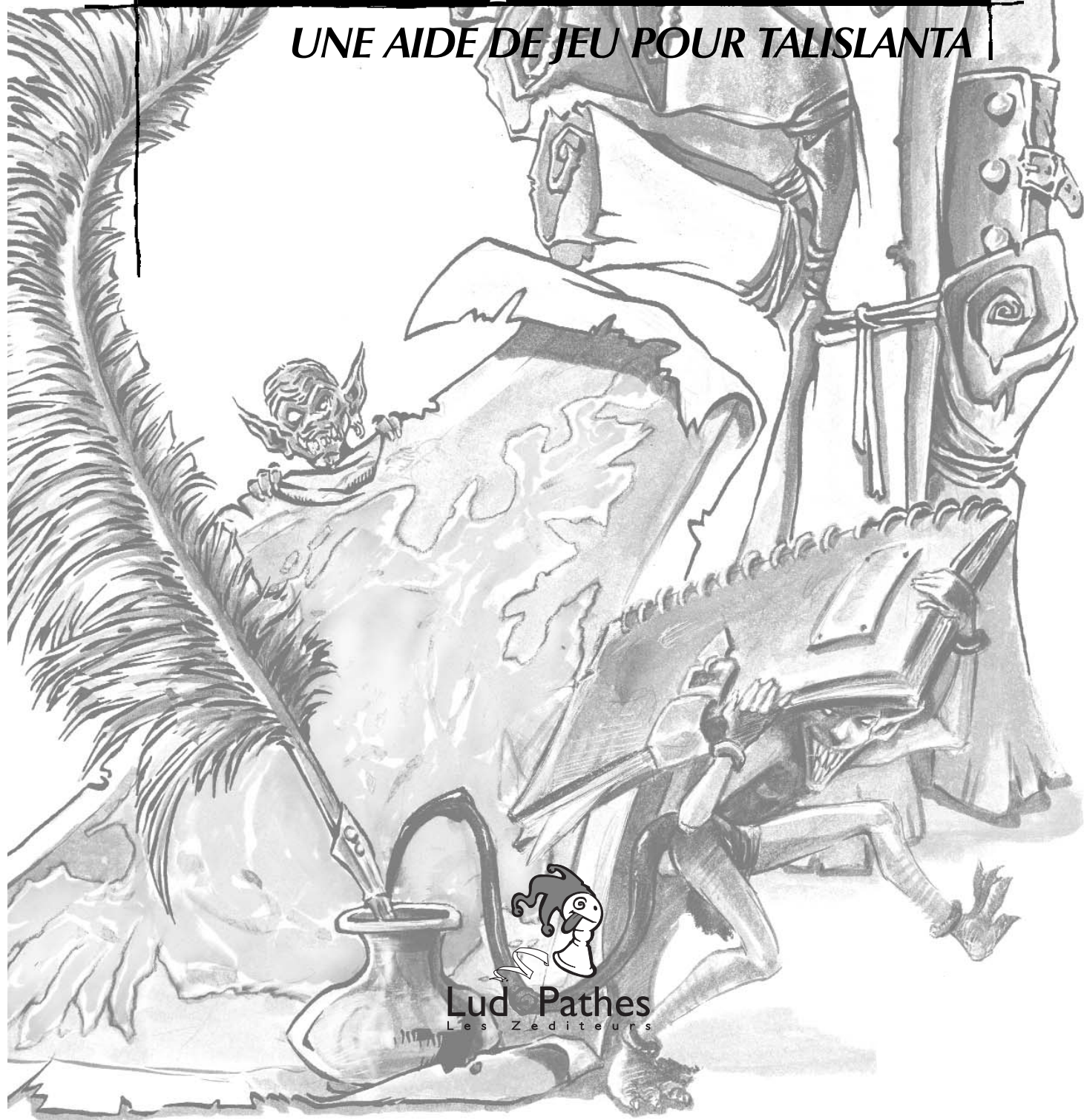


LES APATRIDES

Les Apatrides

UNE AIDE DE JEU POUR TALISLANTA




Lud Pathes
Les Éditeurs

INTRODUCTION

LES APATRIDES

Le module *Apatrides* permet au Faucheur comme aux joueurs d'accéder à trois nouveaux peuples de Talislanta : les Bodors, les Rahastrans et les Xambriens. Cet ouvrage est prévu pour compléter le *Livre des Règles de Talislanta*. Des renvois de page émaillent le texte afin que vous puissiez vous référer aux autres ouvrages de la gamme Talislanta. Les références au Livre des Règles sont présentées sous forme de renvois ainsi : (T, p. XX) et les allusions au supplément de l'écran *Les Secrets du Faucheur* indiqués de la manière suivante : (SF, p.XX).

L'unique point commun entre les peuples décrits ci-dessous est qu'ils sont apatrides. Ils n'ont ni pays, ni terres d'origines, ni même de région de prédilection, et peuvent être rencontrés n'importe où sur Talislanta, poursuivant leur existence de voyageurs. Les Rahastrans ont été bannis de leur patrie d'origine, les Xambriens ont subi la destruction de leur civilisation, les Bodors ont gagné leur liberté après le Grand Désastre.

Note au Faucheur : Les Xambriens et les Rahastrans peuvent s'avérer contraignants dans un groupe de PJ, en admettant que le Faucheur n'ait rien prévu pour mettre leurs talents en scène dans ses scénarii. Ce type de personnage peut s'avérer en revanche très intéressant dans le cadre d'une campagne. Le Faucheur pourra parfois orienter son groupe de PJ par le biais des prédictions d'un personnage Rahastran comme les entraîner dans une folle quête à la poursuite d'un Réincarnateur si un Xambrien est du voyage.

Une première section est dédiée à la **création de personnages** apatrides, il est nécessaire de se référer à la section «création et progression des personnages» (T, p. 10). Pour les étapes 1), 3), 5), 6), les opérations restent identiques à la création d'avatar développée dans le Livre des Règles. Le module *Apatrides* intervient spécifiquement sur les étapes : 2) Profils standards de peuples / 4) Compétences d'origine / 7) Fortune et matériel de départ. La section se clôture par la présentation d'un archétype par peuple apatride pour ceux et celles qui ne souhaiteraient pas recourir à une création.



Une partie traite de la **Cartomancie**, art magique propre aux Rahastrans, accompagnée d'une liste de formules de cet Ordre.

Une troisième partie reprend les **travaux de Naj Miras** et présente ces peuples comme dans le Livre des Règles de Talislanta. Vous aurez tout loisir de découvrir chacun de ces trois peuples selon les

angles de vue qui vous étaient proposés dans une alternance de passages descriptifs et narratifs.

Enfin, les **Réincarnateurs** est un ajout au bestiaire et fait état de ces créatures hors norme qui échappent au cycle de Mort et sont les ennemis héréditaires des Xambriens.

«Au terme de mon voyage de prospection en 616 NA avec Aethorion, Jafar et Tia, pour le rapport décennal de la Confédération (T, p. 173), j'avais le sentiment que notre ouvrage collectif rassemblait l'essentiel à savoir sur les Sept Royaumes et leurs habitants. Ma collection s'était d'ailleurs considérablement élargie, tant par les objets collectés que par les observations essentielles que j'avais soigneusement consignées tout le long de mon voyage. Lors de notre retour à Cymril, Aethorion et moi avions évidemment fait part de nos travaux au Musée de Cymril qui avait tenu par la suite une grande exposition inaugurée par les monarques du Conseil des Rois. Nous fûmes longuement félicités pour la rigueur et l'à propos de nos découvertes. En d'autre temps, cette reconnaissance m'aurait comblé, mais je dois dire que le résultat ne m'évoquait que le sentiment de l'inachevé et de l'imparfait. Cette prospection méthodique de la Confédération et de son histoire, n'avait en aucune manière étanchée ma soif de savoir mais avait plutôt creusé le gouffre de ma curiosité et un projet plus ambitieux commençait à mûrir dans mon esprit...

Ma collection était-elle parvenue à son terme ? Je fini par me résoudre à l'évidence, elle ne pourrait pas être achevée si l'histoire antérieure au Grand Désastre ne m'était pas révélée. Cet état d'indécision ne pouvait perdurer, je décidais d'élargir ma quête à l'Histoire de Talislanta. L'ampleur de la tâche était démesurée mais l'idée de l'entreprendre grisait mes encéphales.

J'avais autrefois dû corroborer mes observations de terrain avec les archives disponibles au Lycéum Arcanum, qui comme chacun sait, est une source fiable et probablement inépuisable. D'autres lieux comme la bibliothèque de Jalaad ou l'académie royale de Dracarta seraient probablement des mines d'informations pour étoffer mes recherches sur un si vaste sujet. Mais ces sanctuaires du savoir ne livrent leurs secrets qu'au compte goutte, et Talislanta a la chance de disposer d'une mémoire vivante. Le temple des Sept Lunes dans les Terres Orientales recelait les secrets inconnus de mes contemporains. À plusieurs reprises, j'avais entendu parler des Chroniqueurs de Xanadas qui y vivaient et avaient la réputation d'être les mémoires de ce monde. Figures emblématiques et disciples d'un mage de l'Antiquité, le célèbre Xanadas, ils étaient réputés immortels et vivaient en reclus dans son sanctuaire. Là, ils observaient Talislanta depuis une lointaine époque en attendant la réincarnation de leur maître. Je décidais d'entreprendre le voyage au départ de Cymril pour gagner le Temple perché sur le mont Mandu (SF, p. 28).

Contre toute attente, ce voyage s'est avéré plein de surprises. Il a été pour moi le prétexte pour étudier trois peuples dont l'histoire est intimement liée à celle de Talislanta. J'ai décidé de leur accorder un opus que je nommais «Apatrides», car c'est là le point commun de ces peuples. Ils sont peu nombreux et parfois incompris par les gens des pays qu'ils traversent. Rencontrés au détour des chemins, libres ou autonomes, ils dévoilent ici leurs spécificités. J'ai cru bon d'adjoindre à ce traité, les commentaires de mon estimé collègue Aethorion concernant les croyances de ces peuples ; ainsi que des passages fort à propos de Jafar Al Dinbar, tiré de son ouvrage «Langues et langages de Talislanta».

Extrait des carnets de voyages de Naj Miras, 617 NA

LES PERSONNAGES

CRÉATION DE PERSONNAGES APATRIDES

PROFILS STANDARD DES APATRIDES (ÉTAPE 2)

Les personnages des joueurs sont nés parmi l'un des peuples apatrides. Chacun d'eux possède un profil type qui va servir de base aux caractéristiques de votre personnage. La liste suivante présente ces profils et fournit des éléments sur la morphologie et la mentalité générale de ces peuples.

LES BODORS

Peuple	FOR	DEX	CON	CHA	PER	VOL	INT	IC	IM	PV
Bodor	-1	3	0	2	3	0	1	1	1	20

ALLURES DE DÉPLACEMENT

Escalade	Furtif/Nage/Combat	Marche/Charge	Course/Fuite	Km/h
2 m/rd	8 m/rd	16 m/rd	32 m/rd	10

SAUTS

Hauteur	Longueur	Longueur avec élan
0,5 m	0,8 m	4 m

GABARIT S

TRANCHES D'ÂGE

Adolescent	Adulte	Vénérable
1 à 19 ans	20 à 75 ans	76 à 100 ans

TALENTS DES BODORS :

- **Vision du son (PER)**. les Bodors possèdent l'étonnante faculté de voir le son sous la forme d'ondes de couleurs diverses. Ce talent trouve de multiples applications dans la pratique musicale comme dans leur langage, basé sur les notes musicales.

Pour les Bodors, chaque langue et chaque dialecte possèdent une couleur et une texture propres. Chaque voix est unique et peut être mémorisée et reconnue après avoir été entendue au moins une fois sur un jet d'**INT+Vision du son** avec pour difficulté le **CHA + Tromperie de la cible**, si cette dernière cherche à masquer sa voix. Un jet réussi permettra également de déterminer de quelle région de Talislanta provient la cible. Les langages les plus colorés sont probablement ceux des Thaéciens, des Saristas et des Zandirs. La langue des plantes parlée par les Symbions est une véritable explosion de fleurs. Les Bodors ont une affec-

tion toute particulière pour la musicalité de la langue des Sawilas à nulle autre pareille. À l'inverse, le langage le plus fade et le moins coloré est celui des Aamaniens, considéré comme sans saveur et dénué d'intérêt.

En regardant un individu parler, ils peuvent également tenter de distinguer les émotions les plus subtiles qui transparaissent dans le panel coloré des voix. À ces fins, ils rajoutent leur niveau de Vision du son à leurs tests d'Empathie sur une cible qu'ils sont en mesure d'entendre. Le mensonge le plus habile apparaît à leurs yeux comme une tache de couleur sombre, a contrario de la voix d'une personne franche et sincère.

Les Bodors sont capables de déceler la véritable personnalité des individus qu'ils écoutent, ce qui constitue un avantage indéniable dans leurs interactions sociales. Après une minute de conversation, un Bodor peut tenter un test de **Vision du son (DIF -10)**, le CHA de la cible s'ajoute à cette difficulté. Chaque degré de succès lui conférera un bonus de +1 sur tous ses tests d'interaction sociale avec cette cible ; avec un succès critique ou mieux, il pourra également identifier ses avantages et désavantages mentaux.

Enfin, l'usage courant de ce talent permet aux Bodors d'atteindre une maîtrise sublimée des arts musicaux. La moitié du score de Vision du son est ajoutée à leurs tests d'Art : musique.

LES BODORS

Peuple de musiciens et d'artistes accomplis, les Bodors ont la peau ambrée. Ils mesurent en moyenne 1,65 m à 1,80 m et bénéficient d'une charpente solide pour un poids variant entre 90 kg et 120 kg. Leurs traits rappellent ceux des chauves-souris, comme leurs grandes oreilles pointues. Les Bodors sont chauves mais pas dépourvus de pilosité. Ils apprécient les costumes excentriques, les pantalons bouffants et les bijoux en métaux précieux.

Les Bodors sont des Néomorphes (T, p. 159) créés pour divertir les Archéens. Après le Grand Désastre, ils ont été livrés à eux-mêmes et ont adopté un mode de vie itinérant, vivant au sein de troupes musicales voyageant en roulotte. Ils ont peu d'affinités pour les armes et s'en remettent souvent

à des mercenaires pour assurer leur sécurité.

Leur naturel calme, chaleureux et poli les rend engageant et ils sont appréciés de la plupart des autres peuples. Ils se passionnent pour la musique, un art dans lequel ils dépassent tous les autres peuples. Sous la conduite des virtuoses, les plus doués d'entre eux, les orchestres bodors sont très recherchés à travers tout le continent.

LES RAHASTRANS

De carrure anguleuse, ils mesurent entre 1,80 m et 2 m pour 65 kg à 95 kg. Leurs cheveux et leur peau sont sombres, dans des tons gris ou noirs. Ils affectionnent les longs habits de voyage, les capes, et portent souvent des gants bleus sombres. Ils por-

LES RAHASTRANS

Peuple	FOR	DEX	CON	CHA	PER	VOL	INT	IC	IM	PV
Rahastran	0	0	1	0	4	-2	3	0	4	20

ALLURES DE DÉPLACEMENT

Escalade	Furtif/Nage/Combat	Marche/Charge	Course/Fuite	Km/h
2 m/rd	10 m/rd	20 m/rd	40 m/rd	12

SAUTS

Hauteur	Longueur	Longueur avec élan
0,6 m	1 m	5 m

GABARIT

S

TRANCHES D'ÂGE

Adolescent	Adulte	Vénérable
1 à 17 ans	18 à 65 ans	66 à 80 ans

TALENTS DES RAHASTRANS :

- **Utilisateur de magie (T, p. 30) :** tous les Rahastrans sont naturellement capables d'utiliser et de développer la Cartomancie, et exclusivement cet Ordre. La mise en résonance avec le jeu de Zodar et les pouvoirs qu'il renferme sont incompatibles avec d'autres pratiques magiques. Les Rahastrans peuvent investir leurs points de compétences dans les Modes de cet Ordre dès la création. S'ils ne poursuivent pas de vocation de Mage, de Mystique ou d'Érudit (au niveau Adepté), le nombre des Modes qu'ils pratiquent et leur niveau ne peuvent pas excéder leur score en IM.

- **Culture d'adoption :** un Rahastran peut avoir une descendance avec tout partenaire affilié aux Archéens. Lors de l'étape quatre de la création de

personnage, il peut avoir été élevé au sein de n'importe quelle culture archéenne. Il conserve son profil standard et ses talents de peuple. Il acquiert les langues, les compétences et les tabous de sa culture d'adoption, mais possède en plus le groupe de compétences d'origine des Rahastrans.

- **Code du Zodar :** les Rahastrans obéissent au code du Zodar qui demande de respecter trois obligations. Premièrement, consulter ses cartes avant d'agir pour savoir si les augures sont favorables. Ensuite, toujours se conformer à ce que dicte le Zodar. Enfin, ne jamais mentir sur ce que les cartes ont révélé. Le respect de ces obligations est impératif, même si elles exposent le Rahastran à une situation dangereuse ou mortelle. Enfreindre le code rompt le lien entre le Rahastran et son jeu de Zodar, et il perd tous ses pouvoirs magiques. Tous ses Modes sont réduits à zéro et ne peuvent faire l'objet d'aucune dépense de PX. Il doit réapprendre son Ordre comme s'il en acquerrait un nouveau (T, p. 44). Durant cette période, le Rahastran souffre de malus identiques au manque engendré par une «Addiction» de niveau 2 (T, p. 35).

LES XAMBRIENS

Peuple	FOR	DEX	CON	CHA	PER	VOL	INT	IC	IM	PV
Xambrien	1	0	1	-1	2	2	1	2	na	20

ALLURES DE DÉPLACEMENT

Escalade	Furtif/Nage/Combat	Marche/Charge	Course/Fuite	Km/h
2 m/rd	10 m/rd	20 m/rd	40 m/rd	12

SAUTS

Hauteur	Longueur	Longueur avec élan
0,7 m	1,2 m	6 m

GABARIT

S

TRANCHES D'ÂGE

Adolescent	Adulte	Vénérable
1 à 14 ans	15 à 89 ans	90 à 130 ans

TALENTS DES AFFRANCHIS :

- **Force Spirituelle** : ce talent se manifeste après qu'un Xambrien se soit rendu à Omen suite à «l'Appel». Pour traquer les Torquarans, ses ancêtres le possèdent pour l'aider dans sa quête. La Force Spirituelle est évaluée par une valeur chiffrée égale au nombre d'esprits qui possèdent le personnage. Ce nombre est laissé à l'appréciation du Faucheur. Les bénéfiques et contreparties décrits ci-dessous sont actifs tant qu'il pourchasse un Réincarnateur. Ces bonus et malus disparaissent ensuite jusqu'au nouvel «Appel».

Volonté augmentée : chaque esprit prenant possession du Xambrien lui confère +1 en VOL.

Contrepartie : ses ancêtres lui parlent et se concentrent sur autre chose que sa quête spirituelle devient difficile (-1 en INT par esprit).

Perception augmentée : sa PER est augmentée de la valeur de la Force Spirituelle. Avec un succès ou mieux sur un jet de PER + Force Spirituelle, il peut détecter la magie, les présences spirituelles, astrales et extra-dimensionnelles à 10 m de lui. Il gagne également l'avantage «Sixième sens» (T, p. 24), d'un niveau égal à la Force Spirituelle.

Contrepartie : sur chaque succès critique ou mieux sur un test de PER, ses sens exacerbés le plongent dans la confusion et un sentiment proche de la paranoïa. Il est alors sujet à un DIF additionnel de -3 sur toutes ses actions pendant 3 rounds.

