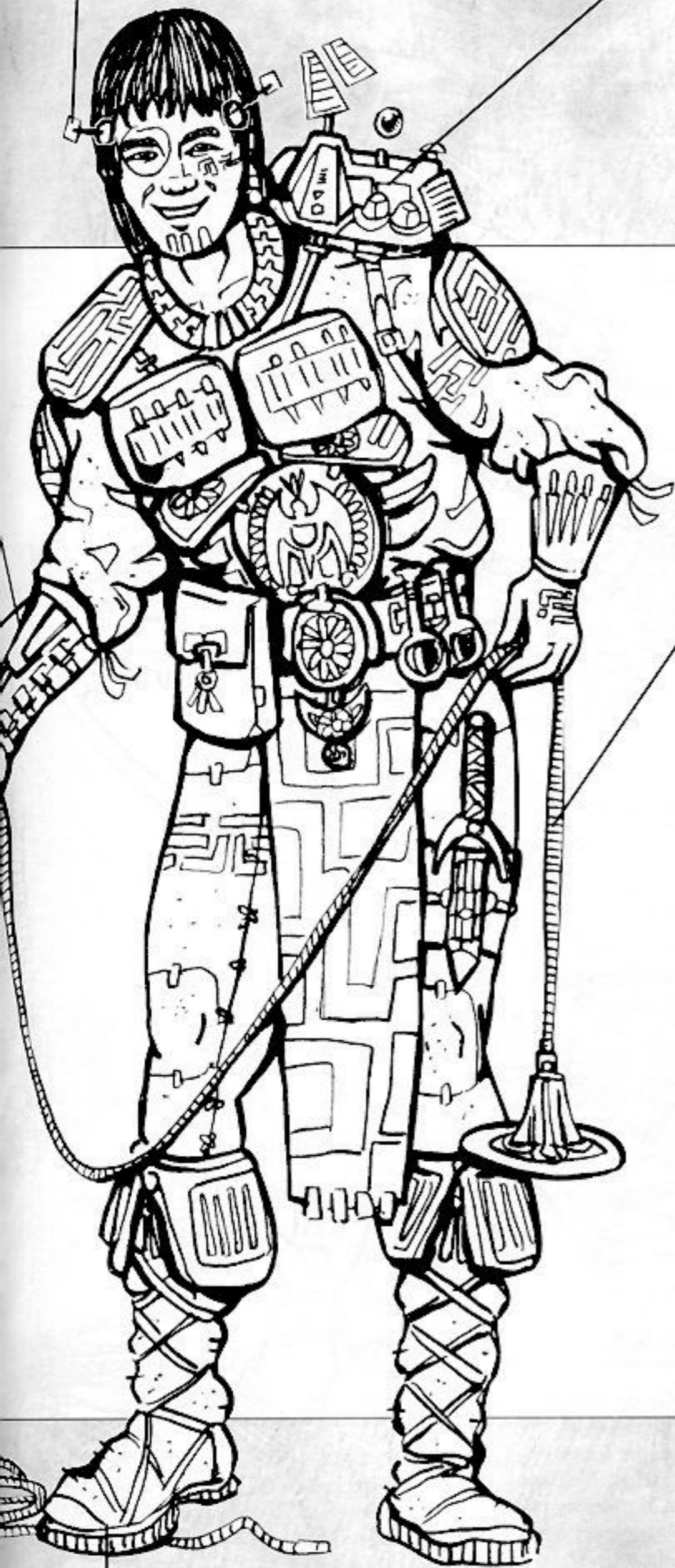
Chargement : 1 round



Pastilles d'émission-réception

Elles permettent d'émettre ses pensées et de recevoir celles d'un individu également équipé, dans un rayon d'1 km.

Autonomie : 3 H



Agitateur holographique

Permet de créer des illusions sonores et visuelles réellement perceptibles par tout individu. Elles peuvent être fixes ou en mouvement.