Constitution augmentée : il est temporairement immunisé au sommeil, à la fatigue, à la faim et à la soif (gain des avantages «Immunité : sommeil, Besoins métaboliques et Fatigue» (T, p. 25). Sa CON est augmentée de la valeur de la Force Spirituelle. Chaque point de CON ajouté rapporte 2 PV supplémentaires au lieu d'un.

Contrepartie : à la suite de sa quête spirituelle, le personnage est en incapacité à cause de la fatigue pour un nombre de jours équivalant à la Force Spirituelle.

Dommages augmentés : contre des Réincarnateurs ou les autres entités venues d'autres plans, les dommages de la lame-esprit sont augmentés de la valeur de la Force Spirituelle.

Contrepartie : l'énergie qui se dégage de la lame-esprit du personnage provoque un sentiment de crainte et de méfiance chez tous les êtres vivants, son CHA est diminué de la valeur de la Force Spirituelle.

- **Négation de la magie (VOL)** : ce talent inné des Xambriens fonctionne comme une compétence et sert à dissiper les effets magiques. Il peut être augmenté dès la création du personnage avec des points de compétences, puis par les PX.

Ce talent leur est enseigné par leurs ancêtres après le premier «Appel». Le niveau de l'effet magique (NS) à dissiper fixe le DIF du test. Si plusieurs effets magiques sont présents, seul le NS le plus élevé est pris en compte. La portée de la dissipation est égale au niveau du talent en mètre. Une réussite partielle est sans effet sur les objets, mais divise par deux les paramètres de tous les effets magiques dans la portée (durée, portée, puissance). Un succès et plus nie totalement les effets magiques et reste sans effet sur les objets. Un succès critique paralyse un objet enchanté pour un nombre de rounds égal au niveau du talent. Des artefacts, des reliques ou des enchantements vraiment puissants (antérieurs au Grand Désastre pour la plupart) peuvent requérir un succès héroïque. Enfin, un échec

critique renforcera l'un des paramètres d'un des effets magiques dans la portée (durée, portée, puissance).

- **Culture d'adoption** : les enfants xambriens grandissent dans des cultures très diverses, auprès de personnes à qui les a confiés leur mère. Le personnage peut avoir grandi et été éduqué dans n'importe quelle autre culture. Il conserve son profil standard de caractéristiques et ses talents de peuple et acquiert les langues et les compétences

de sa culture d'adoption. Suite aux premières manifestations de ses ancêtres en revanche, les tabous de sa culture d'adoption seront éliminés. Il possède en plus le groupe de compétences d'origine propres aux Xambriens.

- **Inapte à la magie** : les Xambriens sont incapables de pratiquer la magie et n'accèdent à aucune vocation d'utilisateur de magie (Mage, Mystique ou Érudit Adeptes et mieux).

tent un pendentif en améthyste autour du cou, symbole de leur appartenance à l'Ordre des cartomanciens. Ils peuvent être identifiés grâce aux boîtiers argentés triangulaires qui protègent leur Zodar, un très ancien jeu de carte magique triangulaire servant à la divination.

Les Rahastrans descendent des Archéens, même s'ils sont définitivement un groupe à part. Bien que leurs unions avec les autres peuples archéens puissent engendrer des naissances, un enfant dont l'un des parents est Rahastran héritera de ses traits physiques et mentaux. Un jour, il ressentira l'appel du Zodar et se mettra alors en quête de son parent Rahastran pour être initié aux secrets de la Cartomancie.

LES XAMBRIENS

Robustes et de taille moyenne, ils mesurent entre 1,70 m et 2 m pour 50 kg à 90 kg. Leur peau est blanche comme l'os et leurs cheveux d'un noir corbeau sont généralement longs. Des habits solides et pratiques, adaptés à leur vie errante, ont leur faveur.

Les Xambriens sont les rescapés d'un peuple archéen exterminé avant le Grand Désastre par les magiciens Torquarans. Ces tortionnaires sont devenus avec le temps des créatures quasi immortelles appelées Réincarnateurs (p. 42). Les spectres des anciens Xambriens, qui n'ont jamais trouvé le repos, reviennent hanter leurs descendants et leur réclament justice pour le massacre dont ils ont été victimes. Les spectres enseignent leur histoire aux jeunes Xambriens et les guident dans l'apprentissage de leurs talents particuliers. Après sa treizième année, un Xambrien peut à tout moment recevoir «l'Appel». Il devra alors traverser les Terres Sauvages de Zaran pour se rendre dans un lieu oublié : Omen, la montagne des Crânes. Là, les esprits de ses ancêtres prendront possession de lui et le guideront jusqu'à un Réincarnateur. Il aura pour mission de le détruire ou de mourir en tentant de le faire. Seules les armes des Xambriens, connues sous le

nom de «lames-esprits» sont capables de détruire définitivement les Réincarnateurs.

Les Xambriens ne peuvent avoir de descendance qu'entre eux. «L'Appel» pouvant surgir à tout moment, les Xambriennes confient l'éducation de leurs enfants à leurs rares amis. Où qu'il soit élevé et quoi qu'il ait appris, l'enfant finira comme tous ses semblables : hanté par ses ancêtres après avoir reçu «l'Appel».



COMPÉTENCES D'ORIGINE DES APATRIDES (ÉTAPE 4)

Un individu apprend des techniques et acquiert des savoirs au sein de sa culture d'origine et de son milieu. Ces connaissances sont appelées compétences d'origine. Elles reflètent ce qu'un peuple transmet à ses représentants par le biais de l'apprentissage général : la langue, les us et coutumes, les techniques requises pour la survie dans son milieu, voire une morale et une mystique. De ce point de vue, chaque peuple possède ses spécificités.

Le joueur va devoir reporter ses compétences d'origine sur sa fiche de personnage.

Certaines compétences sont accompagnées de précisions appelées spécialisations. Ces spécialisations donnent droit à un bonus dans certaines circonstances (T, p. 63).

LISTE DES COMPÉTENCES D'ORIGINE DES APATRIDES

ORIGINE : TROUPE BODOR

C'est le groupe de compétences des Bodors qui ont été élevés sur la route au sein de leurs troupes de musiciens itinérants. Il n'est pas rare que les troupes bodors voyagent en compagnie d'autres personnes ou adoptent des gens d'autres peuples, généralement des artistes de grand talent. Les musiciens sont particulièrement appréciés.

Compétences : Art (5) : musique / Conduite d'atelage (3) / Cultures (3) : bodor.

Langues : Bas talisman (5) / Bodorien (10) / Haut talisman (5).

Bodors uniquement : Vision du son (3).

Ordre dominant : Arcanomancie. L'étude d'un autre Ordre suppose que le personnage s'est séparé de la troupe au sein de laquelle il a grandi.

Tabous : ceux qui ont grandi parmi les troupes bodors, peuple de spécialistes et de passionnés de musique, éprouvent les plus grandes difficultés à ne pas se consacrer à cet art. Pour cette raison, ils sont obligés de développer une vocation d'Artiste au moins au niveau d'Initié. Leur spécialisation en Art sera invariablement la musique.

Les noms : les Bodors nomment souvent leurs enfants : Boda, Salo, Doré, Mifa, Sola ou Tido.

ORIGINE : RAHASTRAN

Ce groupe de compétences est réservé aux

Rahastrans et s'ajoute à celui de leur culture d'adoption. Il correspond à l'enseignement prodigué par le parent rahastran à son descendant après l'appel du Zodar.

D'un naturel solitaire et individualiste, ils voyagent de lieu en lieu en suivant les prédictions du Zodar, gagnant leur vie en tirant les cartes ou comme joueurs professionnels. Ils respectent les lois des pays qu'ils traversent, sont peu enclins à la violence et consacrent l'essentiel de leur existence aux activités liées au Zodar : divination, jeu et fabrication de cartes.

Compétences : Artisanat (3) : fabrication de jeux de Zodar / Jeu (3) / Gain de la spécialisation «rahas-tran» pour la compétence Cultures.

Langues : Archéen (5) / Bas talisman (10).

Ordre dominant : Cartomancie. Cet Ordre est exclusif de tout autre. Un Rahastran ne peut pratiquer que cet Ordre.

Tabous : en raison de leur nature errante, apatride, et du fait qu'ils ne reconnaissent que l'autorité du Zodar, les Rahastrans ne peuvent s'engager dans une vocation d'Archonte.

Les noms : ils sont extrêmement divers et reflètent toujours les goûts individuels et éclectiques de chacun : Rashir, Taréan, Dalusia, Falusche, etc.

ORIGINE : XAMBRIEN

Ceci est le groupe de compétences d'origine des Xambriens qui s'ajoute à celui de leur culture d'adoption. Il leur est propre et exclusif et représente la somme des connaissances que leur transmettent leurs ancêtres.

Les Xambriens sont hantés en permanence par les voix spectrales de leurs anciens et deviennent vite des fanatiques en croisade contre les Réincarnateurs. Souvent solitaires, ils dédient leur vie à leur cause. Sombres et inquiétantes figures, ils sont suspicieux, voire haineux à l'égard des Mages, et sont considérés comme maudits par la plupart des gens qui les évitent.

Lorsqu'ils ne sont pas engagés dans la poursuite d'un Réincarnateur, les Xambriens louent leurs services de combattants. Ils entretiennent peu de relations, même avec leurs congénères.

Compétences : Antiquités (3) : Âge Oublié, Xambria / Connaissance des arcanes (3) / Gain de la spécialisation «xambrien» pour la compétence Cultures / Négation de la magie (3).

Langues : Archéen (5) / Bas talisman (5) / Xambrien (10).

Tabous : les Xambriens possèdent le désavantage «Fanatique» (T, p. 36) avec sa contrepartie, reflet de

Lame-esprit

Compétence	ID	Poids	FOR requise	Prix	Capacités
Arme longue	8	3	0	na	Magique

Ces armes, utilisées par les chassemages xambriens, sont transmises de génération en génération au sein des rares membres de ce peuple. Elles ressemblent à des épées longues standards, mais portent les sceaux de leurs anciens porteurs. Les lames-esprits sont enchantées mais ne rentrent en résonance qu'avec les Xambriens. Entre leurs mains, ces armes sont efficaces contre les êtres insensibles aux dommages normaux comme les entités des autres Sphères (T, p. 104) et les Réincarnateurs.



Gantelet d'argent Xambrien

IP	Poids	FOR requise	Prix	Particularité
2	5	0	1000	L'IP de cette armure s'ajoute aux autres.

Les chassemages xambriens portent ces gantelets de maille comme un emblème de leur profession. En plus de servir d'armure, ils leur permettent de saisir et de parer physiquement des attaques des Réincarnateurs et d'autres êtres seulement affectés par la magie et l'argent.



leur croisade implacable contre les Réincarnateurs.

Ils possèdent également le désavantage «Suspicieux» (T, p. 38) à l'égard des utilisateurs de magie.

Les Xambriens obéissent à un «Code» (T, p. 36) qui exige que le personnage xambrien convoqué à Omen lors d'un «Appel» s'y rende toutes affaires cessantes. Il ne doit pas s'opposer à la possession par la Force Spirituelle. Il ne fera jamais grâce à un Réincarnateur et le traquera en dépit de tout ce qui peut se dresser sur sa route. Il prêterait toujours assistance à un autre Xambrien dans sa quête. Enfin, il ne laissera pas entre les mains de membres d'autres peuples les lames-esprits ancestrales des Xambriens et s'efforcera de les récupérer par tous les moyens à sa disposition.

Enfreindre le code provoquera la colère des esprits ancestraux du Xambrien qui se retourneront contre lui. Dans ce cas, il gagne immédiatement les désavantages «Possédé» et «Hanté» à 10 points (T, p. 38). Les esprits ancestraux infligeront en outre au personnage toutes les contreparties de la Force Spirituelle en permanence.

Les noms : ils se terminent normalement par le suffixe «an», une tradition qui remonte aux anciennes familles de Xambria. Par exemple : Javan, Xiran, Shian, Ishan et Xian.

FORTUNE ET MATÉRIEL DE DÉPART DES APATRIDES (ÉTAPE 7)

Une fois les caractéristiques et les compétences du personnage déterminées, il ne reste qu'à définir

quelles sont ses possessions, sa fortune et éventuellement son activité.

À la création, chaque personnage dispose de certaines pièces d'équipement et d'une somme monétaire, exprimée en lumens, dépendant pour part de sa vocation et de son peuple d'origine. Ci-dessous se trouve la liste du matériel et la fortune de départ des peuples apatrides.

La fortune du personnage peut lui servir à acquérir n'importe quelle pièce d'équipement figurant dans la chapitre «Équipement» du Livre des Règles (T, p. 266).

FORTUNE ET ÉQUIPEMENT DES PEUPLES

- **Bodor** : babouches, pantalons bouffants, large chemise colorée. Bijoux décoratifs (valeur 10 lumens). Instrument de musique. Bourse contenant 25 lumens en monnaies diverses.

- **Rahastran** : cape, vêtements de voyage dans des teintes bleues sombres, sac de voyage, bottes de cuir, jeu de Zodar dans son boîtier en argent gravé et un pendentif en améthyste. Bourse contenant 25 lumens en monnaies diverses.

- **Xambrien** : bottes de cuir, cape de voyage en peau d'arpenteur, veste de cuir épais, gants de maille argentée et lame-esprit (voir ci-dessus). Bourse contenant 50 lumens en monnaies diverses.

ARCHÉTYPES

BODOR MUSICIEN

Les maestros vous ont enseigné l'essentiel en ce monde : la musique. Un sujet qui préoccupe tous les Bodors et passionne votre public. Quand vous échangez avec les gens d'autres peuples, vous vous exprimez calmement, observant attentivement le son de leur voix. Dans la couleur et la forme de leurs mots, vous lisez leurs émotions et mesurez leur honnêteté, un talent utile lorsque vous négociez vos contrats. Vos appréciez votre vie simple en compagnie des gens de votre troupe avec qui vous pouvez pratiquer votre mélodieux langage.

Vous rêvez d'aventures et vous emportez à l'occa-

sion vos tambourins et vos flûtes pour accompagner d'autres voyageurs. Les événements de leurs vies sont la source d'inspiration de vos compositions musicales et ce sera leur legs et le vôtre. Ils vous forment aux arts de la guerre mais vous préférez rester discret. C'est dans les moments de calme que vos talents sont appréciés et que les autres peuples vous pardonnent vos limites.

Lorsque vos os commenceront à trembler, vous vous retirerez pour fonder une famille. Votre troupe transportera vos compositions à travers tout Talislanta et par cet acte vous serez finalement reconnu.

BODOR MUSICIEN

Peuple	FOR	DEX	CON	CHA	PER	VOL	INT	IC	IM	PV
Bodor	-1	4	1	3	4	0	1	2	1	20

Taille	Poids	Gabarit	Peau	Yeux	Cheveux	Âge	Peuple	Origine
1,70 m	100 kg	S	Ambrée	Noirs	Chauve	26 ans	Bodor	Bodor

ALLURES DE DÉPLACEMENT

Escalade	Furtif/Nage/Combat	Marche/Charge	Course/Fuite	Km/h
2 m/rd	8 m/rd	16 m/rd	32 m/rd	10

SAUTS

Hauteur	Longueur	Longueur avec élan
0,5 m	0,8 m	4 m

Talents et inconvénients de peuple : Vision du son (3)

Avantages : Sens exacerbé : ouïe (T, p. 24)

Désavantages : Vulnérabilité : fatigue (T, p. 32)

Compétences d'origine : Art (10) : musique / Conduite d'attelage (3) / Cultures (5) : bodor

Langues : Bas talislan (5) / Haut talislan (5) / Bodorien (10)

Vocation Artiste Professionnel (max. : 10) : Artisanat (3) : fabrication d'instruments musicaux / Commerce (5) / Déguisement (2) / Diplomatie (4) / Étiquette (4) / Imitation (2) / Intendance (2) / Lecture sur les lèvres (2) / Légerdemain (2) / Soins des animaux (2) / Observation (3) / Tromperie (3)

Vocation Arpenteur Initié (max. : 3) : Armes courtes (2) / Cuisine (2) / Équitation (3) / Survie (1)

Équipement : pantalon bouffant, babouches, large chemise colorée, bijoux décoratifs (valeur 10 lumens), un assortiment de vêtements de voyage. Sac à dos, bourse, gamelle et couverture. Instrument de musique. Selle avec fontes et harnachement.

Protections : vêtements (IP 1)

Arme : dague (ID 4)

Fortune : monnaies diverses (valeur 50 lumens)

Compagnon : Équs (Griserobe)



RAHASTRAN CARTOMANCIEN

À quatorze ans vous avez quitté votre père, plus tôt qu'il ne l'aurait souhaité et sans qu'il put vous retenir. C'est le temps qui vous avez été nécessaire pour vous accorder avec votre premier jeu de Zodar. Vos premières années de solitude sur la route ont été précaires. Vous n'aviez découvert que quelques bases de l'art divinatoire et les premiers effets magiques de la Cartomancie au contact de votre mère. Vous avez gagné votre vie en jouant aux cartes, trichant quand vous le pouviez. Parfois cela vous a causé des ennuis mais c'était toujours mieux que mourir de faim. À mesure que vous appreniez à interpréter les cartes, dire la bonne aventure est

devenu une bonne source de revenus. Vous avez également progressé dans la maîtrise de la magie, mais c'est un secret que vous gardez pour vous, comme tous les cartomanciens.

Vous prenez peu de décisions sans consulter les cartes et elles vous ont conduit dans une voie obscure. Votre vie d'errance vous a apporté des amis et des conquêtes, mais peu d'entre eux tolèrent longtemps votre nature introspective et votre mine sombre. Personne ne peut comprendre que vos émotions et votre destin n'appartiennent qu'au Zodar et que c'est lui qui vous dicte si souvent de partir. Les mortels ne savent rien, seul le Zodar sait ce qu'il adviendra...

RAHASTRAN CARTOMANCIEN

Peuple	FOR	DEX	CON	CHA	PER	VOL	INT	IC	IM	PV
Rahastran	0	0	2	0	4	-1	3	0	7	20

Taille	Poids	Gabarit	Peau	Yeux	Cheveux	Âge	Peuple	Origine
1,89 m	76 kg	S	Blanc très pâle	Rouges	Noirs	35 ans	Rahastran	Cymril

ALLURES DE DÉPLACEMENT

Escalade	Furtif/Nage/Combat	Marche/Charge	Course/Fuite	Km/h
2 m/rd	10 m/rd	20 m/rd	40 m/rd	12

SAUTS

Hauteur	Longueur	Longueur avec élan
0,6 m	1 m	5 m

Talents et inconvénients de peuple : Utilisateur de magie (uniquement Cartomancie) / Culture d'adoption / Code du Zodar

Compétences d'origine : Art (1 au choix) à (3) / Artisanat (5) : fabrication de jeux de Zodar / Commerce (3) / Cultures (3) : cymrilien, rahastran / Jeu (6)

Avantages : Affinité : jeu (T, p. 24) / Baroudeur (T, p. 25)

Langues : Archéen (5) / Bas talislan (10) / Haut talislan (10)

Désavantages : Albinos (T, p. 33) / Régime alimentaire strict (T, p. 33) / Résonance néfaste (T, p. 39)

Vocation Arpenteur Initié (max : 3) : Armes courtes (2) / Combat à mains nues (2) / Équitation (3) / Survie (3)

Équipement : cape, bottes de cuir, vêtements de voyage bleue sombre (2). Sac de voyage, bourse, jeu de Zodar dans son boîtier en argent gravé, couverture et gamelle. Selle avec fontes et harnachement.