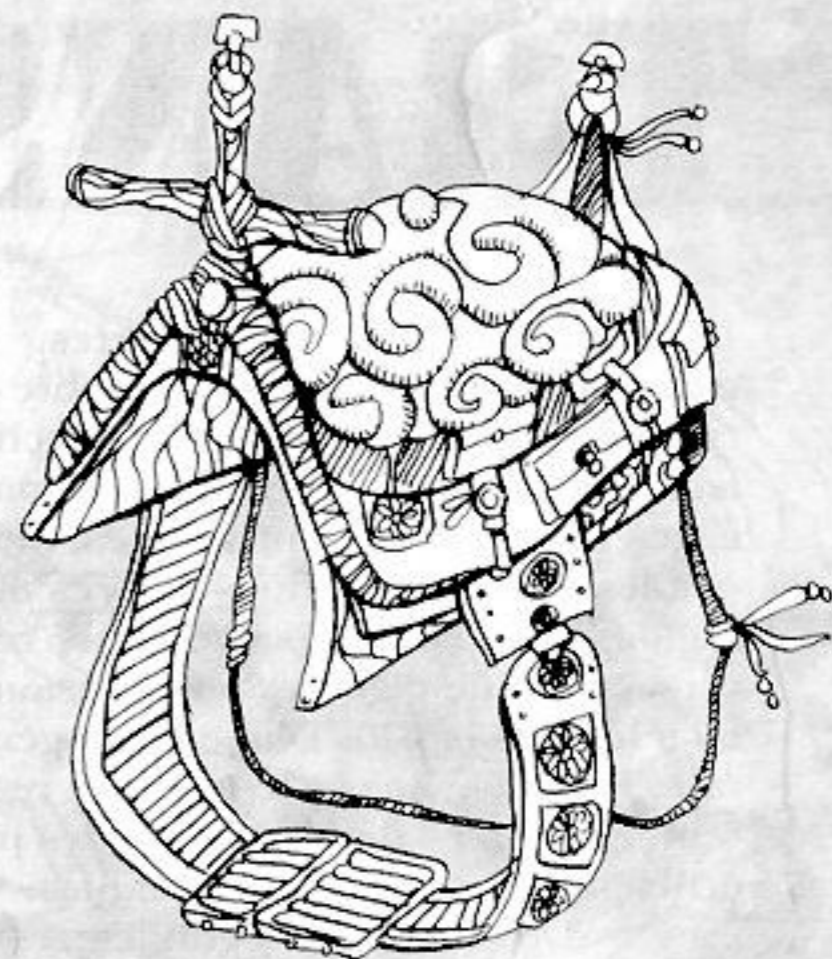
Porté : 100 m

Taille de l'image : 10 m'

Force du son : l'équivalent d'un klaxon de véhicule

Autonomie : 1/2 H

Recharge : 2 H



Selle de dressage

Cette selle d'origine Talnith, a la faculté de dresser tout animal sur laquelle elle est installée. De micro-aiguilles projettent en continue des calmants et des excitants qui régulent les ardeurs de la bête octroyant au cavalier un bonus de 2 en équitation.

Enc : 12

Auto-corde

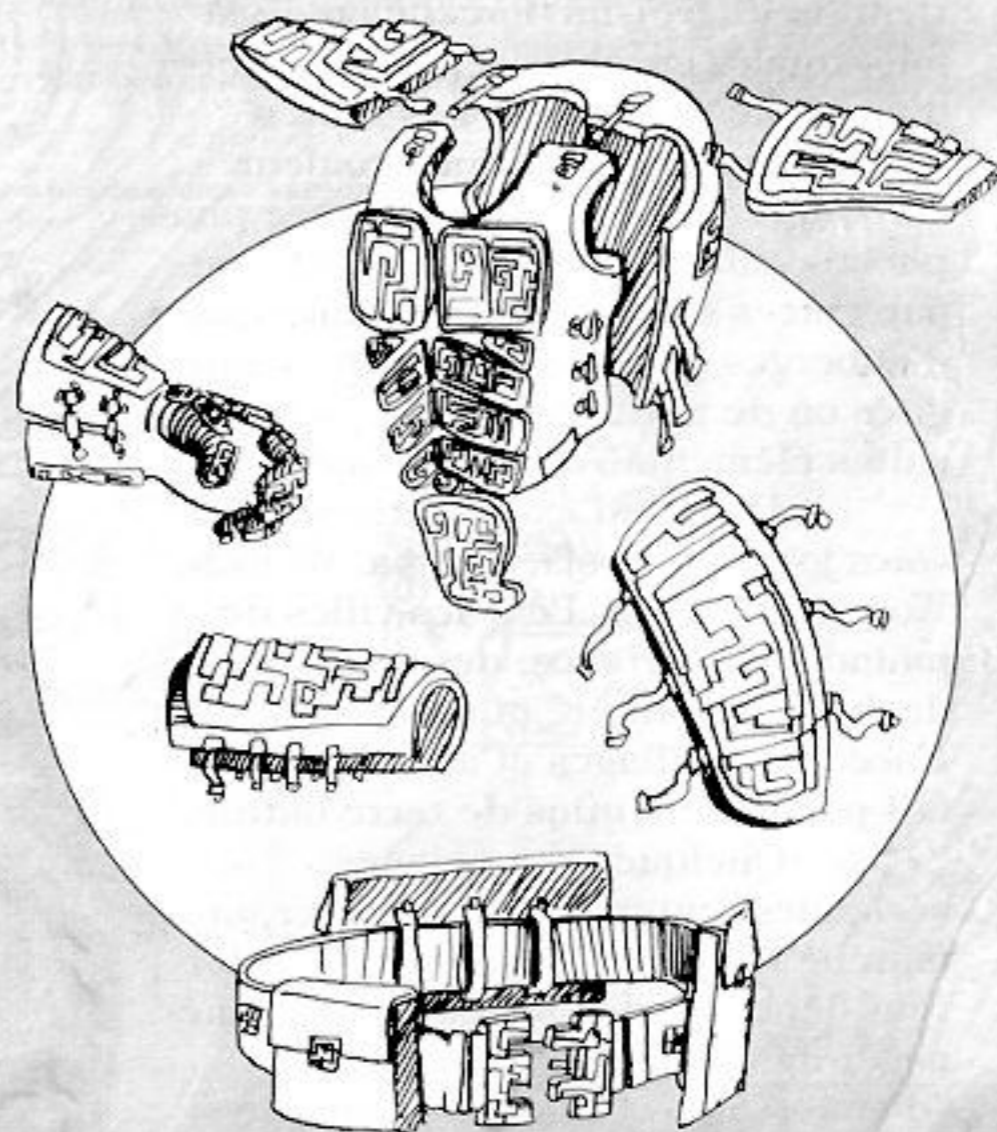
Cette corde magnétique peut se déplacer toute seule (comme un serpent) et va se fixer à l'endroit auquel on l'a programmé.

Le grappin sensitif peut supporter une charge allant jusqu'à 500 kg.