Vocation Mage Professionnel (max. : 10) : Astromancie (1) / Empathie (4) / Géographie (2) / Harmonisation (3) / Médecine (1) / Naturalisme (2) / Observation (2) / Tromperie (4)

Protection : vêtements (IP 1)

Arme : épée courte (ID 6)

Ordre Magique : Cartomancie. Mode Illusion (4) / Mode Mouvement (4) / Mode Conjuración (4) / Mode Défense (4)

Fortune : monnaies diverses (valeur 50 lumens)

Compagnon : Équs (griserobe)



XAMBRIEN CHASSEMAGES

Autrefois, les Xambriens avaient une patrie, une histoire et une culture. Puis vinrent les magiciens torquarans ; ils razzièrent les terres de vos ancêtres, détruisirent sa culture et les firent périr dans les Abîmes de feu de Malnangar. Les rares survivants firent la promesse solennelle de pourchasser leurs tortionnaires jusqu'à la fin des temps. Vous êtes un de leurs descendants et vous portez le poids de ce serment. Les esprits des Torquarans ont survécu, sous la forme spectrale des Réincarnateurs. Ils reviennent sans cesse et prennent possession de nouveaux corps. Vos ancêtres réclament justice. Vous avez entendu «l'Appel» au plus profond de votre âme et rien n'a plus d'importance dans votre vie.

Un jour, vous aurez des enfants en dépit de votre route solitaire. Vous trouverez un partenaire qui parcourt le même sentier de justicier. Il n'y aura pas de joie dans cette union. L'un comme l'autre, vous serez de nouveau appelés vers Omen, et la montagne des Crânes vous enverra sur des chemins distincts, où seuls vos ancêtres vous accompagneront.

Vos amis sont rares car les autres peuples vous redoutent et voient en vous un agent de Mort ; cela assombrit encore plus votre humeur. Quelques personnes se joindront probablement temporairement à vous et dans les moments de calme vous pourrez même les aider dans leurs objectifs. Jusqu'à ce que vous entendiez à nouveau «l'Appel».

XAMBRIEN CHASSEMAGES

Peuple	FOR	DEX	CON	CHA	PER	VOL	INT	IC	IM	PV
Xambrien	1	1	2	-1	2	2	1	4	na	27

Taille	Poids	Gabarit	Peau	Yeux	Cheveux	Âge	Peuple	Origine
1,75 m	66 kg	S	Blanc os	Violet	Noir corbeau	20 ans	Xambrien	Taz

ALLURES DE DÉPLACEMENT

Escalade	Furtif/Nage/Combat	Marche/Charge	Course/Fuite	Km/h
2 m/rd	10 m/rd	20 m/rd	40 m/rd	12

SAUTS

Hauteur	Longueur	Longueur avec élan
0,7 m	1,2 m	6 m

Inapte à la magie / Repoussant / Fanatique / Code / Susplicieux (utilisateurs de magie)

Avantages : Sang-froid (T, p. 27)

Désavantages : Insensible (T, p. 37)

Équipement : cape de voyage en peau, bottes de cuir, veste de cuir épais. Sac à dos, bourse, assortiment de vêtements de voyage, couverture et gamelle. Selle avec fontes et harnachement

Protections : gants de maille argentée xambriens (IP 2), plastron de cuir (IP 2)

Armes : lame-esprit (ID 8) / Dague (ID 4), portée bout portant 4 m, courte 6 m, longue 11 m, extrême 16 m

Fortune : monnaies diverses (valeur 75 lumens)

Compagnon : Équs (Griserobe)

Compétences d'origine : Antiquités (3) : Âge Oublié, Xambria / Athlétisme (4) / Combat à mains nues (4) / Connaissance des arcanes (3) / Cultures (3) : affranchi, xambrien / Négation de la magie (4) / Survie (4)

Langues : Archéen (5) / Bas talislan (10) / Xambrien (10)

Vocation Assassin Adepté (max. : 7) : Armes courtes (3) / Armes longues (4) / Discrétion (5) / Étiquette (4) / Interrogatoire (3) / Intimidation (3) / Observation (3) / Pistage (5)

Vocation Arpenteur Compagnon (max. : 5) : Équitation (4) / Garde (4) / Géographie (1) / Naturalisme (1) / Pièges (3)

Talents et inconvénients de peuple : Force spirituelle / Négation de la magie / Culture d'adoption /



ORDRE DE MAGIE

LA CARTOMANCIE

La Cartomancie est un Ordre à part, qui joue avec les forces du hasard et du Destin. Cet art est indissociable du Zodar, un jeu de cartes triangulaires, par ailleurs très populaire sur Talislanta. Seuls les Rahastrans sont à même de l'enseigner et de le pratiquer. Il semble qu'ils soient d'une certaine manière marqués par le Zodar lui-même et que celui-ci ne révèle ses pouvoirs magiques que dans leurs mains. Le jeu de carte se compose de vingt cartes ou lames majeures et plusieurs lames mineures. Seules les lames majeures ont réellement un pouvoir et un rôle dans la pratique de la Cartomancie et de la divination. En effet, le Zodar sert depuis la nuit des temps aux diseuses de bonne aventure et aux bonimenteurs pour prédire le futur.

Chaque lame possède une symbolique particulière qui permet à ceux qui savent l'interpréter d'anticiper sur le destin et de deviner ce que réserve l'avenir. Les lames du Zodar sont les suivantes :

- 1) **Zar** : la lune noire, symbole de mauvais augure, du mal, de la conspiration et de la magie noire.
- 2) **Laéolis** : la lune bleue, symbole de tristesse, de désappointement et de déception amoureuse.
- 3) **Jhang** : la lune écarlate, symbole de rage, de la violence et des passions destructrices.
- 4) **Ardan** : la lune mauve, symbole de la romance, de la passion et du désir.
- 5) **Phandir** : la lune verte, symbole du mystère et de l'inconnu.
- 6) **Drôme** : la lune d'ambre, symbole de paix, de repos et de soulagement.
- 7) **Talisandre** : la lune d'argent, symbole de bonne fortune.
- 8) **Le Petit soleil** (ou soleil d'or) : désigne un sujet de moindre importance.
- 9) **Le Grand soleil** (ou soleil écarlate) : désigne un sujet de grande importance.
- 10) **Le Charlatan** : symbole de tromperie, supercherie ou à l'inverse d'une duperie révélée.
- 11) **Le Malandrin** : symbole de perte, de vol, de la méfiance et la défiance.
- 12) **Le Combattant** : symbole d'une confronta-

tion, d'un conflit, de la vigilance qu'il faut porter à un sujet.

13) **L'Assassin** : symbolise le mensonge, la trahison, la mort et la duplicité.

14) **Le Colporteur** : symbolise l'opportunité, une chance de profit ou de perte.

15) **L'Arpenteur** : symbolise le voyage et l'aventure.

16) **Le Mage** : symbole de la sorcellerie, du hasard et de l'incertitude.

17) **Le Mystique** : symbole des connaissances occultes, des secrets. Il peut aussi représenter un individu en quête de savoir, qui cherche à découvrir les tenants et les aboutissants d'une intrigue.

18) **L'Alchimiste** : symbole de changement, de transformation et d'inattendu. L'Alchimiste représente aussi un individu en cours d'évolution, de changement (physique, mental ou émotionnel).

19) **Le Faucheur** : symbole implacable de l'ineluctable, d'un événement inévitable.

20) **L'Archonte** : symbole de la victoire.

LA CARTOMANCIE DIVINATOIRE

Outre la lecture des symboles, l'interprétation des cartes par le magicien est en partie le fruit de ses intuitions sur les attentes de ceux pour qui il «tire les cartes». Ces interprétations sont souvent floues, obscures, métaphoriques... Sans parler des charlatans qui exploitent la crédulité des gens qui les consultent.

Mais le pouvoir des lames du Zodar va bien plus loin entre les mains des Rahastrans. Ceux-ci, descendants d'une ancienne secte de sorciers, sont reconnus pour être authentiquement capables de deviner l'avenir : leurs prédictions ont la fabuleuse tendance à toujours se révéler exactes, à commencer par la plus catastrophique d'entre elles : l'annonce du Grand Désastre. Les Rahastrans ne mentent jamais sur ce qu'ils lisent dans les cartes, y compris si les augures sont mauvais.

LA CARTOMANCIE ACTIVE

Outre leur dérangeante faculté de devin, les cartomanciens Rahastrans sont aussi capables d'accéder à travers les lames du Zodar à d'autres pouvoirs.

Ils exploitent en effet la symbolique des cartes pour produire des effets concrets dans le monde matériel et présent : les lames des soleils peuvent produire de la lumière ou de la chaleur, la lame du Combattant est utile pour blesser des ennemis, etc.

Mais pour accéder à cette aptitude particulière, le cartomancien doit se mettre en «résonance» avec ses cartes, ce qui passe par la création «matérielle» du jeu par le magicien et par une longue harmonisation, pratique et connaissance intime de chaque lame. À la différence de l'aspect divinatoire de la Cartomancie, cet usage du Zodar puise dans les forces du magicien et se révèle très fatigant. En fixant sa volonté et son esprit sur l'aspect symbolique des lames, le cartomancien parvient à influencer sur le réel. Les cartes du Zodar sont donc le canal par lequel sa magie s'exprime. La majorité des cartomanciens gardent caché cet aspect souvent dangereux de leur magie et ne l'utilisent qu'en cas d'absolue nécessité.

La Cartomancie est typiquement une affaire d'autodidacte. Les Rahastrans perpétuent leur tradition du secret et n'enseignent pas leur Art en dehors de leur peuple. D'ailleurs, à part eux, personne sur Talislanta ne semble en mesure de maîtriser l'aspect concret du Zodar. Cet héritage est transmis oralement depuis des générations et, en conséquence, il existe peu de traités et d'écrits sur l'Ordre.

SPÉCIFICITÉS DE L'ORDRE

Bonus et malus sur les Modes : aucun.

Mode interdit : Convocation.

Incantation : la pratique de la Cartomancie se révèle assez discrète puisque les magiciens n'ont besoin que de manipuler leur jeu de Zodar pour produire leurs effets. Le jeu en lui-même est absolument indispensable au magicien. De même, il doit avoir une main libre pour manipuler ses cartes. En revanche, aucune incantation ou gestuelle particulière n'est nécessaire, et la manifestation magique n'est accompagnée d'aucun effet de lumière ou de bruit. Bien sûr, les familiers de la Cartomancie (Cultures : rahastran ou Étiquette : cartomancien) peuvent réaliser ce qui se passe dès que le magicien commence innocemment à battre son jeu.

Support matériel et foci : les cartomanciens sont intimement persuadés que le jeu de Zodar est le biais indispensable à leur pratique de la magie. En l'absence de ce jeu de carte magique, ils sont dans



l'incapacité absolue d'incanter. Le processus par lequel un Cartomancien se met pour la première fois en résonance avec son jeu de Zodar demande plusieurs années. Si le jeu de Zodar original du cartomancien est détruit ou perdu, il pourra néanmoins en recréer un autre et établir de nouveau un lien mystique avec lui : créer matériellement un jeu de Zodar nécessite un succès (ou mieux) sur un test de **VOL + Artisanat : fabrication de jeux de Zodar** et prend une semaine (40 heures) par carte. Après cette étape, le magicien doit effectuer un test de **VOL + Harmonisation** par carte et obtenir un succès critique (ou mieux) pour être de nouveau en harmonie avec son jeu. Un seul test par jour est autorisé. En l'absence d'un jeu de Zodar en résonance avec lui, le cartomancien est privé de ses capacités de Cartomancie «active», mais il peut toujours recourir à sa Cartomancie «divinatoire» avec un DIF -10.

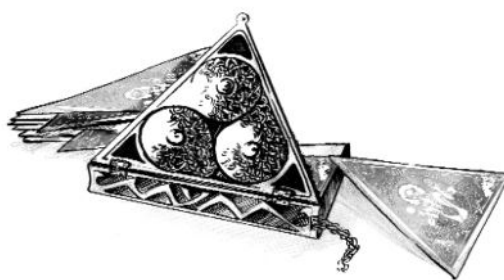
La cartomancie divinatoire : lorsqu'un cartomancien interroge ses cartes pour connaître le futur, il emploie des techniques qui sont l'un des plus grands secrets de l'Ordre. Il existe de ce point de vue deux formes de divination cartomantique : les augures qui consistent à savoir si une action donnée et précise se déroulera bien ou mal et les prédictions qui donnent une idée des événements futurs qui pourraient advenir. La précision de l'interprétation de la divination est établie grâce à un simple jet d'**IM + Mode Révélation**. Un échec ou un échec critique signifie que le cartomancien est incapable de donner un sens à son tirage et non qu'il se trompe sur ce sens. Contrairement aux autres usages de magie, les deux pratiques divinatoires décrites ci-dessous ne provoquent jamais de désastres magiques (T, p. 116). Elles génèrent le double de la fatigue mentale associée à l'incantation des sorts (-2 sur un succès partiel et -4 pour un échec critique).

Les augures portent sur un élément ou une situation précise située dans le futur proche (pas plus d'un mois) choisie par le cartomancien ou le plus souvent à la demande d'un client. Les augures sont relativement simples à réaliser : le DIF du test est toujours de -10. Contrairement aux prédictions (voir ci-dessous), les augures ne sont que des indices sur un futur probablement favorable ou défavorable. Le magicien tire simultanément deux cartes de son jeu. Ces deux cartes sont choisies par le Faucheur en accord avec ce qu'il connaît (ou choisit) de la suite des événements. L'interprétation du tirage est laissée au personnage cartomancien, orienté vers la vérité par le Faucheur selon le degré de succès du test. Le

tirage simultané du Faucheur et de Zar est l'augure le plus néfaste qui soit, signe d'une catastrophe inexorable.

Les prédictions n'ayant pas un cadre précis, elles portent sur l'ensemble des futurs probables d'une personne et sont donc beaucoup plus complexes à interpréter. Du point de vue des Rahastrans, il n'existe à leur propos qu'une seule assurance : elles se réaliseront. Cependant, cette concrétisation de leur prédiction peut se produire le lendemain, dix ans, voire dans plusieurs générations. Les prédictions peuvent être aussi précises que l'heure et le lieu de la mort ou aussi vague que l'annonce d'un désastre pour la personne (désastre économique, physique, émotionnel ou autre...). Le DIF du test d'une prédiction est de -20. Une fois de plus, l'interprétation des cartes est laissée au personnage cartomancien, orienté vers la vérité par le Faucheur selon le degré de succès du test.

Le fait d'avoir consulté un cartomancien pour connaître l'avenir entraîne certaines modifications. La prédiction obtenue se réalisera inévitablement (dans un délai à l'appréciation du Faucheur). En cas d'augure favorable, l'individu en ayant bénéficié gagne temporairement l'avantage «Chanceux» (T, p. 30), pour la réalisation de l'événement ou la circonstance qui en était l'objet. Si l'augure est mauvais en revanche, il se voit affligé du désavantage «Malchanceux» (T, p. 38). Les Rahastrans ne mentent jamais sur ceux qu'ils lisent dans les cartes.



Méthode d'Harmonisation : lorsqu'il emploie l'Harmonisation, le cartomancien tire ses cartes et les dispose face à lui, comme s'il s'appropriait à prédire son propre futur. Il ne s'agit pas d'une session divinatoire. Le cartomancien refait invariablement son tirage jusqu'à ce qu'il ait tiré toutes les lames de son jeu, s'imprégnant à nouveau de l'aspect symbolique de chacune et retissant par ce biais le lien mystique qu'il entretient avec elles.

Limitation du Mode Transformation : la pratique de l'Ordre concernant l'usage de ce Mode se cantonne aux effets d'Altération. La qualité altérée doit être représentée par l'une des cartes du Zodar que le cartomancien tire en combinaison avec la lame de l'Alchimiste. Par exemple, un cartomancien peut altérer l'IC d'une cible en tirant le Combattant ou la compétence Commerce en tirant le Colporteur.



LISTE DES FORMULES

Nom : Colère du Combattant

Mode : Attaque

DIF	NS	Durée	Portée	Résistance
-9	9	1	15 m	DEX (-6) / CON (-2)

Magnitude : NS 6 (dommages), NS 3 (étourdissement)

Effets : En tournant la lame du Combattant trois fois et en pointant une cible, le cartomancien provoque une avalanche de coups de poing fantomatiques qui peuvent l'assommer, infligeant un ID 6.

Nom : L'or des fous

Mode : Conjuración

DIF	NS	Durée	Portée
-3	3	15 minutes	15 m

Magnitude : NS 3 (quantité)

Effets : pour employer cette formule, le magicien tapote la carte du Colporteur à trois reprises. Cela fait apparaître une somme d'argent d'un équivalent de 100 lumens d'or (2,5 kg), le plus souvent dans sa poche. Les pièces ainsi conjurées sont effectivement réelles mais ne subsisteront que quelques minutes, après quoi, elles disparaîtront sans laisser de trace. Cette formule possède de nombreuses applications pratiques, bien que son utilisation ne soit pas exempte de risques. Les Kasmirans, en particulier, l'apprécient très peu.

Nom : Bonne fortune

Mode : Défense

DIF	NS	Durée	Portée
-10	10	10 rd	P

Magnitude : NS 10 (absorption)

Effets : en tirant la lame de Talisandre et en la gardant dans la paume de la main, le cartomancien bénéficie d'une chance outrancière en combat. Tant que la formule est effective, toutes les attaques qui prennent le magicien pour cible manquent leur but de manière inexplicable ou par ce qui apparaît comme étant la chance la plus insolente. Cet effet bénéfique permet d'absorber 20 points de dommages tant que le cartomancien bénéficie de cette «bonne fortune».

Nom : L'atout mage

Mode : Défense

DIF	NS	Durée	Portée
-15	15	10 rd	P

Magnitude : NS 15 (immunité)

Effets : «L'atout mage» est une combinaison des lames du Mage et de l'Archonte. Pendant qu'il tient ces deux cartes, le cartomancien est immunisé à tous les effets du Mode Attaque.

Nom : Carte de dissimulation

Mode : Illusion

DIF	NS	Durée	Portée
-22	18	5 + 15	15m

Taille : minimale (1 m)

Magnitude : NS 6 (sens additionnel : toucher, perception magique), NS 3 (illusion mobile), NS 9 (dissimulation, intensité de l'illusion)

Effets : cette formule exploite le pouvoir symbolique de la carte du Mystique pour rendre un jeu de Zodar (ou tout objet de la taille d'un paquet de carte) quasiment indétectable lorsqu'il est dissimulé sur le cartomancien. Toute tentative pour repérer, trouver ou voler l'objet est assujettie d'un DIF supplémentaire de -9.

Nom : L'évanouissement

Mode : Illusion

DIF	NS	Durée	Portée
-22	22	5 rd	15 m

Taille : humanoïde (2 m)

Magnitude : NS 9 (sens additionnel : ouïe, odorat, toucher), NS 3 (détails complexes), NS 3 (illusion mobile), NS 6 (intensité de l'illusion)

Effets : tous les Rahastrans savent que quand la chance tourne, il convient souvent de faire une sortie discrète. En tirant la lame du Charlatan, le magicien donne l'impression de s'évanouir dans l'air, ne laissant rien derrière lui. Même quelqu'un qui était

en train de tenir fermement le cartomancien croira qu'il s'est évaporé et cette formule est suffisamment complexe pour tromper également des créatures à l'ouïe et à l'odorat aiguisés. Tant que la formule est active, le cartomancien peut se déplacer discrètement ou faire une sortie rapide, comme il le souhaite.