Autonomie : 1 H

Bottes d'adhérence

Ces bottes permettent de marcher sur les murs et plafonds, grâce à un dispositif complexe d'attraction moléculaire placé dans les semelles. L'étrange sensation de pesanteur demande néanmoins un peu d'entraînement et confère un malus de 5 pour toute action physique entreprise. Ces bottes adhèrent sur tout type de parois (roche, plastimétal, etc.).



Armure Darken en poudre

Cette armure a été décomposée à l'aide d'une opération alchimique héroïque, adjoint à un enchantement Nomoï très puissant. Toutes les pièces d'une armure Darken sont ainsi réduites en une fine poudre argentée, qui tient aisément dans les poches d'une grosse ceinture (enc : 2). Pour recomposer l'armure, il faut 1 round + 5 minutes pour l'ajuster parfaitement.

Protection : 12
malus : très difficile
Corps : -1/4 rounds

TRANSPORTS

La variété de paysages des terres pures permettent un grand nombre de types de transport. En forêts blanche, les montures et les véhicules de tonnages moyens seront privilégiés, alors que les grandes étendues glacées de la régions des Prismes peuvent être traversées par de gigantesques bateaux-monde, version ski. D'une façon générale, la moto-glace et le traîneau restent les moyens de locomotion les plus utilisés toutes régions confondues.

De nombreuses guildes, à l'image des Arpenteurs, ont érigé des routes commerciales à travers toutes les régions des terres pures. Mais la protection des voies contre le gel, les attaques de pillards, de nécrosiens, de bêtes sauvages, les patrouilles du Nouvel-Ordre et des grandes familles, font grimper les prestations des assureurs et des compagnies de voiries. Seuls les plus aisés peuvent bénéficier de convois particuliers, pour acheminer biens, personnes et matériel. Les autres doivent se contenter de se joindre à une caravane en partance vers une destination pas trop éloignée de la leur. Voyager seul en Héossie, tient de l'héroïsme forcené ou de la folie totale. Rares sont les survivants d'une telle entreprise. Les routes faites en moussiole (d'une couleur verte agrémenté d'une substance phosphorescente, lumineuse la nuit) sont parsemées de comptoirs commerciaux, d'auberges de voyageurs et même de gîtes ou de petits temples voués à des cultes élémentaires ou antiques.

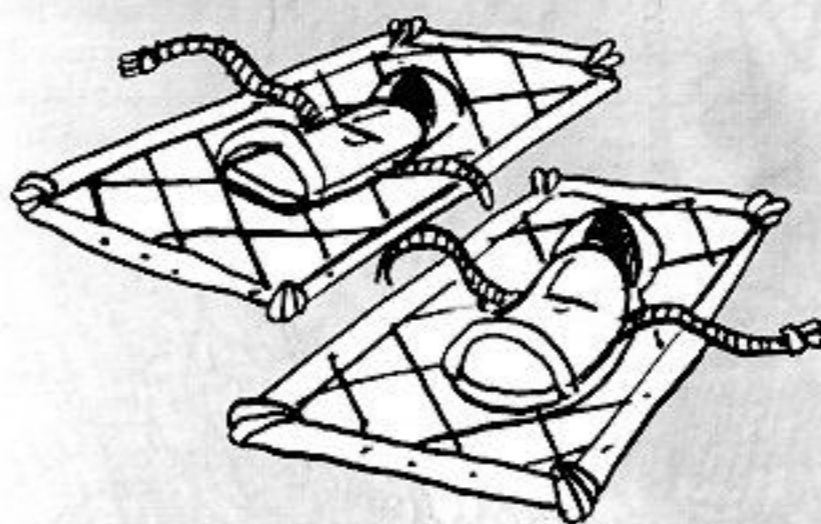
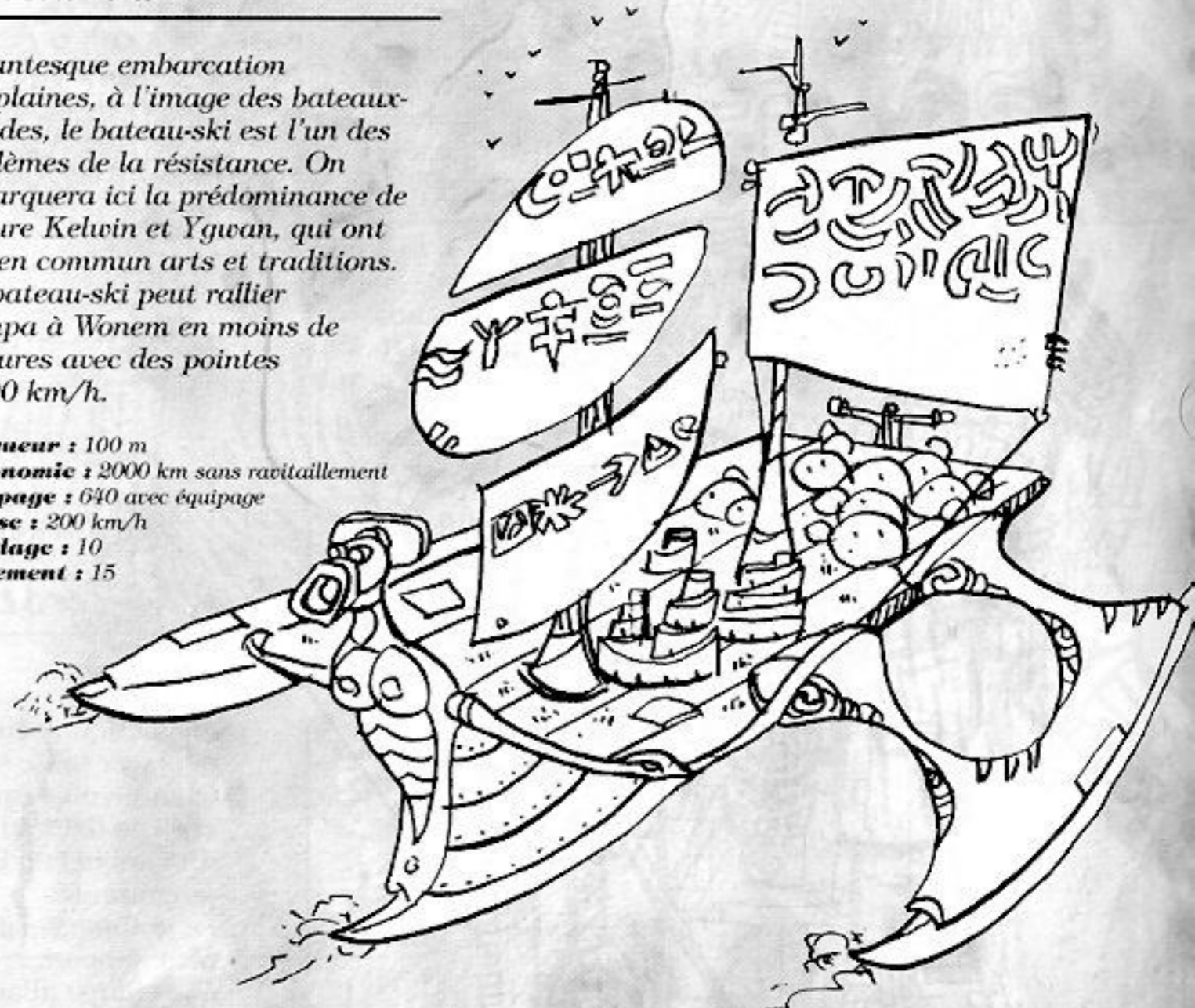
De grand axes routiers à six voies joignent Ryoja, Kempa, Winock, Wonem et Sücha. Pour les villes de moindre importance, des routes à double sens ont été mises en place. L'accès aux villages et aux bourgs se fait par des chemins de terre battue.