Nom : Le bluff

Mode : Illusion

DIF	NS	Durée	Portée
-14	12	5 rd	15 m

Taille : humanoïde (2 m)

Magnitude : NS 3 (illusion mobile), NS 3 (illusion animée), NS 6 (intensité de l'illusion)

Effets : le magicien doit tenir dans sa main le Combattant et le Charlatan durant toute la durée de la formule. Cette combinaison lui donne l'apparence d'un épéiste d'une compétence à nul autre pareil. Un soupçon d'adaptation et un peu d'imagination permettent d'embellir l'effet de cette formule. Par exemple, si le magicien dégaine une épée et prend une pause de défi, il donnera l'impression d'être un maître d'armes accompli. Bien sûr, cette image n'est qu'une illusion et si les personnes présentes voient au travers, elle a peu de chances de produire un effet quelconque. D'un autre côté, même des combattants avertis réfléchiront à deux fois avant d'engager le combat avec un expert.

Nom : Tour de carte

Mode : Influence

DIF	NS	Durée	Portée	Résistance
-15	14	5 + 5 rd	E	VOL (-7)

Magnitude : NS 14 (affaiblir la résistance).

Effets : cette formule permet au magicien de captiver l'attention des gens alentours en battant ses cartes de Zodar, d'abord lentement, puis de plus en plus vite. Si la ou les cibles échouent à leur test d'opposition, elles sont hypnotisées (équivalant d'une injonction «Reste immobile») et demeureront ainsi pour la durée de la formule, même si le magicien s'en va. Un échec critique signifie que la cible demeurera immobile, même après expiration de la durée de la formule, tant que quelqu'un ne viendra pas la «réveiller».

Nom : Main amicale

Mode : Influence

DIF	NS	Durée	Portée	Résistance
-27	26	5 + 5 rd	E	VOL (-4)

Magnitude : NS 8 (affaiblir la résistance), NS 9 (influencer l'attitude), NS 9 (suggestion).

Effets : en tirant la lame de l'Assassin et en la tenant dans sa main, le cartomancien peut convaincre sa

cible qu'il est un ami proche ou un associé, dans tous les cas quelqu'un en qui avoir confiance. Si les cibles de l'effet échouent à leur test de résistance, leur attitude d'origine se modifie de trois crans vers l'amical (T, p. 70). La «main amicale» possède un effet inhérent et suggestif. Toutes les cibles ayant +3 en INT et moins ne seront pas conscientes de l'effet d'Influence.

Nom : Vagues d'ambre

Mode : Influence

DIF	NS	Durée	Portée	Résistance
-21	20	5 + 5 rd	E	VOL (-10)

Magnitude : NS 20 (affaiblir la résistance).

Effets : en tirant la lame de Drôme et en la plaquant face cachée sur une surface, le cartomancien cause une vague de somnolence chez tous ceux qui se trouvent à portée. Chaque cible doit effectuer son test de résistance ou obéir à l'injonction «Dors». Sur un échec critique, les cibles tombent endormies et ne se réveillent, sans intervention extérieure, qu'après une nuit de sommeil complète (entre 6 et 8 heures).

Nom : Prestidigitation

Mode : Mouvement

DIF	NS	Durée	Portée
-7	7	Concentration	15 m

Magnitude : NS 1 (force de l'effet), NS 3 (déplacements multidirectionnels) NS 3 (manipulations à distance)

Effets : en plaçant les cartes du Malandrin et du Charlatan face-à-face dans son jeu, le magicien peut déplacer n'importe quel petit objet (jusqu'à 15 kg à vitesse de 3 m/rd) dans la portée. Peu importe que l'objet soit sur le sol, sur une autre personne ou même dans l'une des poches du magicien. La compétence Légerdemain est souvent employée pour détourner l'attention des gens et éviter qu'ils ne remarquent l'arme, le sac ou toute autre chose qui glisse lentement vers le cartomancien.

Nom : Oeil du joueur

Mode : Révélation

DIF	NS	Durée	Portée
-15	5	10 rd + 50 rd	15 m

Magnitude : NS 5 (compréhension surnaturelle)

Effets : cette formule permet au cartomancien d'acquérir une connaissance intuitive du jeu de ses adversaires au cours d'une partie de cartes, utilisant de préférence le jeu de Zodar du cartomancien.

Nom : Carte bienvenue

Mode : Soins

DIF	NS	Durée	Portée
-10	10	I	T

Magnitude : NS 10 (régénération)

Effets : en plaçant la carte de Drôme au-dessus de la blessure d'un individu, la nature curative de la lune d'ambre emplit la cible de bien-être, refermant ses plaies et restaurant 10 PV. Cette formule a parfois (1 cas sur 20 environ) un effet secondaire sur ses bénéficiaires dans un état de mort clinique (entre 0 et -10 PV). Ils peuvent être victimes de rêves ou de visions d'un futur dans lequel ils seraient effectivement morts. Les Rahastrans considèrent cet effet secondaire comme un don du Zodar.

Nom : Achat providentiel

Mode : Transformation

DIF	NS	Durée	Portée
-24	18	10 + 40 rd	T

Magnitude : NS 3 (altération banale), NS 15 (ampleur de l'altération)

Effets : en consultant le Zodar et en tirant les cartes du Colporteur et de Talisandre, le cartomancien, pourvu d'un oracle favorable, bénéficie d'un bonus de +5 sur son prochain test de Commerce.

Nom : Coeur de guerrier

Mode : Transformation

DIF	NS	Durée	Portée
-26	20	10 + 10 rd	T

Magnitude : NS 5 (altération mineure), NS 15 (ampleur de l'altération)

ZdE : 3 cibles.

Effets : en tirant de son jeu les lames du Combattant et de l'Archonte et en les plaçant toutes deux faces visibles sur une surface plane, le cartomancien est à même de prédire une issue favorable au combat à venir. Cette prédiction confère un bonus de +3 à l'IC à trois bénéficiaires.



LES PEUPLES APATRIDES

LES BODORS

«Nous sommes nés d'une partition bien agencée, d'une composition réfléchie par les Archéens qui souhaitaient des serviteurs accomplis dans l'art musical. Nous leur devons notre passion, notre vision unique du monde. L'harmonie que nous jouions pour leur gloire et leur plaisir était semblable au chant des oiseaux en cage. Puis, tout ceci fut brisé. Sans doute les rythmes et les mélodies que produisaient les Archéens avaient entraîné un désaccord avec la musique des Sphères. Sans doute cette dissonance finit-elle par navrer le chef d'orchestre de l'Omnivers et provoqua le Grand Désastre. Dans la cacophonie qui en résulta, nous avons été libérés de la servitude et rendus à la liberté de composer une harmonie nouvelle pour nous-mêmes.»

Le maestro Boda exposant les origines de son peuple.

ORGANISATION : L'ASCENDANT DES MAESTROS

Les Bodors sont organisés en petites troupes dépassant rarement la douzaine d'individus. Chaque communauté gère son destin à sa manière, sans qu'aucune instance supérieure ne les coordonne. Pourtant, ces troupes sont toutes structurées selon des principes communs.

Elles sont dirigées par des maestros, mâles ou femelles sans distinction. Le maestro est le guide avisé de la troupe qui se doit de posséder de multiples talents. Cette responsabilité est souvent confiée à celui ou celle qui possède la Vision du son la plus affinée. Grand musicien, il joue également le rôle de directeur artistique et effectue tous les choix qui concernent la mise en place d'un spectacle. Les autres reconnaissent en lui un chef charismatique, attentif aux intérêts du groupe et s'abstiennent de contester ses choix (prochaines destinations, répartition des recettes et versement des salaires, esprit d'impartialité dans les litiges, etc.). Il doit être un bon négociateur, un talentueux diplomate et un excel-

lent gestionnaire. Ces qualités sont souvent l'apanage des plus vieux Bodors, dont l'expérience est mise à profit dans l'intérêt de tous.

Les maestros négocient auprès des clients les contrats de la troupe et doivent avoir à cœur de défendre ses intérêts et de la représenter au mieux. Ils vendent les prestations collectives et s'arrangent avec les autorités en place. Ils sont responsables de la logistique, de l'intendance, de l'approvisionnement du groupe. Ils ont enfin à charge la sécurité du convoi, notamment par l'emploi de gardes mercenaires et parfois de guides. En principe, le maestro décide et délègue un certain nombre de tâches, mais reste toujours le dernier à s'exprimer sur les décisions importantes. Il décide et les préposés aux diverses tâches agissent. Parvenu à un âge trop avancé, il arrive que le maestro estime ne plus être en mesure de diriger correctement sa troupe et décide de se retirer. Il choisit alors son successeur parmi le plus talentueux de ses agents.

Pendant les représentations, le maestro s'en remet au virtuoso, qui est le Bodor le plus compétent pour diriger l'orchestre. L'estime d'un virtuoso se construit au fil des tournées, les autres musiciens acceptant volontiers de se laisser guider par le plus talentueux d'entre eux. Ceux et celles qui prétendent à la place de virtuoso savent qu'ils devront composer une première oeuvre à succès qui permettra à la troupe de subsister et d'entretenir son prestige.

Dans les troupes, la recette des prestations est versée dans une caisse commune. Ce fond est géré par le maestro et sert autant aux achats courants (nourriture, fourrage pour les bêtes, entretien des roulottes, etc.), qu'aux frais nécessaires à l'embauche de mercenaires. La part restante, permet au maestro de verser les salaires équitables aux artistes de la troupe.

US ET COUTUMES : DE LA MUSIQUE AVANT TOUTE CHOSE...

«J'avais déjà traversé à plusieurs reprises les Terres Sauvages de Zaran lors de missions diplomatiques à la cour de Dracarta ou dans l'empire

Kang. La rigueur du climat et les rencontres sur les routes dans cette contrée accentuent les probabilités d'échec de sa traversée, et voyager seul peut s'avérer particulièrement risqué. Je décidais donc de me joindre à une troupe de Bodors «Mélodie Sempiternelle» dont le maestro, Mifa, cherchait des «lames capables.»

Mon optique de départ était de poser carte sur table avec Mifa et de lui avouer la raison de mon voyage. Il ne me serait pas venu à l'esprit de mentir à un Bodor. Comment aurais-je pu abuser de toute façon un être capable de discerner le vrai du faux ? Grâce à leur talent de Vision du son, ils sont prompts à deviner la supercherie, leurs chefs étant les plus doués en la matière. Il accepta ma présence à condition que mes actes ne pussent en aucune manière mettre en danger sa troupe. J'intégrais la roulotte des hommes d'arme qui me considérèrent rapidement comme un des leurs. La caravane fit route vers le Kasmir et le voyage parmi les Bodors fut prétexte à confronter mes connaissances académiques à mon observation sur le terrain.

Au temps des cités volantes, les Archéens créèrent les Bodors pour les divertir et leur offrir une agréable compagnie musicale. Le Grand Désastre et la chute des cités jetèrent ces Néomorphes sur le continent. Ce peuple hédoniste et inspiré, rendu brutalement à la liberté aurait pu s'éteindre, s'il n'avait pas fait preuve d'un formidable sens de l'adaptation. Comme de nombreux peuples à l'Âge de la Confusion, les Bodors arpentèrent le continent, sans cesse en mouvement, pour éviter de subir la prédation des tribus du Peuple Sauvage et la grande horde du Tirshata. Ils apprirent, au contact des peuples nomades de Natifs, l'essentiel pour survivre à un mode de vie itinérant. Depuis, les Bodors n'ont jamais cherché à fonder de cité ou à revendiquer des territoires. Au Nouvel âge, l'avènement de cités florissantes et le regain d'intérêt pour les arts leur ont permis de louer leurs services et de vivre de leur art.

Ils ne restent jamais longtemps au même endroit, assurant une ou plusieurs représentations dans un lieu donné, avant de reprendre la route. Leurs tournées empruntent souvent les mêmes trajets d'une année sur l'autre. Ils se déplacent avant tout vers les grands centres urbains où leurs talents sont appréciés et susceptibles de rassembler un grand nombre de spectateurs pour assurer la recette. Leurs convois de

roulottes ont des allures de petits villages mobiles. Ces chariots confortables leur servent d'habitations et de véhicules de transport pour leur matériel, ils sont tirés par des bêtes de sommes adaptées à la région dans laquelle ils évoluent.

L'intérieur des logis est tapissé de feutre, isolant efficace contre les variations thermiques et certains sont même équipés de poêles. Les jeunes voyagent dans le confort des habitations pendant que les adultes les conduisent. Naturellement solides, des Bodors adultes affrontent assez aisément les rigueurs de climats très différents. Les autres chariots du convoi transportent les accessoires et les éléments de scène démontés. Un chariot entier contient la nourriture. Les voyageurs chevronnés affirment avoir déjà croisé la route de troupes particulièrement riches voyageant à bord d'arches terrestres.

Les Bodors sont certes des musiciens chevronnés, mais là n'est pas leur seule qualité. C'est un peuple plaisant et amical, que son talent de Vision du son aide à désamorcer facilement les situations de crise. Ils apprécient de bien boire et manger, de jouer tard dans la nuit et de dormir jusqu'à une heure avancée de la journée. Pourtant, l'apparence frivole de leur comportement n'est qu'illusoire et leur société est réglée à la manière d'une partition, ces moments festifs et conviviaux jouant un rôle majeur dans la cohésion de la communauté. Les Bodors n'apprécient pas particulièrement le travail manuel et les tâches domestiques ce qui leur donne souvent la réputation d'êtres fainéants. Leur société fonctionne sur un principe égalitaire, mâles et femelles participent aux travaux quotidiens. Dans ce domaine, le groupe se répartit au mieux les charges afin qu'elles leur prennent le moins de temps possible. Au moment d'installer ou de lever le camp, l'un d'entre eux joue des airs entraînants pour, disent-ils, que la tâche soit moins pénible.

Comme de nombreux Néomorphes, les Bodors ne peuvent se reproduire qu'entre eux. Leurs jeunes années sont volages et ils tendent à s'assagir une fois mariés. Les rencontres entre troupes sont prétextes à des sérénades où mâles et femelles se font la cour. Les Bodors sont exogames et ils préfèrent choisir leur compagnon dans une autre troupe que celle qui a bercé (sic) leur enfance. Le couple décide par la suite, d'un

commun accord, dans laquelle des deux troupes ils vivront. Leurs troupes constituant également des orchestres, ils veillent à s'inclure dans le groupe où leurs instruments de prédilection pourront compléter au mieux la formation. Pour cette raison, ils ont tendance à se tourner vers des partenaires qui ne pratiquent pas le même instrument. Je dois avouer que je me rappellerai longtemps cette nuit, où il me fut impossible de fermer l'oeil, tant leur ferveur dans l'art de faire la cour s'exprime à coup de trompes et de cordes. Notre groupe avait croisé le chemin de la troupe des «Croquenotes Flamboyants» et après la fête, les jeunes Bodors ont donné toute la mesure d'une telle réputation : la fille du maestro Mifa fut, ce soir là, courtisée par deux prétendants qui s'affrontèrent dans un duel musical, l'un répondant à l'autre dans un déchaînement de notes durant de longues heures.

Du fait de leur mise en ménage tardive, les Bodors ont peu d'enfants qui sont chéris et sont l'objet de toutes les attentions. Les petits grandissent sur la route et sont constamment surveillés. Le soir, les parents leurs chantent de magnifiques berceuses pour les endormir. Un très bon moyen de stimuler et de développer leur sensibilité et leur don de Vision du son. Ils sont par la suite initiés à la pratique d'un instrument, qu'ils apprennent également à accorder, à réparer et à fabriquer. Les enfants étudient la musique sous la tutelle d'un de leurs parents et la pratique d'un instrument les occupe plusieurs heures par jour. De ce fait, il existe des «dignées d'instrument» au sein des familles.

Bien que l'idée romantique de la mort chez les Bodors veuille que la plus belle soit de mourir sur scène au sommet de son art, ces disparitions sont tout de même assez rares. Après sa mort, un Bodor est enterré sur la route, un rite hérité semble-t-il d'une volonté d'écarter les charognards tels que les Stryx dans leur sillage. Chacun des membres de la troupe rassemblée autour de la tombe, dit un mot pour le trépassé et jette dans la fosse un objet personnel afin que le défunt puisse garder à jamais un lien avec ses parents et ses amis. Ces objets n'ont pas forcément de valeur pécuniaire mais toujours une dimension affective forte : l'abandon d'un tel prolongement de soi honore la mémoire du mort et permet de commencer le travail de deuil, toujours délicat et difficile à accomplir dans ces troupes si soudées de musiciens si sensibles.»



JUSTICE : RESPECT DES LOIS DES SÉDENTAIRES

La société bodor n'est pas exempte de heurts même si leur caractère ne se prête pas vraiment à cela. Ils respectent les lois des pays qu'ils traversent et évitent soigneusement d'avoir à rendre des comptes aux autorités en se comportant selon les usages et les règles en vigueur.

Au sein des troupes, des différends surviennent pour des questions d'interprétations artistiques et musicales ou sont consécutifs aux confrontations parfois explosives d'egos créatifs. Les maestros assument le rôle d'arbitre et de juge si des disputes ou des incidents éclatent au sein de la troupe. Dans le cas où c'est l'intégrité même du maestro qui est mise en cause, c'est l'ensemble de la troupe qui peut être amenée à décider de son sort. Au sein de la troupe, les cas extrêmes tel que le vol dans la caisse commune ou chez les autres, le meurtre, le viol sont punis par le bannissement du coupable à jamais. Si la preuve de sa culpabilité est faite, la décision est

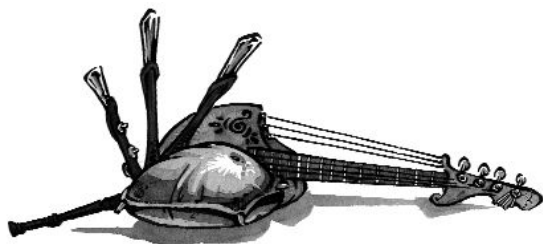
sans appel. Plus grave, l'infamie d'un Bodor peut faire l'objet d'une chanson, qui se répandra comme une traînée de poudre, interdisant au criminel d'intégrer une nouvelle communauté.

Les Bodors ont un sens prononcé du respect et éprouvent un sentiment communautaire fort à l'égard des gens de leur troupe. Les étrangers qui s'avisent de porter atteinte à un membre de la communauté tombent sous le coup de la loi du Talion. L'un d'entre eux est alors désigné pour rendre l'offense. S'ils ne sont pas en mesure de faire appliquer la règle, le maestro de la troupe peut parfois faire appel aux revenants arimites pour la faire appliquer. Lors de ces occasions chacun se cotise sur ses fonds propres pour payer ces services. Si l'un des leurs a été tué, ils chercheront à laver sa mort par la mort de l'instigateur du meurtre.

DÉFENSE : LE MERCENARIAT

Les Bodors possèdent peu d'affinités avec les armes. Ils cherchent généralement à éviter le conflit et fuient tous ensemble, s'ils le peuvent, à l'approche d'une menace. Dans les cas extrêmes où la retraite est impossible, ils forment un cercle avec leurs roulettes et tentent de retenir l'ennemi aussi longtemps que possible en attendant l'arrivée de renfort. Certaines troupes ont, par le passé, joué sur les peurs des tribus du Peuple Sauvage afin de les dissuader d'attaquer, utilisant des instruments pour imiter des phénomènes naturels (orage, tremblement de terre, etc.).

Ils s'informent toujours au préalable de l'état des routes qu'ils vont emprunter pour éviter les mauvaises surprises. Lorsqu'ils doivent voyager dans des régions dangereuses comme les Terres Sauvages de Zaran, ils engagent des mercenaires pour protéger leurs convois. La solde de ces soldats occasionnels est négociée par le maestro et directement prélevée dans la caisse commune, comme une dépense nécessaire au voyage répercutée sur les tarifs de la troupe dans les contrats à venir.

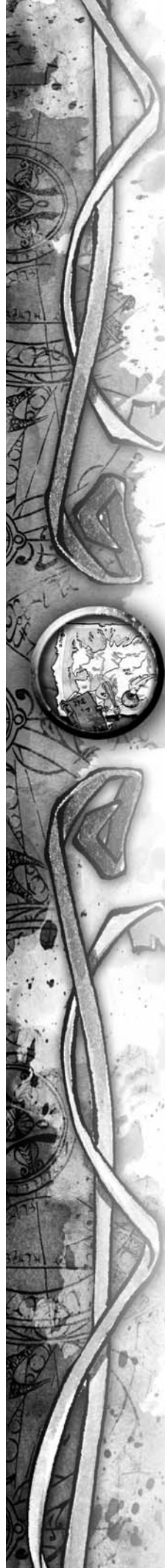


LA MUSIQUE, IMAGE DE LA CRÉATION

«Le calme était rétabli dans l'auberge du «Galion Fantôme» et le groupe des Bodors avait finalement repris sa place sur l'estrade. Conscient d'avoir tantôt interrompu leur représentation, Aethorion se dirigea vers le chef de la troupe pour lui présenter ses excuses et proposa de dédommager l'orchestre en leur offrant une tournée : ce qu'acceptèrent bien volontiers les sociables et joviaux musiciens. Tandis que la troupe s'apprêtait sur scène, accordant ses instruments et mesurant la cadence, leur maestro vint s'entretenir avec le magicien : «Votre excellence voudra bien pardonner notre sortie tantôt, mais les harmoniques de vos voix étaient en profonde dissonance avec la musique que nous souhaitions instaurer.» Aethorion renouvela encore une fois ses excuses, tout en s'étonnant que les Bodors aient si brusquement réagis.

Le maestro, qui répondait au nom de Mifa, lui retourna un sourire et commença à exposer comment les Bodors percevaient la pratique musicale. Avec ses timbres, ses tonalités, ses rythmes, ses instruments divers, ce peuple étrange la considérait comme un moyen de s'associer à la plénitude de la vie cosmique. Une plénitude voulue par le plus grand des chefs d'orchestre, le Créateur. Les Bodors le considéraient comme une présence intangible et immatérielle qui s'insufflait dans toute sa création, le plus grand magicien du cosmos et responsable de l'harmonie cosmique, la musique des Sphères. Bien que, par ailleurs, les Bodors n'aient pas de dogme ou de credo particulier, ils avaient pour la pratique musicale une forme de respect religieux et considéraient leurs concerts comme des sortes de cérémonies visant à se rapprocher du Créateur et à ouvrir les oreilles du monde à la beauté de sa réalisation.

Le magicien dubitatif secoua la tête, tout en reprenant une gorgée de son aquavit fumant. Mifa, qui ne semblait pas décontenancé par l'incrédulité de son interlocuteur, reprit néanmoins son exposé : «Il existe en fait trois styles de musique. Le premier est la musique instrumentale qui règle l'usage des instruments. La musique du monde correspond à l'harmonie des astres issue de leurs mouvements, à la succession des saisons et au mélange des éléments. La mélodie est d'autant plus aiguë que le mou-



vement est plus rapide, d'autant plus grave qu'il est plus lent... En cela, oui, le cosmos est un magnifique concert. Le dernier type est la musique des êtres : elle les régit et c'est eux qui la saisissent. Elle suppose un accord de l'âme et du corps. Notre Vision du son nous permet de voir l'échelle des degrés divisée en huit octaves et en sept notes : do, ré, mi, fa, sol, la, si. Tout ceci est en lien avec les états psychiques dominants. La musique est la science des modulations, de la mesure. Écoutez et observez. Vous constaterez que les actes les plus intenses de la vie sociale ou personnelle sont scandés de manifestations, dans lesquelles la musique joue un rôle médiateur qui élargit les communications jusqu'aux limites du divin. On conçoit aisément qu'elle commande à l'ordre du cosmos, des êtres ou à l'ordre instrumental. Elle est l'art d'atteindre la perfection !»

La curiosité d'Aethorion avait été piquée au vif. Il réfléchit un instant et demanda au maestro si la musique des êtres était si parfaitement en harmonie avec leurs pratiques et coutumes. Mifa renchérit aussitôt, énonçant que selon un découpage archaïque, il existait trois modes musicaux, chacun associé à un type d'instrument. Le lamento, dolent et funèbre, que les instrumentistes à cordes bodors employaient notamment lors des cérémonies funéraires. Le bellissimo, associé aux percussions, plus belliqueux et viril. Enfin, le staccato, d'un naturel plus enthousiaste et se prêtant à la fête et qui se jouait principalement avec les instruments à vents. Mifa semblait intarissable sur son sujet et la conversation aurait probablement pu se prolonger longtemps, mais une fausse note fit soudain sursauter le maestro. Celui-ci se leva comme un ressort, bafouilla une excuse et d'un pas vif s'en retourna vers ses musiciens en les admonestant en bodorien.»

Extrait des carnets d'Aethorion, 603 NA à Cymril.

LES RICHESSES DES BODORS

Les Bodors gagnent leur vie en donnant des spectacles qui réclament la participation de tous les musiciens confirmés. Ce travail garantit leur contribution à la vie collective et leur salaire minimum. Certains décident d'agrémenter leur ordinaire par des travaux annexes toujours en rapport avec l'art et la représentation. Ils peuvent louer leurs services

comme héraut amoureux et jouer des sérénades sur commande, ou réparer, accorder ou créer des instruments de musique pour les gens des pays dans lesquels ils s'arrêtent. Les musiciens des autres peuples peuvent aussi prendre des cours de musique ou de chant, à condition qu'ils se déplacent avec la caravane. Pour toutes ces tâches, les Bodors se font payer contre monnaies sonnantes et trébuchantes, d'or et d'argent. Les troupes évitent pour attirer les convoitises des pillards de se déplacer avec des sommes trop importantes. Ils utilisent les comptoirs et les banques des Kasmirans pour constituer des réserves d'argent qui pourront s'avérer utiles en cas de coup dur (mauvaises recettes, dépenses exceptionnelles, événements particuliers).

Dans les contrées où la monnaie n'a pas cours, comme Astar, les Bodors se font payer en matière première (bois de harpe, pierres précieuses, tissus, etc.) ou en produits de valeur (nectars, encens, parfums, etc.). Le maestro, en bon gestionnaire, peut également négocier d'autres types de rétributions, comme le couvert pour toute la communauté et le fourrage pour les bêtes.

Les Bodors aiment s'entourer de belles choses même si leur espace de vie est restreint à leur roulotte. Ces petites maisons roulantes représentent l'espace intime de chacun, et il est de coutume de ne pas s'y introduire lorsqu'on y est pas invité. D'ailleurs, chacun veille à fermer sa porte lorsque la troupe séjourne dans une ville. Ils apprécient particulièrement les bijoux et les vêtements aux tissus coûteux et farfelus. Certains collectionnent également les instruments de musique ou les costumes de scène d'illustres artistes disparus. Cependant, les deux choses qui ont le plus de valeur à leurs yeux restent cependant leur instrument fétiche et la propriété intellectuelle attachée aux oeuvres qu'ils composent.

Du fait de leur mode de vie nomade, les Bodors ne cultivent rien hormis un tabac hérité de l'époque des cités volantes, le zeyah. Cette plante grimpante, fleurie et odorante, pousse dans les jardinières et sur les treilles qui ornent les flancs de leurs roulottes. Les Bodors n'en font pas forcément commerce mais ils fument volontiers quelques pipes après les concerts avec des gens rencontrés sur leur tournée. Hormis ce végétal qui sert, dit-on, à stimuler leur inspiration, les troupes sont dépendantes des cultures des autochtones. Les Bodors ont nécessairement besoin d'animaux de trait pour tirer leur roulotte mais ils ne pratiquent pas l'élevage. Lorsqu'ils ont plus de bêtes que nécessaire, ils les vendent. Cette situation de

dépendance les oblige à commercer sans cesse leurs denrées, d'où leur besoin de liquidités.

ÉLÉMENTS CULINAIRES ET ARTISTIQUES

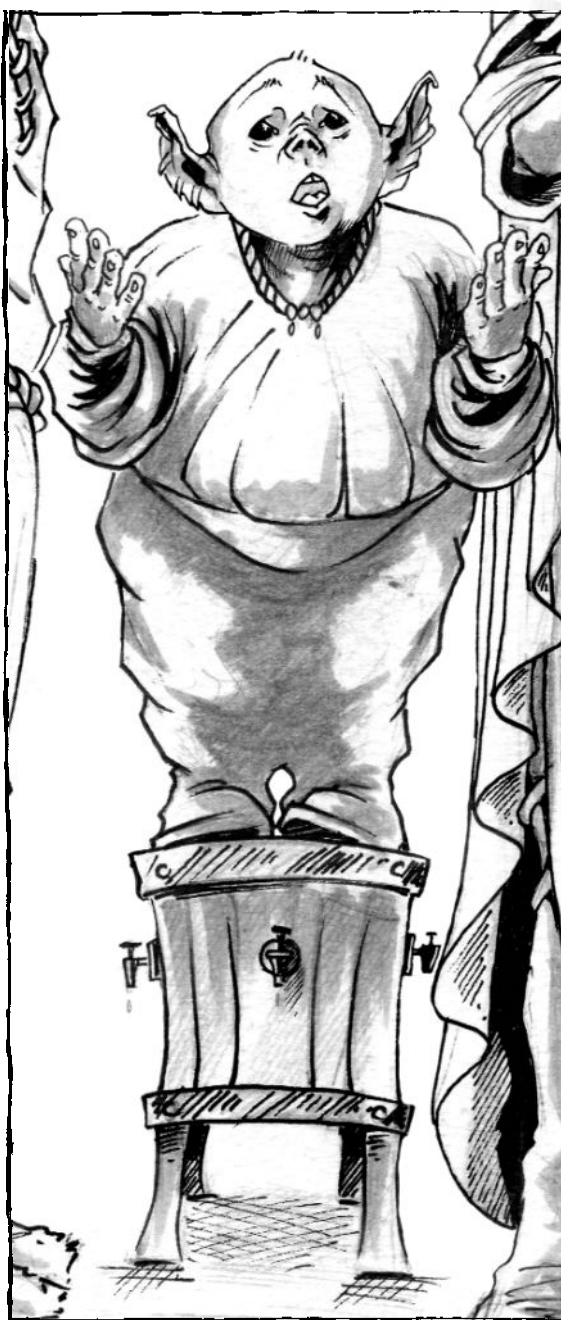
Les Bodors sont les musiciens les plus doués de Talislanta. Leurs instruments favoris incluent les tambours, les flûtes et les cloches de verre, le torsadon (T, p 276), et l'instrument à vent joué par quatre musiciens, la trompe à soufflet.

La musique composée par les Bodors est complexe, raffinée et demande une virtuosité exceptionnelle. Tous les compositeurs et les musiciens du Nouvel Âge aimeraient être pourvus de leur sens inné de la musique. Car pour eux, tous les sons sont une subtile palette de couleur, de luminosité, de textures et de formes. Les musiciens Bodors peuvent, grâce à la Vision du son, jouer en parfaite harmonie et dans le tempo le plus adapté. Leur lien visuel avec la musique leur permet de développer un «ton» supérieur, et d'égaler ou assourdir des tonalités colorées avec une subtilité et une précision à nulle autre pareille. Ce peuple ne pratique pas d'autres arts que la musique, bien que parmi eux, certains soient connus pour la qualité des instruments qu'ils fabriquent et réparent.

Les Bodors sont omnivores et apprécient la bonne chaire. Fins gourmets, ils pratiquent en quelque sorte le tourisme gastronomique. Lorsque la recette du spectacle est bonne, les maestros invitent d'ailleurs toute la troupe à une des meilleures tables de la cité. Une des roulottes de leur convoi contient toute la nourriture et les boissons du groupe pour garantir une autonomie suffisante à la troupe lorsqu'elle est en déplacement. Les repas sont conviviaux : préparés et dégustés en commun. Curieux de découvrir de nouveaux goûts dans les pays traversés, certains Bodors collectionnent les recettes de cuisine ou la fabrication des boissons, et possèdent pour cette raison des livres de cuisine également très convoités. Dans des temps pas si reculés, il est fait état d'une ruse employée par les Bodors pour semer des pillards qui s'attaquent à leur convoi, la «cantine» est alors abandonnée, sa mise à sac permettant parfois d'éviter la mort.

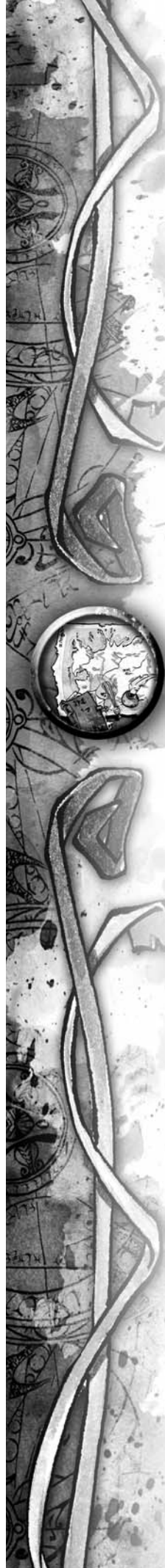
DIPLOMATIE, MONDE EXTÉRIEUR

Naturellement discrets et polis, les Bodors n'entretiennent pas de diplomatie à proprement parler



mais ils cherchent toujours à trouver un compromis pour empêcher le conflit. Depuis l'acquisition de leur liberté, ils ont toujours adopté une politique de neutralité avec les autres peuples et préfèrent esquiver les querelles entre États ou factions. Partisans de l'harmonie autant dans leur art de prédilection que dans leur vie quotidienne, ils respectent au mieux les lois des pays qu'ils traversent et restent ouverts aux gens qu'ils rencontrent surtout s'ils apprécient leur musique.

Les maestros se font les ambassadeurs de leur troupe auprès des autorités locales pour obtenir, les droits de passage, les emplacements de séjour, les



autorisations nécessaires aux représentations, etc. Du fait de leur filiation aux Archéens, les Bodors sont particulièrement bien accueillis à Zandu, Faradun, Hadj, Danuvia, les Sept Royaumes, Caranthéum et jusque dans l'empire Kang. Les cours des nations civilisées se disputent les services des troupes les plus prestigieuses. Elles sont reçues avec la plus grande liesse à Astar ou dans les îles Thaéciennes où la musique est considérée comme un art majeur. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir évoluer avec certaines troupes bodors des danseurs Thiasians ou des Muses.

Les Bodors n'ont pas particulièrement d'affinité avec les tribus du Peuple Sauvage qui souvent n'apprécient pas leur art à sa juste valeur. Cependant, les Bodors ne sont pas systématiquement attaqués ou chassés par ces tribus, étant donné leur condition de Néomorphes, et certaines acceptent même de les produire, comme dans les cours d'Urag.

PRATIQUES LINGUISTIQUES

Ce peuple mélomane par excellence et très sociable s'est fait un devoir de parfaire la pratique du talisman, autant dans la version des élites que dans celle des gens du peuple. Leur mode de vie les amenant à côtoyer tous les publics et à voyager à travers le continent, les Bodors considèrent d'une importance égale l'une ou l'autre des langues. Le talisman doit à ce peuple de musiciens de nombreux écrits et termes concernant la musique et sa pratique, sans compter les œuvres elles-mêmes.

BODORIEN (ORAL, ÉCRIT)

Cette langue littéralement musicale, propre à ce peuple, est liée à ses particularités sensorielles uniques (la Vision du son). Elle passe souvent pour de la simple musique aux oreilles des autres peuples. Pour les Bodors, en revanche, il s'agit d'une langue complexe qui, en lieu et place de mots et de lettres, utilise des notes, des rythmes et un phrasé musical. Aux mélodies perçues par l'oreille de l'auditeur averti, viennent s'ajouter les nuances de couleurs perçues par ses yeux, qui sont autant d'indications de l'état émotionnel, de l'assurance et des intentions présentes du locuteur. En effet, les Bodors savent que les sons ont une couleur et disent avoir synthétisé l'ensemble des états émotionnels en octaves et en notes (do, ré, mi, fa, sol, la, si). Chaque note, avec ses variations de tonalité, d'intensité et d'octave, correspond à un ensemble

de teintes. Une harmonie sonore se reflète dans le mélange des couleurs, tandis qu'une cacophonie donne un épouvantable chaos de couleurs criardes agressant les sens. Le bodorien est essentiellement une langue orale. Par nécessité, il arrive que les Bodors se transmettent des messages écrits dans cette langue qui prennent la forme de partitions.

EXPRESSIONS ET PROVERBES COURANTS

La musique met l'âme en harmonie avec tout ce qui existe.

Il ne suffit pas d'entendre la musique, encore faut-il la voir.

Les arts sont le plus sûr moyen de se dérober au monde ; ils sont aussi le plus sûr moyen de s'unir avec lui.

La musique du monde résonne à nos oreilles.


Atteindre l'harmonie nécessite le silence de la paix.

La première expression de la musique est celle de la vie.

ÉCRITURE ET SUPPORTS

Véritables artistes sillonnant les quatre coins de Talislanta, les Bodors ont souvent un registre très large qu'ils se transmettent «oralement» de génération en génération. Cependant, ils acquièrent dès qu'ils le peuvent des œuvres écrites, partitions, chants ou poèmes qui constituent, avec leurs instruments, leurs biens les plus précieux. Selon leurs itinéraires, ils emploient des encres et des matériaux provenant de lointaines contrées qui constituent des denrées rares dans les Sept Royaumes et font donc l'objet d'une certaine curiosité.

LES RAHASTRANS



«Bien que l'on me questionne plus souvent sur le futur que sur le passé, voici le résumé des origines de mon peuple. Lorsque les Archéens émergèrent de la boue et de la poussière de leur barbarie primitive, ils découvrirent l'Orbe. Il contenait les secrets d'une magie étrangère à Talislanta et nombreux furent séduits par ce pouvoir. Mais les ancêtres de mes ancêtres choisirent une autre voie... Ou peut-être furent-ils choisis par le Destin pour suivre cette autre voie,

qui sait ? Ils apprirent à lire et interpréter les signes annonciateurs des événements futurs. Très peu parmi les Archéens possédaient ce don : on les nomma «Rahastrans». Mais, hier comme aujourd'hui, peu de monde est prêt à écouter et accepter des augures néfastes. Pourtant nous ne mentons jamais sur ce que nous lisons dans nos cartes. Mes ancêtres prédirent au roi de Phandril, l'inévitable chute et destruction de la première cité des Archéens. Le souverain, aveugle parmi les aveugles, proclama aussitôt leur bannissement. Dès lors, ils se retrouvèrent en marge de leurs frères archéens et de leurs cités, arpentant le monde. Leur prédiction se réalisa et Phandril fut anéantie par le Grand Désastre. Les Archéens durent se regrouper pour survivre et mes ancêtres se retrouvèrent à nouveau parmi leurs frères. Mais leurs années d'exil les avaient... changés. Depuis cette époque, les enfants d'un Rahastran possèdent les traits de notre peuple et peuvent lire le passé et l'avenir dans les cartes du Zodar. C'est ainsi que le Destin nous amène à aujourd'hui».

Le cartomancien Rashir expose l'histoire du peuple Rahastran

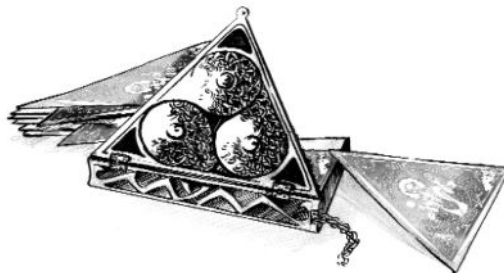
MODE DE VIE : LA POLITIQUE DE LA DISCRÉTION

Chez les Rahastrans, il n'existe aucune hiérarchie, aucun lieu de rendez-vous mêmes occasionnels pour prendre des décisions ou rendre des jugements communs. La notion d'intérêt collectif leur est étrangère. Chacun s'estime seul maître de son destin, même s'il sait que le Zodar influence sa conduite. Ils n'imposent pas leurs décisions aux autres, n'ont aucune aspiration à constituer un État et ne revendiquent aucun territoire.