Quelques compagnies aériennes tentent de se partager un marché florissant, même si elles doivent dépenser des fortunes pour aménager des pistes de décollage et "d'ahéossage". Citons la guildes de l'étendard, la compagnie Womo, l'Altière et la loge des éthéristes, qui se livrent une guerre commerciale sans merci, à coup de pots-de-vins, de dénonciation au Nouvel-Ordre et d'expéditions punitives...

Bateau-ski

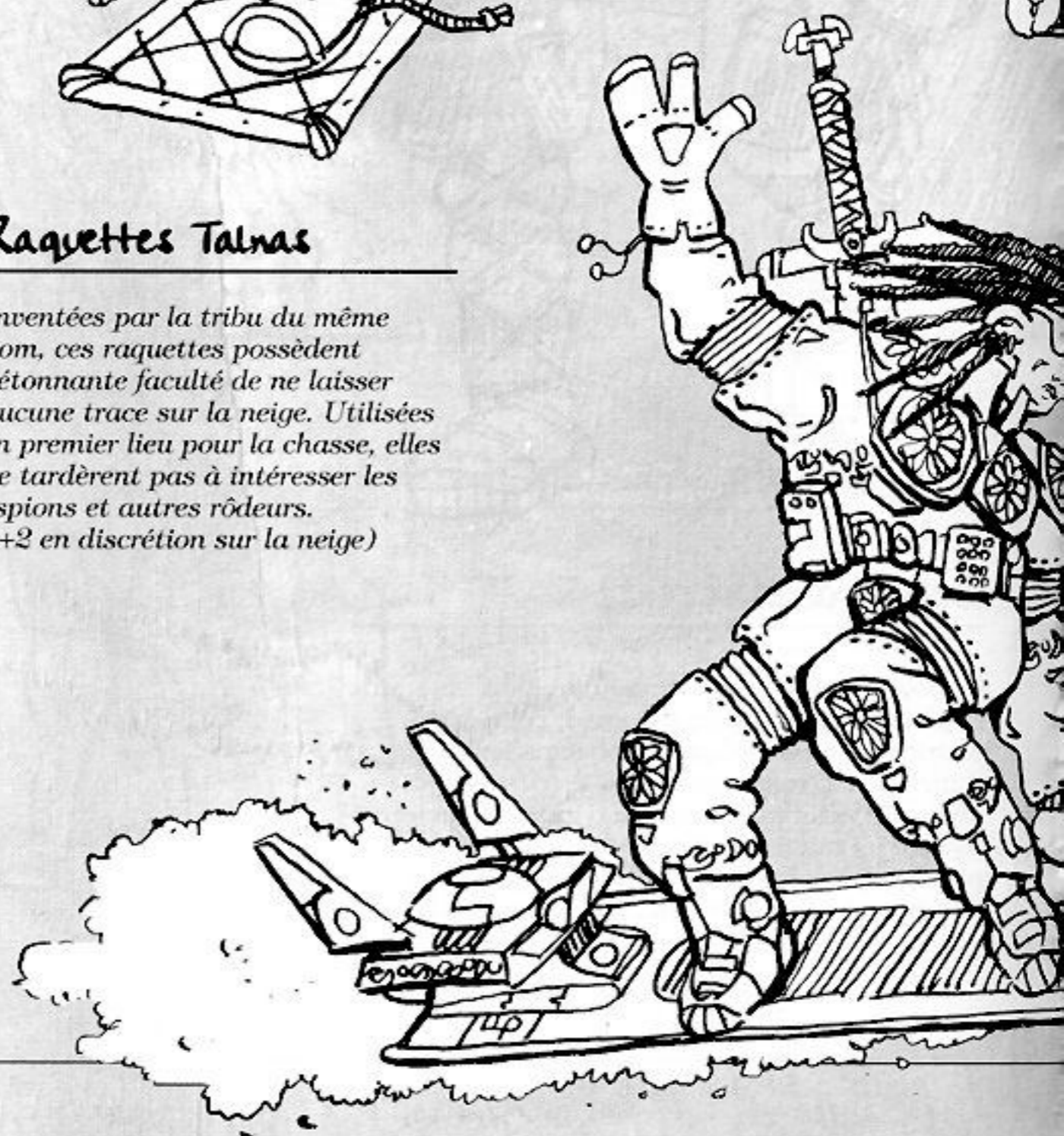
Gigantesque embarcation des plaines, à l'image des bateaux-mondes, le bateau-ski est l'un des emblèmes de la résistance. On remarquera ici la prédominance de culture Kelvin et Ygwan, qui ont mis en commun arts et traditions. Un bateau-ski peut rallier Kempa à Wonem en moins de 8 heures avec des pointes à 200 km/h.