Les Rahastrans disposent tous d'un point commun : ils appartiennent tous à l'Ordre de la Cartomancie, une forme de magie qu'ils sont d'ailleurs les seuls à pouvoir pratiquer. Il n'existe aucune école qui dispense l'apprentissage de cet Ordre, chaque parent rahastran enseignant à sa descendance les rudiments du Zodar. Leur maîtrise respective de cet Art peut établir entre eux des relations de déférence, mais les rapports entre cartomanciens s'établissent avec respect, sur un pied d'égalité.

Depuis leur exil de Phandril, les Rahastrans errent sans patrie. Ils ne s'estiment les obligés d'aucune cité

et d'aucun royaume, et ne prêteront jamais allégeance à un principe ou une personne, qu'elle soit chef de tribu ou empereur. Même s'ils n'adhèrent pas aux lois locales, les Rahastrans adoptent généralement un profil bas vis à vis des autorités en place, pour éviter les ennuis.



US ET COUTUMES : LA FORCE DU CODE

«Lorsque la caravane «Mélodie Sempiternelle» atteignit la cité de Kasmir, il fallut se ravitailler. Le maestro Mifa décida de faire halte ici jusqu'au lendemain et la troupe se prépara à donner un spectacle le soir même dans le quartier des étrangers. Pendant que les Bodors s'affairaient à mettre en place le spectacle, j'en profitais pour me restaurer dans une des auberges du bazar. Je louais également une chambre pour m'isoler et entamais la rédaction de mes observations sur le peuple bodor.

Soudain, on frappa à la porte et j'ouvris. Une Archéenne à la peau sombre s'engouffra dans ma chambre et me somma de la cacher. J'eus à peine le temps de refermer la porte derrière elle qu'une clameur montait de la salle commune : «Milice de la famille Al Azim ! Que personne ne bouge !». L'ordre fut immédiatement accompagné d'une cavalcade dans les escaliers. Je me retournais pour apercevoir l'intruse pesant et farfouillant dans son sac, déterminée à en sortir quelque chose. Enfin, elle parvint à se saisir d'un boîtier d'argent triangulaire, au moment où la milice tambourina à ma porte. L'Archéenne ouvrit alors l'étui, en dégagant des cartes et après un clin d'oeil à mon attention, elle disparut corps et bien ! J'ouvris alors la porte au groupe de poursuivants, qui perdirent sa trace. Cette anecdote aurait pu en rester là si elle ne présentait pas un sujet archéénologique majeur. Cette étrange Archéenne ne pouvait être qu'une cartomancienne rahastrane...



Méconnus des gens du Nouvel Âge qui ignorent leur histoire, les individus de ce peuple sont souvent considérés, à raison, comme des escamoteurs exceptionnels ou des joueurs un peu trop chanceux. Leur aspect et leur talent divinatoire inspirent une méfiance empreinte de crainte et de respect de la part des Archéens et de leurs alliés. Il plane autour d'eux, une réputation «d'avirs de mauvais augure» acquise par un fait historique majeur, devenu depuis une légende. Leurs ancêtres, parmi les Phandres, constituaient une caste de magiciens à part et résidaient dans l'antique cité de Phandrill (SF, p. 37). Le roi de cette cité prenait conseil auprès d'eux, car leurs talents divinatoires avaient gagné sa sympathie. Pour interroger l'avenir, les Rahastrans utilisaient un jeu de carte populaire de forme triangulaire, le Zodar. Tout porte à croire que les Rahastrans ont tissés au fil des siècles un lien très fort avec ce support privilégié au point de devenir une part indissociable d'eux-mêmes. Un sujet sur lequel ils se refusaient à mentir et qui leur valut d'être bannis.

L'intruse, se présenta le lendemain alors que je regagnais ma roulotte, elle me remercia pour mon aide. Dalusia, à qui j'avais prêté assistance, souhaitait quitter Kasmir et prendre la route avec nous. Lorsque je lui demandais la raison pour laquelle elle était poursuivie la veille, elle me rétorqua qu'elle cherchait autant que possible à éviter les ennuis mais les mauvais joueurs avaient parfois la rancune tenace. Elle me proposa de l'argent pour mon aide afin de compenser sa dette, je déclinai son offre à la condition qu'elle m'enseigne des choses sur son mystérieux peuple. C'est ainsi que je fus initié à quelques-uns des secrets des Rahastrans car Dalusia honora ma requête de bonne foi.

Depuis leur bannissement de Phandrill, les Rahastrans ne possèdent aucun territoire et se considèrent chez eux partout sur le continent. On les croise sur la route ou dans les endroits où l'on joue : relais, tavernes, auberges, établissements de jeu. Pour cette raison, on a plus de chance de les rencontrer dans les grandes villes. Les Rahastrans voyagent d'un lieu à l'autre et gagnent leur vie en tirant les cartes aux curieux ou comme joueurs professionnels. Ils considèrent la vie comme un grand jeu de chance et ils parcourent Talislanta au gré des indications de leurs cartes. Pour nos contemporains du Nouvel Âge, le Zodar ne représente souvent pas plus

qu'un jeu auquel on s'adonne par loisir ou par appât du gain. Pour les Rahastrans, en revanche, il s'agit d'un outil majeur guidant tous les aspects de leur vie au jour le jour. Les 20 lames de ce très ancien jeu de carte, chacune marquée d'un symbole arcanique distinct, permettent aux cartomanciens rahastrans de révéler le passé, deviner l'avenir ou encore de mettre à nu les pensées et les désirs les plus profonds des individus.

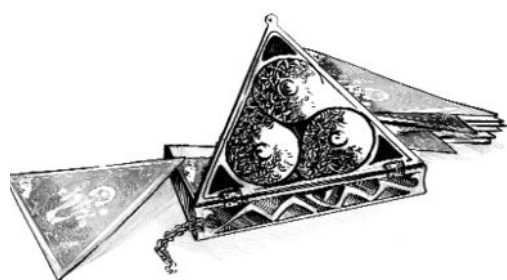
En apparence, ces Archéens aux traits sombres paraissent aux autres détachés des préoccupations du monde et libres d'aller où bon leur semble. Il est loin d'en être ainsi car leur lien au Zodar les soumet à son code, basé sur la philosophie du Destin (voir la loi du Zodar). Mon esprit rationnel ne s'encombre pas de prédiction sur l'avenir, la force de l'anticipation et l'étude des combinaisons possibles sont l'unique outil à ma disposition pour comprendre le futur. Mais comment reprocher à un être de laisser des cartes guider sa vie ? Ne sont-ils pas nombreux ceux qui considèrent que le choix du Nadir absolu est le fruit du concours d'un jeu, le Trivarian ?

Selon Dalusia, les Rahastrans sont, tout au plus, quelques centaines sur le continent. Et bien que les écrits les concernant soient assez rares, les érudits du Nouvel Âge corroborent cette affirmation. Une situation certainement due à leurs moeurs particulières et leur attachement au code du Zodar. Ils leur arrivent de s'engager dans des aventures sentimentales avec d'autres Archéens (Rahastrans ou pas), si les augures sont favorables, mais ne se marient pas. Ils quittent leurs partenaires au bout de quelques temps, lorsque le Zodar les appellent ailleurs. Ceux et celles qui seraient tentés de rester vivre avec leur concubin perdent leurs pouvoirs de cartomancien.

En général, ils ne s'inquiètent pas de savoir si leur liaison a porté des fruits. Ils n'élèvent pas eux-mêmes leurs enfants et laissent le soin au deuxième parent de le faire seul. Invariablement si un seul des parents est Rahastran, l'enfant recevra ses dons divinatoires et ses traits en grandissant. Devenu adolescent, le jeune finit par recevoir l'appel du Zodar qui le guide jusqu'à son parent rahastran afin qu'il l'initie aux secrets de la Cartomancie. La relation qui s'instaure entre eux n'est pas teintée de filiation mais bien d'un rapport d'égalité. Le parent tentant au mieux de présenter le Zodar à son rejeton pour lui en apprendre les rudiments. Pendant cette période, le jeune apprend

l'Archéen et intègre les images et leurs symboles associés qui lui permettront de concevoir son jeu. Mais cet enseignement est de courte durée, quelques mois tout au plus car chaque Rahastran doit développer sa propre histoire avec son jeu de Zodar.

L'indépendance farouche des Rahastrans ne les empêche pas de se lier d'amitié occasionnellement, même s'ils n'accordent leur confiance qu'à peu de gens.. Mais ces fréquentations durent le temps que le Zodar, leur plus fidèle compagnon, leur conseille d'accompagner cette ou ces personnes.»



JUSTICE : LA LOI DU ZODAR

Le rapport des Rahastrans à la justice est identique à celui qu'ils entretiennent vis à vis des autorités. Ils respectent en général les lois du pays de transit afin d'éviter d'attirer l'attention, mais ne reconnaissent pas d'autres codes que celui du Zodar. Partant de ce principe, ils ne se sentent pas coupables des effractions aux lois des autres peuples, sans pour autant être des criminels dans l'âme. Ils n'agissent volontairement contre une loi établie que si leur propre code les y incite. S'ils se retrouvent en butte avec la justice, ils optent pour la fuite rapide vers d'autres horizons.

Le code du Zodar fixe le comportement des cartomanciens pour construire, nourrir et entretenir le lien avec leur jeu de carte. Le jeu divinatoire réclame leur totale confiance et ils ne peuvent se dérober à ses exigences, sous peine de perdre leurs pouvoirs. Au contraire, ils ne prennent pas de décision importante sans consulter leurs cartes au préalable et en interpréter les signes afin de savoir si telle ou telle action est sage. Après un tel tirage, ils doivent se conformer dans leurs actes et paroles à ce que le Zodar leur a dicté de faire et qui peut parfois se révéler sans rapport avec leurs interrogations d'origine. Enfin, ils ne doivent jamais mentir sur les prédictions des lames, qu'elles les concernent personnellement ou qu'elles s'adressent à autrui, et ce

même si ces augures sont néfastes. Ces obligations sont valables même si leur application stricte peut mettre leur vie en danger.

Les Rahastrans n'ont pas besoin d'organisation judiciaire pour s'assurer du respect du code, car l'enfreindre rompt le lien harmonique qui unit le fautif à son jeu, entraînant la perte de ses pouvoirs magiques. La destruction de ce lien suscite un terrible effet de manque chez les cartomanciens qui peut se traduire par une dépression suicidaire : une punition suffisante aux yeux de tous les membres du peuple.

DÉFENSE : PRUDENCE ET DIVERSIONS

Les Rahastrans s'efforcent de ne pas s'impliquer dans les altercations, les conflits ou les bagarres. Généralement, leur capacité à anticiper les mauvais coups grâce à leur talent divinatoire est la plus sûre des méthodes de défense. Mais ils ont plusieurs cordes à leur arc lorsqu'il s'agit de désamorcer une situation de crise. Ils adoptent souvent une attitude neutre et diplomatique, considérant souvent cette solution comme la meilleure. C'est pourquoi ils gardent leur calme et tentent de trahir le moins possible leurs émotions, art dans lequel ils sont passé maître et fort utile étant donné leur gagne pain de prédilection : les jeux d'argent. Lorsqu'ils sont reconnus comme devins, le commun des mortels peut être découragé à l'avance de s'attaquer à eux, au risque d'attirer sur soi le «mauvais oeil.»

Bien sûr, l'existence errante des Rahastrans les amène parfois à être confrontés à des menaces que la raison ou un beau discours ne peuvent détourner... Tout comme cela peut se produire avec des mauvais perdants autour d'une table de jeu ! Bien que certains sachent se servir correctement d'une arme, ils privilégient leurs talents de cartomanciens pour se tirer des mauvais pas. Ils favorisent les tactiques défensives et de diversion, employant l'Illusion ou l'Influence, profitant de l'occasion pour s'esquiver. En bons individualistes, les Rahastrans assurent prioritairement leur propre défense et ne prennent habituellement pas de risques pour autrui, sauf si le Zodar les y incitent.

LE DESTIN DANS LES CARTES

«Aethorion avait décidé de noyer son mal de tête dans le skoryx et s'était rendu dans une auberge de la basse ville. Il en était à la moitié de sa première bouteille, et la douceur éthylique de la boisson aux multiples saveurs commençait à remplacer le tambourinement de ses tympanes. C'est alors qu'une haute silhouette vint s'encadrer dans son champ de vision brumeux. C'était un Archéen d'une trentaine d'années, à la peau couleur de cendre. Il était vêtu d'un épais pourpoint de cuir renforcé, de pantalons de toile épaisse et de bottes de cavalier poussiéreuses. Il présentait un visage souriant derrière ses fines moustaches brunes. Il portait une améthyste en pendentif et de longs gants de satin qui juraient avec sa tenue de voyage. Du coin de l'oeil, Aethorion nota un boîtier argenté de forme triangulaire à sa ceinture. Un nom finit par s'imposer à l'esprit embrumé du Cymrilien : Tareau. Il s'agissait d'un des plus fameux et des plus redoutés pratiquants du jeu de Zodar de Chances, le grand casino de Cymril. Celui-ci s'assit, un verre d'aquavit fumant à la main. Ce n'était pas un étranger pour Aethorion et il avait déjà eu l'occasion à plusieurs reprises de jouer avec le Rahastran, auquel il avait plusieurs fois fait appel pour ses dérangeantes capacités prémonitoires. Sa présence au royaume de Sindar n'avait probablement rien d'anodin.

L'Archéen au Zodar ouvrit son boîtier et étala son jeu devant lui. Aethorion commençait à reprendre ses esprits et demanda au Rahastran s'il comptait faire une simple partie de cartes ou s'il ambitionnait de lui lire son futur. «Les probabilités du Devenir sont tout aussi nombreuses que les combinaisons d'une soi-disant innocente partie, Aethorion. Lorsqu'un membre de mon peuple s'assoie à une table de jeu, sachez qu'aucune des lames du Zodar ne se révèle gratuitement.» Le Cymrilien ne put retenir un éclat de rire : «Vous en parlez comme si elles étaient conscientes !» Tareau ne répondit pas. Il hocha la tête d'une manière affirmative et se contenta de dire qu'il lui importait peu que l'arcanomancien partage ses convictions : «Pour vous, il suffit de savoir que nous ne mentons jamais sur ce que nous disent nos lames et qu'elles sont effectivement des outils à l'étonnante acuité pour percer les voiles du temps, de l'espace, de l'esprit et du probable. Pourtant, comment pensez-vous que ce que vous considérez comme des bouts de cartons colorés aient ce pouvoir ?» La

question était intrigante en effet et Aethorion ne s'était jamais intéressé à cet aspect des choses. Tareau considéra le silence du Cymrilien comme une question non formulée. Ou bien savait-il déjà ce qui allait se produire ?

«En fait, ceux qui lisent les cartes et leur jeu deviennent une seule et même entité. Il n'est pas faux de dire que nous sommes victimes d'une addiction à nos cartes. Pouvez-vous vous imaginer comme soudainement privé de vos sens ? Nos lames ont une conscience que nous traduisons dans le monde matériel. En retour de ce rôle d'interprète, elles rendent possible l'expression de notre «don» sous des formes très diverses. Elles sont à la fois, un cadeau et une malédiction du Destin : parfois, nous préférons ne pas savoir ce que nous révèlent les cartes car ce qui est écrit dans le Zodar se produira...

Ébahi, Aethorion secoua la tête et demanda si Tareau pensait sincèrement ce qu'il disait. Un sourire, à la fois désabusé et narquois, fendit la face du cartomancien : «L'incrédulité des Archéens lorsque nous avons annoncé le Grand Désastre ne vous a rien appris. Le Destin, même s'il est parfois difficile à interpréter, est semblable à la Mort ; ce sont des forces inéluctables, des entités supérieures au rôle éternel. Elles n'ont pas besoin d'intervenir directement et pourtant nous les voyons quotidiennement à l'oeuvre : la loi de la Mort s'applique en permanence. Quant au Destin, il favorise les miens en leur permettant de lever le voile sur ce qui fut, est ou sera. Je ne veux pas vous dire qu'il n'existe qu'un seul futur et que tout est déjà écrit, mais les conséquences de nos actes et de nos choix peuvent être appréhendés par la lecture des auspices dans nos cartes. Le cas échéant, cela peut permettre de choisir la solution la plus favorable. Mais nous avons également conscience qu'il est des choses qui ne pourront être modifiées... Par exemple le moment et la manière dont nous allons mourir.» Tareau marqua une courte pause et reprit : «Car les cartes nous révèlent toujours l'inéluctable fin avant qu'elle ne se produise. Sur ce point, l'avenir est sans surprise pour les membres de mon peuple. Si cela nous laisse l'avantage de rédiger notre testament et de nous assurer que notre Zodar nous accompagnera sur notre bûcher funéraire, du jour où nous effectuons le tirage qui nous révèle l'inévitable échéance, nous ne sommes plus vraiment vos semblables.»

Aethorion détestait qu'on le prenne ainsi de haut : cela lui rappelait ses années désagréables d'étudiant au Lycéum Arcanum dans le cours du maître Ébonarde.

Aussi ce fut d'une façon assez brusque qu'il demanda au Rahastran la raison de son apparition impromptue. Tareau reprit d'une voix conciliante : « Il arrive que notre jeu nous demande de faire certaines choses : nous rendre à tel endroit, adresser un avertissement à telle personne... C'est précisément ce qui m'amène à vous. Lors de ma dernière divination pour le compte d'une des personnalités de Cymril, certaines de mes cartes m'ont... interpellé. Il arrive que nos lames nous communiquent des visions : j'ai vu l'Assassin, symbole de la tromperie et de la menace, dans l'ombre du Mystique, l'individu qui cherche à découvrir les mystères. Ce Mystique avait vos traits, Aethorion. Dans la ville où nous nous trouvons, une des sœurs de mon peuple se trouve également en ce moment et vous projetiez de lui rendre visite à la demande d'un des membres de l'Ordre du Magister de Cymril. C'est cet individu qui avait les traits de l'Assassin... »

Extrait des carnets d'Aethorion, 603 NA à Sindar

LES RICHESSES DES RAHASTRANS

Les Rahastrans n'accordent pas d'importance aux biens matériels et se contentent de peu : le barda nécessaire à leur vie errante, une monture et quelques lumens pour payer les auberges où ils séjournent. Même si tous portent un pendentif en améthyste, symbole de leur appartenance à l'Ordre des cartomanciens ; le seul objet de valeur du Rahastran est son jeu de Zodar, car il est quasiment irremplaçable. S'il est perdu ou volé, le lien établi entre eux se rompt et il faut en reconstruire un nouveau. Les jeux divinatoires des autres cartomanciens sont certes considérés comme des objets précieux mais ne font l'objet d'aucune convoitise.

Un tel rapport à la propriété, l'absence relative de besoins et le fait qu'une divination puisse à tout moment inciter les Rahastrans à partir vers de nouveaux horizons, entraînent que ces derniers ne s'encombrent pas d'une activité professionnelle ou d'un quelconque labeur. Ils peuvent s'engager dans une quête ou une mission si le Zodar l'exige.