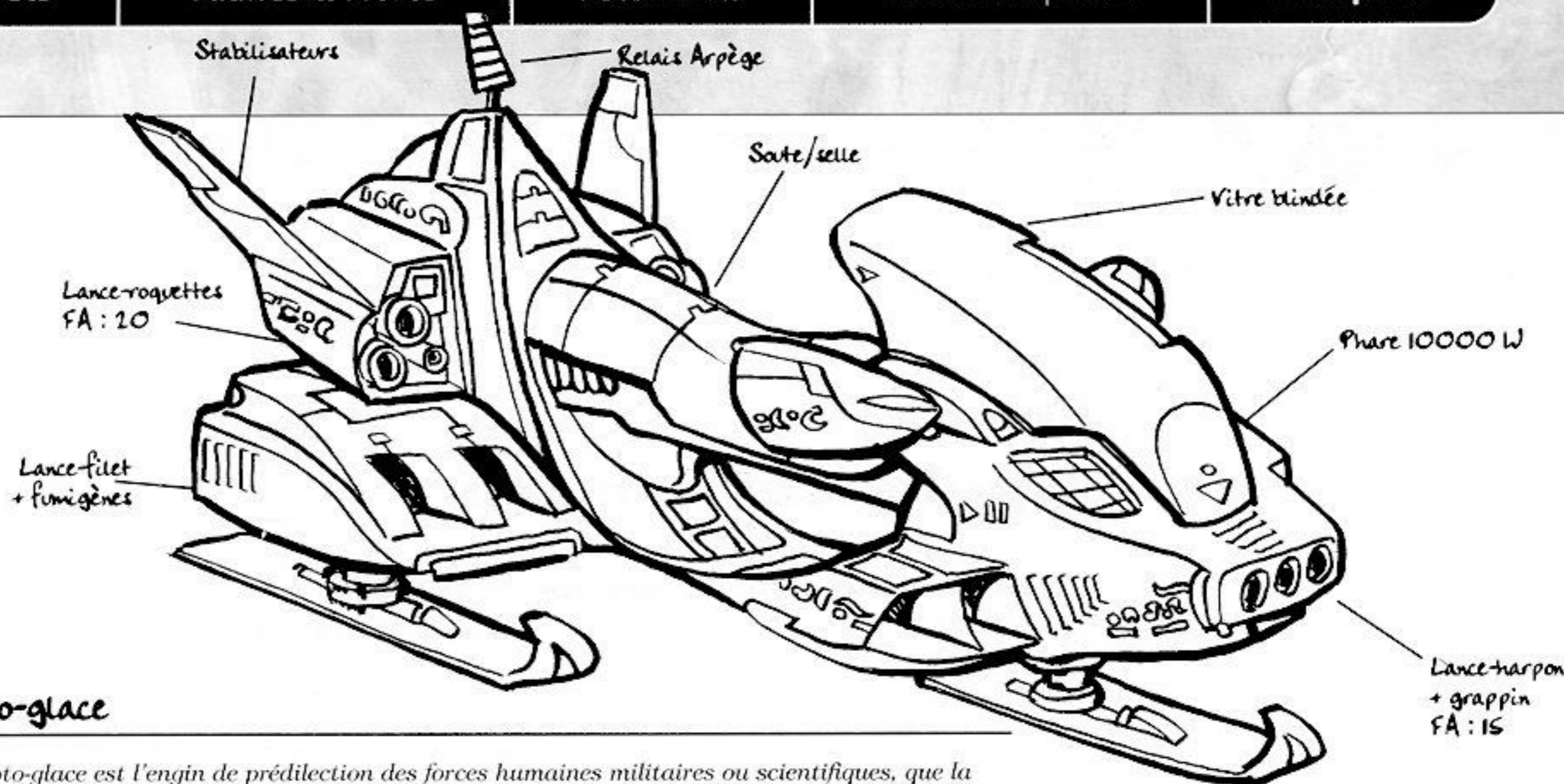
Longueur : 100 m
Autonomie : 2000 km sans ravitaillement
Équipage : 640 avec équipage
vitesse : 200 km/h
Blindage : 10
Armement : 15



Raquettes Talnas

Inventées par la tribu du même nom, ces raquettes possèdent l'étonnante faculté de ne laisser aucune trace sur la neige. Utilisées en premier lieu pour la chasse, elles ne tardèrent pas à intéresser les espions et autres rôdeurs. (+2 en discrétion sur la neige)





Moto-glace

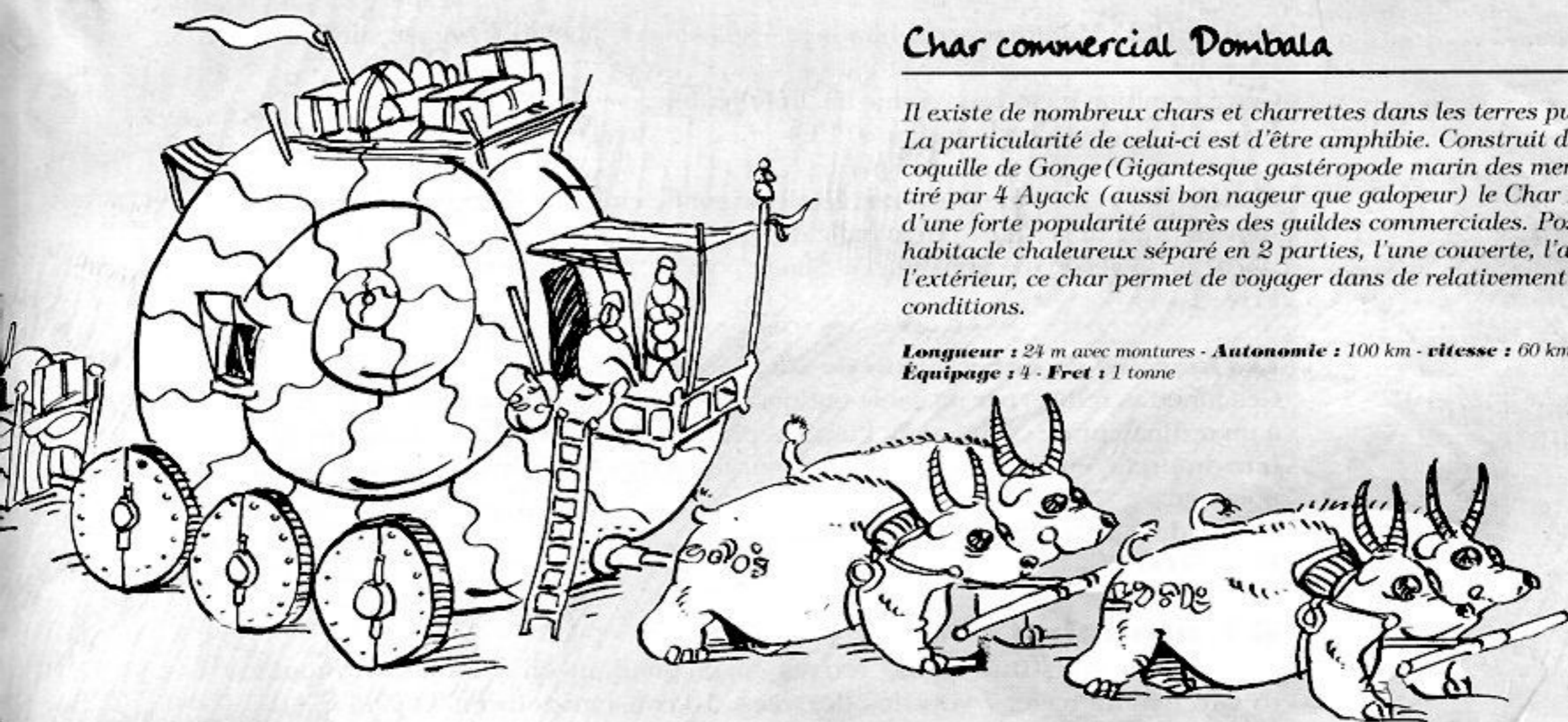
La moto-glace est l'engin de prédilection des forces humaines militaires ou scientifiques, que la résistance s'est rapidement appropriée. Certains réseaux sillonnent les terres pures à bord de ces véhicules, même s'ils n'ont plus les munitions qui les rendent redoutables. D'autres ont adapté ces motos pour la chasse au dragon, commerce dangereux mais très lucratif.

Longueur : 3 m - **Autonomie :** 1000 km - **Équipage :** 640 avec équipage - **vitesse :** 200 km/h - **Blindage :** 5
Armement : 10

Char commercial Dombala

Il existe de nombreux chars et charrettes dans les terres pures. La particularité de celui-ci est d'être amphibie. Construit dans une coquille de Gonge (Gigantesque gastéropode marin des mers boréales) et tiré par 4 Ayack (aussi bon nageur que galopeur) le Char Dombala jouit d'une forte popularité auprès des guildes commerciales. Possédant un habitacle chaleureux séparé en 2 parties, l'une couverte, l'autre à l'extérieur, ce char permet de voyager dans de relativement bonnes conditions.