Ils adoptent volontiers le troc ou recourent à la monnaie en fonction de la méthode d'échange en usage où ils se trouvent. Lorsqu'ils ont besoin d'acquiescer un bien ou un service, leurs activités principales sont le jeu (sous toutes ses formes) et la divination. Leur jeu de prédilection reste évidemment le Zodar et leurs pratiques magiques font d'eux des devins reconnus à travers le continent. Certains, plus rares, vendent ou échangent également des jeux de Zodar qu'ils fabriquent artisanalement (cf. ci-dessous).

ÉLÉMENTS CULINAIRES ET ARTISTIQUES

Les Rahastrans sont omnivores, apprécient les bonnes tables mais peuvent se satisfaire d'établissements plus modestes en fonction des haltes induites par le Zodar. Du fait de leur mode de vie plutôt citadin, les Rahastrans sont sensibles aux arts, mais n'ont jamais eux-mêmes vraiment le temps d'apprendre à travailler leurs talents et de les exercer. S'ils jouent de la musique c'est parce que leur instrument tient dans leur maigre bagage. Comme pour les autres possessions, ils ne s'encombrent pas d'objets de valeur.

Une fois de plus le Zodar affirme leur exception, puisqu'ils fabriquent les plus beaux jeux de tout Talislanta. Les cartes qu'ils créent reproduisent effectivement les images et la symbolique traditionnelle, mais peuvent adopter des thèmes particuliers en fonction du goût de l'artisan (érotique, sarcastique, etc.). Ces Zodars ne possèdent pas de propriétés particulières, si ce n'est la qualité du travail de son concepteur. Pour cette raison ils voyagent si possible avec le nécessaire à la confection de ces cartes (papier, encres, plumes, vernis, etc.). Nombreux sont également ceux qui fabriquent les boîtiers d'argent gravés d'arabesques subtiles servant d'étui à leur jeu de Zodar. Les jeux comme les boîtiers sont considérés comme des œuvres d'art par la majorité des autres peuples. Néanmoins, un Rahastran ne vendra jamais son propre jeu de Zodar, car ce serait se détacher d'une partie de lui-même.

DIPLOMATIE, MONDE EXTÉRIEUR

L'existence vagabonde des Rahastrans fait qu'ils sont de bons connaisseurs des différentes cultures et savent en respecter les us et coutumes. Bien que leurs relations avec les autres cultures soient tributaires du parcours de chaque individu, ils sont géné-

ralement neutres vis à vis des autres peuples, les considérant sans animosité ou affection particulière.

Les Aamaniens sont l'exception. Les Rahastrans sont régulièrement la cible des chasseurs de sorcières et sont passibles du bûcher purificateur sur le territoire de la Théocratie. Les Rahastrans ont donc à leur égard une attitude toujours méfiante en raison de ces persécutions.

PRATIQUES LINGUISTIQUES

N'étant pas à proprement parler un peuple mais une somme d'individus se fondant dans différentes cultures d'adoption, les Rahastrans pratiquent couramment le bas talislan, à l'écrit et à l'oral, au même titre que les peuples qui les accueillent. De manière générale, ils ont un léger accent indéfinissable qui les range dans la catégorie des étrangers où qu'ils se trouvent. Contrairement aux Cymriliens, les Rahastrans ont conservé une bonne maîtrise de l'écrit et du parler archéen qu'ils se transmettent depuis des générations. Gardant jalousement ce savoir, ils l'utilisent pour déchiffrer d'anciens écrits ou anticiper une incantation arcanomantique.

EXPRESSIONS ET PROVERBES COURANTS

Le hasard est l'ombre de la destinée.

Si la chance est avec toi, pourquoi te hâter ? Si la chance n'est pas avec toi, pourquoi te hâter ?

La magie du moment présent bâtit le reste de notre existence.

Celui qui n'a rien dort bien.

Si nombreux que puissent être les méandres de la rivière, celle-ci finira par se jeter à la mer.

La chance et la malchance sont deux godets d'un même puits.

Qui doit se noyer ne mourra pas écrasé.

ÉCRITURE ET SUPPORTS

Ils emploient généralement des supports pratiques et peu encombrants, quand ils ont la chance d'en posséder, ou ceux utilisés communément par leur culture d'adoption.

LES XAMBRIENS

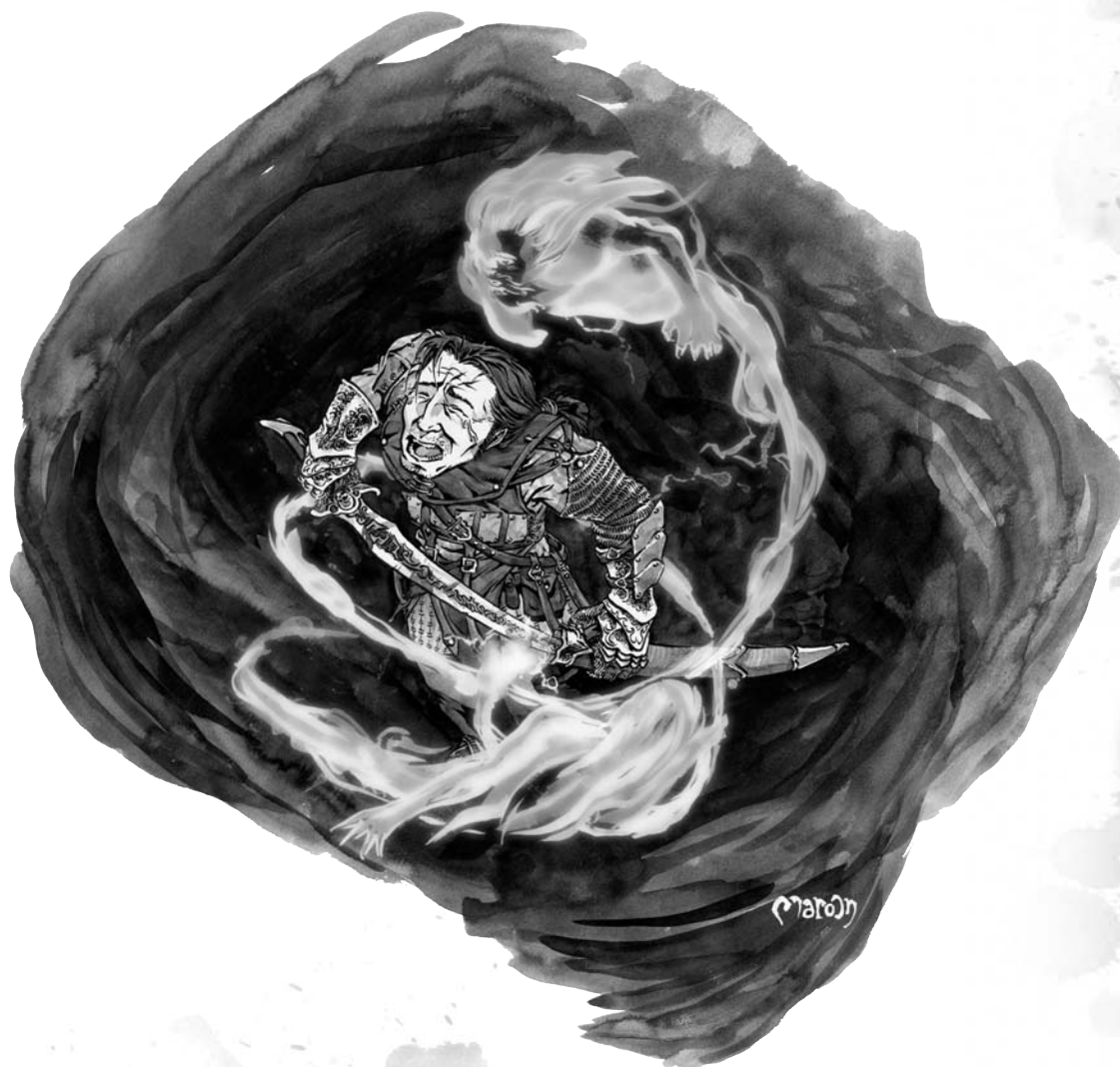
«Jadis, bien avant le Grand Désastre, nos ancêtres vivaient en paix. Xambria était alors une cité florissante, au sein de la ligue de Numénia, tournée vers les arts et le savoir. Jusqu'au jour où les magiciens Torquarans et leurs monstruosité démonoïdes envahirent nos murs. Ils soumirent les nôtres, les enchaînèrent et rasèrent la cité. Puis il les déportèrent et les exterminèrent par dizaines de milliers en les jetant dans les Abîmes de feu de Malnangar, au nom de croyances obscures et morbides. Quelques-uns des nôtres réussirent malgré tout à s'enfuir dans les Terres Sauvages de Zaran. Là, ils se cachèrent et survécurent à la famine et aux maladies. Ils assistèrent impuissants à l'édification de la montagne des crânes d'Omen avec les restes de leurs êtres chers. Devant ce funeste monument érigé par leurs tortionnaires, ils ont formulé le serment de retrouver les responsables et de rendre justice pour les atrocités qu'ils avaient commises.

La ligue de Numénia entra ensuite en guerre contre les Torquarans pour la destruction de Xambria, mais il était trop tard, notre peuple et sa culture ne se relèveraient jamais de ce génocide. À l'issue d'une guerre sans merci qui dura cent ans, Quaran comme Numénia furent anéanties. Mais l'acte odieux des Torquarans leur avait octroyé l'immortalité et malgré leur défaite, ils revinrent de la mort en s'incarnant dans de nouveaux corps. Leur présence souille depuis les âmes de nos ancêtres tourmentés qui réclament justice. Aujourd'hui tout le monde a oublié cette histoire mais pas nous. Et nos ancêtres ne trouveront le repos qu'avec la disparition du dernier Torquaran».

Zian le Xambrien évoque l'histoire de son peuple

MODE DE VIE : DES ANCÊTRES POUR SEULE AUTORITÉ

Le génocide des anciens Xambriens a contribué à détruire chez les rescapés tout sentiment d'appartenance à une nation ou à des terres ancestrales. Tout ce qui subsiste aujourd'hui de ce lointain passé est la sinistre montagne de crânes, de plus de 30 m de haut, nommée Omen. Condamnés à l'errance par



l'éradication complète de leur culture et de leur patrie, les Xambriens sont devenus apatrides et ne reconnaissent plus aucune autorité ou loi. Conscients que les Torquarans, désormais appelés Réincarnateurs (p. 42), peuvent se cacher sous les traits de n'importe qui, y compris le plus respectable des souverains, une quelconque allégeance n'aurait en fait aucune valeur. Les Xambriens n'ont pas d'instance collective et décisionnelle. Après l'Appel, les ancêtres pourvoient à la désignation de leurs objectifs et ils se conforment à leurs directives. Les anciens représentent la seule autorité pour laquelle ils témoignent révérence et compassion.

Chaque Xambrien est un individu autonome et libre de mener sa vie à sa guise, du moins jusqu'au nouvel Appel. Une situation qui pourrait être enviable si les membres de ce peuple n'étaient porteurs du fardeau du massacre de Xambria. En fait, le seul point et intérêt commun qu'ils ont est la des-

truction des Réincarnateurs et le respect d'un code qu'ils nomment «Justice et non vengeance». Les Xambriens s'entraident mutuellement dans cet accomplissement lorsque l'occasion se présente, mais sont par ailleurs des individus solitaires.

Quand ils ne sont pas en traque spirituelle, les Xambriens évitent au maximum les contacts ou les confrontations avec les autorités du lieu où ils se trouvent. Dans le cas inverse, ils ne connaissent plus de barrières et n'hésitent pas à rentrer en conflit direct avec ce qui peut se dresser entre eux et leur proie, s'ils estiment avoir une chance d'atteindre et détruire le Réincarnateur. Les conséquences de ce genre de conflit, y compris leur survie, sont des considérations secondaires.



US ET COUTUMES : UNE OMBRE DANS L'ÂME

«La caravane des Bodors se ravitailla à Dracarta avant d'entamer le dernier tronçon de leur périple en direction des Terres Orientales. Le maestro décida de donner ici une série de concerts qui contenteraient les nobles locaux avant de gagner la passe d'Hadran. Je profitais de l'escale pour me séparer de la troupe «Mélodie Sempiternelle», et remercier cordialement Mifa pour son hospitalité. Puis j'arpentais les rues de cette grande capitale du désert. Je savais que le chemin qui me restait à parcourir à travers l'empire Kang, allait vite se transformer en parcours du combattant. Les Kangs ont la réputation d'être assez procéduriers et suspicieux concernant ceux qui viennent de l'Ouest. Je ne souhaitais pas me justifier sur mes déplacements ou la raison de ma présence, je décidais donc de chercher une autre route. Mon idée saugrenue était de me frayer un chemin par les monts Volcaniques, pour gagner le nord de l'Empire réputé à cet endroit là moins patrouillé. Je me mettais en quête d'un guide qui me permettrait de longer et franchir les monts Volcaniques. C'est ainsi que je fis la connaissance de Zian.

Je n'avais jamais vu d'Archéen semblable, Zian paraissait jeune mais les traits de son visage évoquaient quelque chose de plus profond, une détermination et un tourment propres aux vénérables. Son teint livide, ses orbites marquées du stigmate de l'insomnie et ses manières brusques faisaient s'écarter les gens sur notre passage. Il accepta de m'escorter dans les plaines Mornes au-dessus du grand désert Rouge. Nous avons pris la route le lendemain en direction du nord-est. Mon compagnon n'était pas très loquace et passait parfois plusieurs heures sans décrocher un mot, ce qui n'était en définitive pas déplaisant après plusieurs semaines passées en compagnie des Bodors. Il semblait mu par une force qui lui était étrangère. Son silence et son sens aiguisé de la survie m'intriguaient.

Un soir, alors que nous nous restaurions autour d'un feu, des sceaux imprimés dans le métal de la garde de son épée m'interpellèrent. Ils firent échos à une exposition qu'il m'avait été donné de voir au Musée de Cymril. L'érudit et mécène cymrilien Sylandre, passionné

d'Histoire antique et d'Archéologie, y présentait alors le fruit de ses recherches sur une civilisation archéenne antérieure au Grand Désastre, Xambria. Selon lui, ce peuple vivait au VIII^e siècle de l'Âge Oublié et avait été décimé par un génocide.

Zian n'était pas du genre à parler aisément de son peuple et de son histoire, je décidais de prendre mon mal en patience et préférais prudemment le questionner à ce sujet. Ma curiosité se trouva récompensée à mesure que nous faisions route ensemble et je consignais avidement les bribes qu'il voulut bien me concéder. Je doute qu'il existe en ce monde des êtres plus torturés que les Xambriens et certains se risquent même à dire qu'ils ont une ombre dans l'âme. En réalité, le poids de leur héritage occupe toute leur vie : pourchasser et punir les anciens Torquarans.

Zian m'apprit que les gens de son peuple n'étaient pas plus de quelques centaines à évoluer sur Talislanta. Pour eux, la vie n'apporte ni joie, ni sérénité. Aucun n'est libre de poursuivre ses propres aspirations comme se marier, construire une famille, bâtir un foyer, etc. S'ils s'unissent avec leurs semblables, c'est pour assurer les moyens d'accomplir la promesse formulée aux ancêtres. Seules les unions entre Xambriens sont fructueuses. Devant l'impossibilité d'emporter leurs enfants avec elles lors d'un Appel, les mères sont obligées d'abandonner leurs enfants à la naissance. Généralement, elles les laissent aux bons soins d'une famille ou d'une personne rencontrée durant leur vie et à qui elles ont accordé leur confiance.

Il semble que les Xambriens soient destinés à devenir des marginaux. Déjà au sein de leur fratrie d'adoption, ils se comportent différemment, ne ressemblent à personne et éprouvent des sentiments inconnus aux autres. Ils sont sujets à des périodes prolongées de déprime. Durant leurs jeunes années, ils entendent des «voix» dans leurs têtes ou sont l'objet d'hallucinations de durée et d'intensité variables. En grandissant, ils commencent à développer d'étranges pouvoirs, sans qu'ils puissent trouver d'explications logiques à leur état.

Après leur treizième année, les Xambriens reçoivent la vision d'un esprit ancestral qui leur révèle leur héritage et la raison de leur existence. Fait intéressant puisque à l'exclusion de

ce qu'ils apprennent au sein de leur culture d'adoption, l'essentiel concernant leurs origines et ce qui leur est nécessaire de savoir pour mener leur quête à bien est conféré par des spectres. Un mode de transmission culturel aussi original qu'inquiétant. Cette expérience est éprouvante dans la vie d'un Xambrien car l'ancêtre traduit ce qu'il a vécu. Le jeune doit alors se soumettre à cette épreuve avec un respect teinté de crainte. C'est après avoir pris connaissance des événements passés, qu'il doit se résoudre à traquer inlassablement les Réincarnateurs.

Suite à cette première vision, le Xambrien peut recevoir «l'Appel» n'importe quand : les esprits ancestraux le convoquent à Omen, la montagne des crânes. Une fois sur place, il développe ses talents sous leur tutelle et apprend comment résister et combattre les magiciens, afin de mener leur but à bien. Une fois prêt, ils l'informent qu'un des ennemis de son peuple est revenu sur Talislanta sous la forme d'un Réincarnateur. Il lui sera alors confié une lame-esprit et des gants de maille argentée que d'autres ont porté avant lui. C'est ainsi que débute la vie d'un chassemages ses esprits ancestraux l'entraînant et lui servant de guides spirituels. Ils lui apprendront comment localiser le Réincarnateur et investiront son corps d'une portion de leur force spirituelle. À partir de ce moment, le Xambrien ne se reposera plus jusqu'à ce qu'il ait mené la vendetta à terme. L'Appel se reproduit plusieurs fois pendant sa vie et les ancêtres lui désignent chaque fois une nouvelle cible.

J'ai pu observer un changement progressif dans le comportement de Zian. Son esprit paraissait toujours porté vers d'autres réflexions à mesure que nous nous enfoncions dans les plaines Mornes. Notre rythme de marche s'accéléra et Zian commença à faire de moins en moins de halte. Les réponses à mes quelques questions devenaient des grognements inintelligibles et il devenait de plus en plus irritable. Autour de nous, il me semblait que nous n'étions plus seuls. Après quelques jours de marche, nous étions au sommet d'une butte, j'aperçus au loin la masse menaçante d'Omen, la montagne des crânes dont on dit qu'elle mesure plus de 300 m de hauteur. Zian, après un instant passé à la contempler, m'annonça que nos chemins se séparaient ici. C'est ainsi que je dus me résoudre à quitter Zian et à finir la route seul vers les monts Volcaniques...»

JUSTICE : UN CODE AU-DESSUS DES LOIS

Les Xambriens suivent un code de conduite connu sous le nom de : «La justice, pas la vengeance». C'est la seule loi qu'ils respectent volontairement, elle codifie leurs actes dans le cadre de la traque des Réincarnateurs. Lorsqu'un Xambrien reçoit l'Appel, le code l'oblige de se rendre toute affaire cessante à Omen. Cela signifie qu'il abandonnera toute autre activité entreprise et le cas échéant quittera ses compagnons. Une fois parvenu à la montagne des crânes, il doit se laisser posséder par les esprits ancestraux, une expérience particulièrement désagréable car des voix spectrales harcèlent sans répit son esprit. Prompts à la colère et particulièrement virulents à l'égard des magiciens, ils influencent dès lors le Xambrien qui n'est plus totalement maître de ses actes.



Le code stipule également de ne jamais épargner un Réincarnateur ou d'abandonner sa traque en dépit des obstacles qui se dressent sur sa route. Pour cette raison, un Xambrien n'hésitera pas à se mettre hors-la-loi durant sa chasse et pourra même recourir au meurtre de sang-froid, car sa mission est sacrée. Poussé par ses ancêtres et possédé par eux, il a le plus grand mal à contrôler ses actes et éviter les «pertes collatérales». Parmi les autres obligations du code, tout Xambrien doit toujours prêter assistance à un de ses congénères dans sa quête. Cette coopération s'étend en général à la vie quotidienne, un Xambrien n'hésitant pas à couvrir les actes d'un autre membre du peuple ou à détourner l'attention.