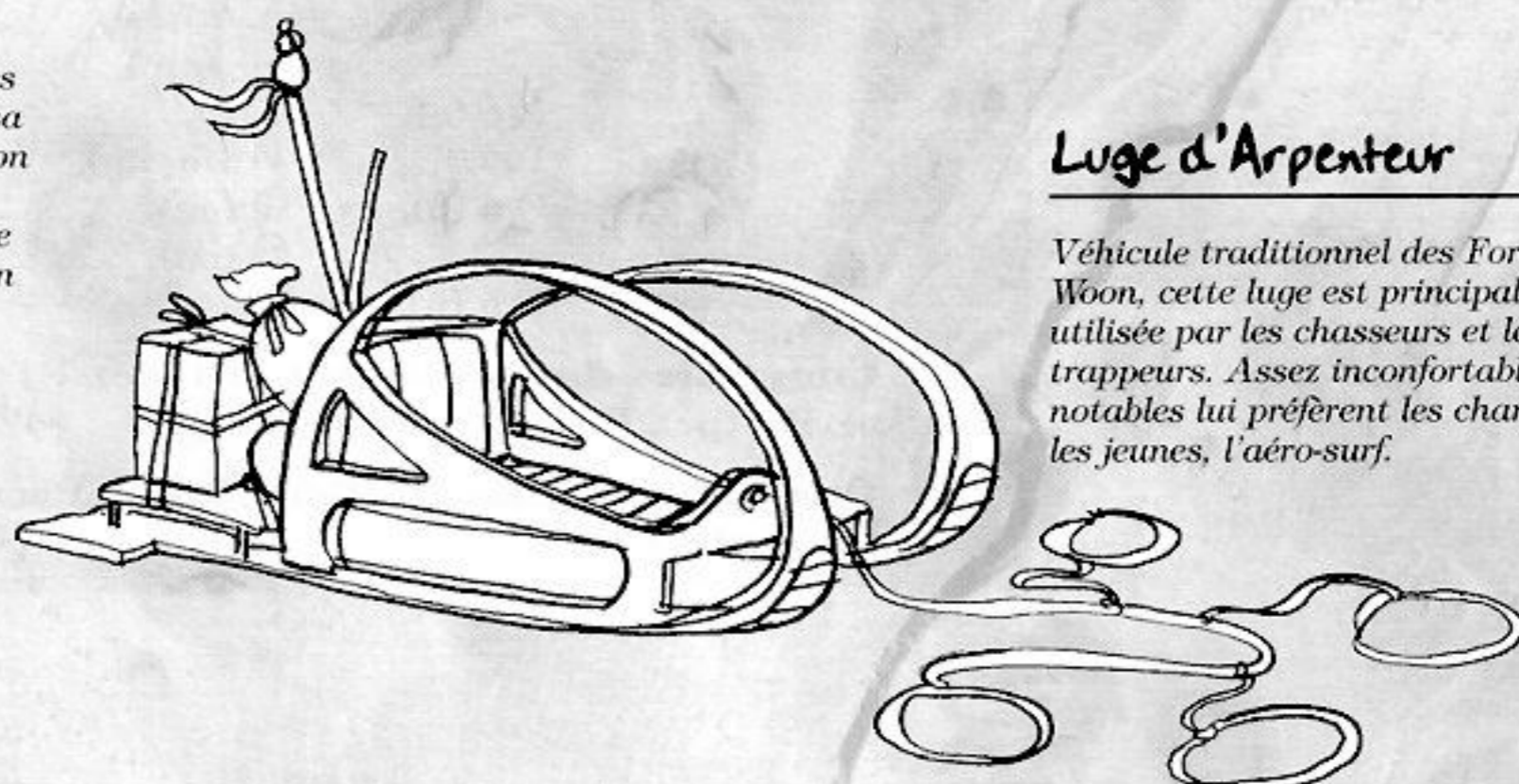
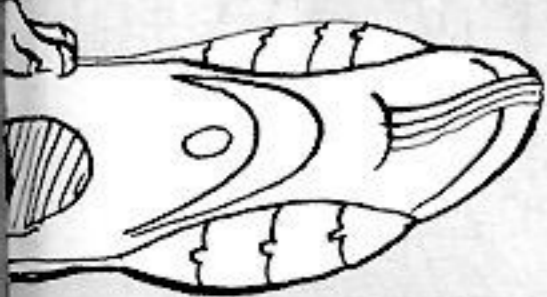
Longueur : 24 m avec montures - **Autonomie :** 100 km - **vitesse :** 60 km/h
Équipage : 4 - **Fret :** 1 tonne



Aéro-Surf

De conception et de fabrication humaine, l'aéro-surf suscite l'engouement général des peuples des forêts blanches. Sa vitesse et sa maniabilité en font un moyen de locomotion idéal pour les petites et moyennes distances, en dépit de l'odeur nauséabonde de ses échappements. Sa pratique, mortelle en raison de sa vitesse, fait de véritables ravages auprès de la jeunesse héossienne.

Longueur : 2 m
Morphopilote : +2
Autonomie : 200 km
vitesse : 250 km/h



Luge d'Arpenteur

Véhicule traditionnel des Forêts Woon, cette luge est principalement utilisée par les chasseurs et les trappeurs. Assez inconfortable, les notables lui préfèrent les chars, et les jeunes, l'aéro-surf.

Errata supplément humains

■ Les munitions pour armes de poing:

Le modèle (I1) est le modèle standard à triple effet, un sélecteur de trois touches sur l'arme permet de choisir un de ces effets :

1 - dispersion en sortie de canon (surtout utilisée en rafale) :

Porté : - 50 m, arme de poing: + 4, FA/2

2 - Explosion avant impact (rafale - distance) :

Arme de poing : + 2.

3 - Explosion dans la cible: FA + 4

Prix : 2 UC

Modèle (I2) : Munition perce-blindage, explosion de la charge creuse sur la cible: FA + 10

Cette munition n'est pas vendue au grand public.

Prix : 5 UC (contrebande: 10 à 20 UC)

Modèle (I3) : Cette munition non létale se gonfle en sortie de canon en un projectile sphérique de la taille d'une balle de ping-pong:

FA/4, jet sous corps + personnel + Shaan pour ne pas s'évanouir.

Prix : 1 UC

■ Les lunettes de corrélation de tir :

Ces lunettes reliées par un câble optique à l'objectif de l'arme comparent, grâce à un ordinateur de corrélation, l'images prise de l'arme à la ligne de vue de la tête du tireur, une mire apparaît alors sur les verres qui suit les mouvements de pointage.

Armes de poings + 5, porté utile 50m.

Prix : 5000 UC

■ L'alphabet

Il est constitué de 29 lettres correspondant chacune à un phonème (5 voyelles de base, 7 voyelles dérivées, 10 consonnes dures et 7 molles).

Voyelles :	base	dérivée
	A a (a),	Δ Δ (ai), Λ λ (an), @ (aie),
	E e (e),	ξ (é),
	I i (i),	Ÿ (in, un),
	O o (o),	Φ (on), Ω (ou),
	U u (u),	

Consonnes dures : B d (be), D d (de), F f (fe), G g (gue), 𐀀 (che), K k (ke), P p (pe), R r (re), S s (se), T t (te)

Consonnes molles : J j (je), L l (le), M m (me), N n (ne), V v (ve), W w (we), Z z (ze)



AR Résistances

Le vent soufflait sur les dunes blanches. La neige avait cessé de tomber depuis la veille, mais des tourbillons malicieux charriaient une poudre fondante qui s'abattait sans force sur les toiles tendues.

Une cinquantaine de Woons étaient abrités sous ce refuge insoupçonné, protégés des rafales et des regards indiscrets par des bâches épaisses que maintenaient de longs forêts métalliques. Ils étaient là, silencieux, allongés dans la neige, vêtus de fourrures blanches qui faisaient presque disparaître leurs formes. L'attente avait duré plus de deux heures. À intervalles réguliers, le cliquetis des armes et le murmure de brèves injonctions se noyaient dans le sifflement des bourrasques. Les plus impatients jetaient de fréquents regards vers l'extérieur, grâce aux jumelles glissées sous la lourde toile. Les autres se contentaient d'attendre, les mains vissées au métal de leurs armes, l'ordre de leur chef.

Wondo demeurait impassible. Masqués par les embouts souples de ses longues jumelles, ses yeux détaillaient avidement les murailles de la cité qui se dressait, dôme de métal à-demi couvert de neige, à quelques centaines de mètres.

Tout comme ses hommes, de fiers Woons rompus au combat et à la discipline, le Woon Blanc savourait les derniers instants de calme avant l'assaut. Il avait grandi ici, bercé par la rigueur des saisons froides et les chasses aux Korens, et le père de son père avait assisté à l'arrivée des colons humains dans la région. Wondo se rappelait encore les mots de son propre père, lorsque celui-ci lui parlait des travaux, des grandes machines et des premières murailles d'Anthà. Des années de souffrance et de lutte, voilà ce dont lui parlait son père. Mais aujourd'hui, le Gaëshen appartenait aux Dragons Blancs. Les humains avaient commis une terrible erreur en croyant pouvoir maintenir une cité au beau milieu de leur territoire. Wondo était né pour rétablir l'ordre naturel, et chacun de ses hommes voyaient en lui l'incarnation de l'espoir. Et de la fureur du peuple Woon.

Un long silence pesa sur le camp de fortune. Wondo avait reposé ses jumelles.

Les Woons abandonnèrent leur abri sans un mot et se mirent à ramper dans la neige, sans se soucier de leurs traces, vite balayées par une nouvelle couche de poudreuse. Armes en bandoulière, ils s'approchèrent des contreforts de la cité. Un premier groupe, composé d'armes lourdes et de tireurs d'élite, prit position à une soixantaine de mètres de la centrale énergétique. Les Woons prirent soin de recouvrir de neige toutes les parties sombres de leur tenue de combat, enfouissant leurs armes et leur corps dans la blancheur immaculée du sol, et suivirent du regard la progression de leurs frères. Le second groupe était guidé par Wondo. Il s'approcha de l'enceinte métallique et vint se dissimuler contre la paroi sud du complexe qui assurait, entre autre, l'alimentation des quartiers sud en chaleur.

Deux artificiers rampèrent jusqu'aux palissades grillagées qui encerclaient les énormes chaufferies extérieures, poussant devant eux un sac bourré d'explosifs. Il leur fallut moins de trois minutes pour disposer les charges et activer les récepteurs de la commande. Autour de Wondo, le silence était chargé d'électricité. Les Woons tenaient en joue toutes les issues possibles. Les lourdes portes, les fenêtres opaques et embuées, et surtout les deux miradors qui dominaient, cent mètres plus loin, les abords directs de la cité.

Les deux dernières charges furent installées contre les portes coulissantes de la centrale. D'ici quelques secondes, les chaufferies et la façade allaient voler en éclat, semant la panique dans les locaux et annonçant un véritable déluge de balles explosives. Les humains n'auraient que le temps de se retourner avant de mourir. Mais peu importe, se dit Wondo. Du moment qu'ils meurent.

Et le Woon Blanc se mis à sourire

Prix conseillé : 129 FF
ISBN 2-910529-35-5