Les Xambriens n'ont pas besoin d'organisation judiciaire pour faire respecter ce code ou appliquer des sanctions à ceux qui le brisent. L'Histoire ne connaît qu'un exemple de Xambrien ayant bafoué le code, cela provoqua la fureur des esprits ancestraux qui se retournèrent contre lui. De temporaire, la possession devint définitive et entraîna à court terme son suicide.

Les Xambriens n'accordent pas de respect aux organismes judiciaires et aux lois des autres peuples, car ils savent que l'Appel peut les amener à commettre des délits. Lorsqu'ils ne sont pas en traque, ils respectent en général les lois du pays où ils se trouvent, principalement pour éviter d'attirer l'attention. Ils ne ressentent pas de culpabilité à enfreindre les codes des autres peuples et n'hésitent pas à passer outre s'ils sont assurés de l'absence de témoins. Vivant dans un monde violent et sinistre, les Xambriens ne s'adonnent pas au meurtre gratuit mais répondront souvent à la violence par la violence. S'ils sont recherchés, les Xambriens s'exileront plutôt que de se rendre ou se laisser capturer. Par leur caractère versatile et irritable et l'aura étrange qui plane autour d'eux, ils peuvent parfois servir de bouc-émissaire idéal.

DÉFENSE : LA PEUR ET LES ARMES

Tous les Xambriens sont formés au maniement des armes par leurs ancêtres au moment de l'Appel. Leur vie errante à travers le continent, à la poursuite des Réincarnateurs, les rend parfaitement aptes à la survie solitaire dans les milieux hostiles et certains sont passés maîtres dans l'art de l'embuscade et de la création de pièges. Ils sont parfaitement

capables d'assurer leur défense, même face à des adversaires supérieurs en nombre. Face aux utilisateurs de magie (sorts, formules ou objets enchantés), les Xambriens font usage de leur talent inné de Négation de la magie. Dans une mêlée, ils essaieront en priorité de se débarrasser des magiciens.

Lorsqu'ils ne sont pas en chasse, les Xambriens évitent les altercations dans lesquelles ils ne sont pas directement impliqués. L'entraide envers un autre Xambrien constitue une exception, mais autrement, ces individualistes dans l'âme ne sont pas du genre à défendre la veuve et l'orphelin. Leur réputation d'êtres maudits leur confère une certaine immunité, la plupart des gens préférant éviter de provoquer ces «avirs de malheur». Si un Xambrien se retrouve confronté à une hostilité quelconque, il préfère habituellement l'ignorer ou jouer de sa réputation effrayante pour écarter les importuns. Si la solution de l'intimidation ne suffit pas ou s'il est victime d'une menace directe, il n'hésitera pas une seconde à faire usage de ses armes.

Les incantations ou les manifestations magiques sont considérées par les Xambriens comme des menaces directes. Un magicien serait donc prudent d'avertir un Xambrien que son incantation ne vise qu'à produire un gentil spectacle d'illusion ou refermer une bles-



sure, s'il ne veut pas subir son courroux. Bien sûr, étant donné l'animosité latente des Xambriens pour les magiciens, cela peut tout de même dégénérer si le Xambrien perçoit une duplicité quelconque de la part de l'utilisateur de magie. Enfin, il est important de préciser que les perceptions des Xambriens sont généralement altérées lorsqu'ils sont possédés par la Force Spirituelle : ils riposteront alors violemment à la moindre provocation ou menace potentielle.

CROYANCE : LE CYCLÉ BRISÉ DES RÉINCARNATIONS XAMBRIENNES

«L'entretien d'Aethorion avec Shivan avait été perturbant. Il l'avait connu à Cymril, alors qu'il n'était encore qu'un jeune garçon. Enfant adoptif d'amis du magicien, il avait déjà une apparence atypique qui le démarquait nettement des jeunes Cymriliens du même âge : la peau blanc ivoire, les cheveux noirs de jais. Son caractère taciturne et renfermé le distinguait encore davantage, ce qui pouvait être attribué aux cauchemars fréquents qu'il faisait alors et durant lesquels il prétendait entendre des voix. Shivan avait été confié, antique tradition chez les Xambriens poursuivant une quête inlassable qui les menait par monts et par vaux, à des amis de sa mère qui ne pouvait elle-même l'éduquer.

Cela avait été une surprise pour Aethorion de croiser Shivan lors de son séjour à Taz. Le Xambrien l'avait reconnu et s'était efforcé de se montrer cordial avec le Cymrilien, mais Aethorion l'avait senti tendu et sur la défensive. Il avait quitté ses parents adoptifs lors de sa treizième année. Son visage sombre, son allure sinistre étaient devenus réellement inquiétants. En sa présence, Aethorion avait ressenti un profond sentiment de malaise. Lorsqu'il conta ses péripéties, le magicien se sentit saisi par une profonde angoisse.

Avec les années, les «voix» qu'entendait Shivan s'étaient faites plus précises, impérieuses. Il avait finalement reçu ce qu'il nommait «l'Appel» et avait quitté Cymril, pour ne plus y revenir. Il s'était aventuré loin vers l'est, dans les Terres Sauvages. Là, au pied des monts Volcaniques, il avait atteint Omen, la montagne des crânes, un lieu mythique et morbide. Il avait passé plusieurs semaines, seul, dans cette désola-

tion et avait rencontré ceux qui lui parlaient depuis sa plus tendre enfance : ses ancêtres ou, plus exactement, les fantômes des anciens Xambriens. Ils avaient expliqué à Shivan les origines de son peuple et l'avaient aidé à développer ses capacités.

Lors de ses discussions avec Naj Miras, passionné par l'Antiquité de Talislanta, Aethorion avait découvert les récits mythologiques concernant le massacre de la population de l'ancienne cité de Xambria. Pour Shivan, au moment de la mort de leur enveloppe charnelle, les âmes des défunts quittaient le monde matériel pour voyager à travers les Sphères, les réalités parallèles et métaphysiques entourant Talislanta, jusque dans l'Outremonde. Là, l'entité Mort dirigeait les âmes vers leur future incarnation. L'atrocité de l'holocauste avait brisé le cycle des réincarnations du peuple xambrien, et dès lors, tous ses membres s'étaient vus condamnés à une éternité d'errance sous la forme d'âmes en peine. Les Xambriens d'aujourd'hui sont soumis à la même angoisse car leur âme est vouée à rejoindre celles des ancêtres tant qu'il restera des Réincarnateurs sur Talislanta.

La façon dont le jeune Xambrien évoquait ses croyances rappelait à Aethorion le fanatisme des prêtres d'Aa, la théocratie intégriste des Terres de l'Ouest. Remettre en doute ses convictions se faisait aux risques et périls de celui qui s'y serait essayé. En dépit de ses efforts, Aethorion n'avait pas réussi à dissimuler son incrédulité. Shivan l'avait ressenti et s'était soudain crispé, frappant son bock d'étain sur le comptoir avec la violence d'un fauve. Il était resté replié sur lui-même un instant, avant de relever un visage grimaçant. Il avait été impossible pour Aethorion de définir si les traits de Shivan étaient raidis par la rage qu'il lisait dans son regard ou s'il s'agissait de l'effort du jeune Xambrien pour se contenir. C'est alors qu'Aethorion avait ressenti les «autres» présences, celles des esprits qui rodaient autour de lui. La colère et l'animosité qui les enveloppaient balayèrent ses doutes d'un coup.

Un sourire, désabusé et narquois, avait fendu le visage de Shivan : «Mes ancêtres n'apprécient pas ceux qui manipulent la magie, mais tu n'arranges pas les choses en doutant de ce que je viens de te dire». S'efforçant de retrouver son calme, Shivan avait néanmoins repris son explication. Les ancêtres des Xambriens du Nouvel

Âge n'étaient pas un sujet à prendre à la légère, car ils accompagnaient souvent leurs descendants. Aethorion avait clairement senti leurs présences. Shivan expliqua que, depuis la plus haute Antiquité, les membres de son peuple étaient l'instrument de revanche de leurs ancêtres contre les Torquarans. Ceux-ci avaient échappé, eux aussi, au cycle de la vie et de la mort, grâce à quelques sombres rituels. Les âmes en peine des victimes de l'holocauste expliquaient à tous leurs descendants qu'ils ne pouvaient espérer reprendre leur place dans le cycle que par la destruction des immortels Torquarans. Ceux-ci ne pouvaient être réellement anéantis que par les descendants de leurs victimes. Shivan ou ses ancêtres n'avaient pas plus d'explications à fournir sur les raisons pour lesquelles les destins des bourreaux et de leurs victimes étaient ainsi liés. En revanche, les esprits ancestraux enseignaient à leurs descendants comment traquer et combattre les antiques magiciens noirs, une quête qui durait depuis des millénaires. Tous les Xambriens se savaient, en définitive, condamnés à rejoindre leurs ancêtres dans les limbes de l'Outremonde, dans la même errance spectrale, tant que tous

les Torquarans n'auraient pas été redécouverts et anéantis. Telle était la malédiction que portaient les Xambriens, s'efforçant depuis des millénaires de rétablir un déséquilibre dont ils étaient encore à ce jour les principales victimes.»

Extrait des carnets d'Aethorion 616 NA Taz

LES RICHESSES DES XAMBRIENS

Les Xambriens n'accordent pas de valeur aux possessions matérielles autres que celles qu'ils peuvent emporter avec eux quand l'Appel se produit. Leur mode de vie, au jour le jour, se satisfait de peu et ils n'ont que faire de l'accumulation de biens et de richesses. Qu'ils soient payés en monnaie ou en nature importe peu, car ils se contentent du strict nécessaire à leur survie : un gîte, un repas et éventuellement de quoi se réapprovisionner ou réparer son matériel.

En revanche, les Xambriens considèrent avec respect leurs attributs de chassemages. Les lames-esprits et les gantelets de maille argentés n'existent qu'en peu d'exemplaires et sont les vestiges de la civilisation xambrienne annihilée durant l'Âge Oublié. Perçus comme des objets «sacrés», ils sont le symbole et l'outil de leur vendetta interminable contre les Réincarnateurs. Les lames-esprits n'ont pas de pouvoir en elles-mêmes mais sont de factures exceptionnelles et peuvent donc attirer la convoitise des marchands, des antiquaires et des érudits. Un Xambrien mettra tout en oeuvre pour récupérer de tels objets, s'ils lui sont dérobés. Dans le cas où il trouve sur son chemin les objets d'un autre chassemage, il conservera ces objets jusqu'à sa prochaine visite à Omen où il les confiera aux ancêtres afin qu'ils les transmettent aux porteurs futurs.

Lorsqu'ils ne traquent pas des Réincarnateurs, ils gagnent leur vie en louant leurs services. Combattants et chasseurs de têtes par nature, ils négocient principalement ces compétences et font de bons chasseurs de primes, exécuteurs des basses-oeuvres ou guides-convoyeurs pour les caravanes. Attendu que l'Appel peut survenir à tout moment, les Xambriens évitent ainsi de s'engager dans toute activité professionnelle de longue durée. Comme ils placent leur code au-dessus de tout, ils considèrent ces contrats comme sans valeur. Ils engagent leur parole pour accomplir un travail et ne l'abandonnent que si l'Appel survient. Bien que peu prolifiques



sur la nature de cet événement, ils font généralement part à leurs employeurs potentiels du risque éventuel de «délais imprévus».

Certains ont développé au fil du temps des compétences artisanales pour répondre à leurs propres besoins (la forge, la fabrication d'arcs et de flèches, la réparation d'armure ou le soin des bêtes), dont ils font usage pour gagner leur vie entre deux Appels.

ÉLÉMENTS CULINAIRES ET ARTISTIQUES

Omnivores et souvent doués pour la survie, ils apprennent vite à reconnaître les choses comestibles et ne font pas de manière. Lorsqu'ils ne sont pas en traque spirituelle, leur rapport à la nourriture est pratique, ils mangent à leur faim et jamais d'avantage.

Les Xambriens sont insensibles à l'art, leur principale motivation dépasse complètement ce genre de préoccupation. Leurs objets quotidiens sont pratiques, solides et sans fioriture. Tout ce qui peut se rattacher à l'histoire de leur peuple, les fascine en revanche. Lorsqu'ils retrouvent des objets de leur civilisation volés par les Torquarans, ils les amènent en hommage à leurs ancêtres lors d'un passage à Omen et les laissent sur le site.

DIPLOMATIE, MONDE EXTÉRIEUR

Les Xambriens n'accordent généralement que peu d'importance aux rapports avec les ressortissants des autres peuples. Ceux-ci à l'inverse les regardent comme un peuple maudit et hanté, des individus qu'il vaut mieux éviter ou fuir.

Les relations des Xambriens avec les magiciens, ainsi que les peuples connus pour leurs dons magiques, sont régies par la méfiance et peuvent déraiser facilement. Cette animosité est un héritage des esprits ancestraux, exterminés par les Torquarans, grands utilisateurs de magie noire. Lorsqu'un Xambrien est possédé par la Force Spirituelle, la suspicion se transforme facilement en haine...

PRATIQUES LINGUISTIQUES

À la manière des Rahastrans, les Xambriens ont une culture d'adoption dont ils tirent les enseigne-

ments, notamment linguistiques. Leur mode de vie errant fait qu'ils apprennent rapidement à maîtriser le bas talisman, pratique et utilitaire. Dans tous les cas, la langue qu'ils emploient est conforme à celle de leur culture d'adoption, y compris au niveau de l'accent.

Les Xambriens possèdent également une maîtrise intuitive de l'archéen qui leur permet de déchiffrer les antiques inscriptions qu'ils peuvent découvrir lors de leur mystérieuse quête vengeresse. Par contre, ils ne semblent pas capables de parler ou d'écrire cette langue. De même, ils sont connus pour parler, lire et écrire couramment dans la langue xambrienne, une variante antique de l'archéen qu'ils sont aujourd'hui presque les seuls à maîtriser et comprendre, et qui est donc rangée au rayon des langues mortes. Ils sont capables d'employer l'archéen et le xambrien de façon intuitive, même s'ils peuvent se révéler, par ailleurs, illettrés dans les autres langues. Les Xambriens acquièrent la maîtrise de ces langues pendant leur adolescence, suite à ce qu'ils nomment l'Appel.

EXPRESSIONS ET PROVERBES COURANTS

Celui qui ploie sous un fardeau en connaît seul le poids.

Lorsque tu ne sais pas où tu vas, regarde d'où tu viens.

Ce qui est mouillé ne craint pas la pluie.

Il est plus facile de déplacer un fleuve que de changer sa destinée.

La vengeance est préférable à la mort et la mort à la vengeance.

ÉCRITURE ET SUPPORTS

N'étant pas adeptes de la magie, les Xambriens s'encombrent rarement de livres ou parchemins dans leurs pérégrinations, à moins qu'ils ne leur soient d'une quelconque utilité dans leurs objectifs. Auquel cas, ils préfèrent les rouleaux de parchemins ou les petits livres, moins encombrants et plus pratiques à transporter.

LE BESTIAIRE

RÉINCARNATEUR

Ces créatures sont les formes spirituelles de magiciens torquarans, membres d'une sombre cabale qui régnaient autrefois sur un vaste empire. Pendant leur domination, les Torquarans se rendirent responsables de la mort de milliers d'innocents, dont la quasi-totalité du peuple Xambrien (p. 34). Leur empire finit par s'écrouler, mais ses dirigeants

s'échappèrent et ne furent jamais condamnés pour leurs crimes. Au lieu de cela, les Torquarans conclurent un Pacte avec l'archi-diable Zahur qui les transforma en Réincarnateurs : des esprits malveillants entourés d'une aura les empêchant d'être atteints par Mort. Les Torquarans acquirent ainsi un état de quasi-immortalité et devinrent capables de prendre possession des créatures vivantes à volonté afin de revenir encore et toujours. Seules les lames-esprits des descendants des Xambriens dissipent l'aura qui protègent ces viles formes spirituelles et permet ainsi à Mort de les emporter vers leur jugement final.

RÉINCARNATEUR

NdC	FOR	CON	DEX	INT	CHA	VOL	PER	IP	PV	IC	ATT
15-20	1*	0*	2*	5	-2	3	5	0	20*	NdC	1

* sous forme astrale, sinon utiliser les attributs physiques du corps possédé

Allures : 2/10/20/40 m/rd 12 km/h

Gabarit : S (sous forme astrale) sinon cela dépend de leur corps d'emprunt.

Mode d'attaque : drain d'énergie au toucher (ID 1/NdC). Selon l'effet magique ou l'arme utilisée.

Talents : Possession : opposition active de VOL contre NdC pour repousser le Réincarnateur. Celui-ci ne peut effectuer qu'une tentative de possession par cible. Si le Réincarnateur remporte l'opposition, il prend le contrôle du corps d'accueil. L'esprit du propriétaire est mis en sommeil ou détruit, selon la volonté du Réincarnateur. Il faut dissiper la forme astrale du Réincarnateur pour libérer un possédé.

Nécromancie avec sept Modes à NdC. Immunité à tous les dommages, excepté ceux des lames-esprits des Xambriens, de la magie ou de l'argent. La forme astrale d'un Réincarnateur est immatérielle, capable de voler à la vitesse constante de 40 m/rd et de traverser à volonté la matière.

Habitat : continent



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	
LES APATRIDES	2
LES PERSONNAGES	
CRÉATION DE PERSONNAGES APATRIDES	4
- Profils standards des Apatrides (Étape 2)	4
Les Bodors	5
Les Rahastrans	5
Les Xambriens	7
- Compétences d'origine des Apatrides (Étape 4)	8
Liste des compétences d'origine des Apatrides	8
- Fortune et matériel de départ des Apatrides (Étape 7)	9
Fortune et équipement des peuples	9
ARCHÉTYPES	10
Bodor musicien	10
Rahastran cartomancien	12
Xambrien chassimages	14
ORDRE DE MAGIE	
LA CARTOMANCIE	16
- La cartomancie divinatoire	16
- La cartomancie active	16
- Spécificités de l'ordre	17
- Liste des formules	19
LES PEUPLES APATRIDES	
LES BODORS	22
- Organisation : l'ascendant des maestros	22
- Us et coutumes : de la musique avant toute chose...	22
- Justice : respect des lois des sédentaires	24
- Défense : le mercenariat	25
- La musique, image de la Création	25
- Les richesses des Bodors	26
- Éléments culinaires et artistiques	27

- Diplomatie, monde extérieur	27
- Pratiques linguistiques	28
Bodorien	28
Expressions et proverbes courants	28
Écriture et supports	28
LES RAHASTRANS	28
- Mode de vie : la politique de la discrétion	29
- Us et coutumes : la force du code	29
- Justice : la loi du Zodar	31
- Défense : prudence et diversion	31
- Le Destin dans les cartes	32
- Les richesses des Rahastrans	33
- Éléments culinaires et artistiques	33
- Diplomatie, monde extérieur	33
- Pratiques linguistiques	34
Expressions et proverbes courants	34
Écriture et supports	34
LES XAMBRIENS	34
- Mode de vie : des ancêtres pour seule autorité	34
- Us et coutumes : une ombre dans l'âme	36
- Justice : un code au-dessus des lois	37
- Défense : la peur et les armes	38
- Croissance : le cycle brisé des réincarnations	39
- Les richesses des Xambriens	40
- Éléments culinaires et artistiques	41
- Diplomatie, monde extérieur	41
- Pratiques linguistiques	41
Expressions et proverbes courants	41
Écriture et supports	41
LE BESTIAIRE	
RÉINCARNATEUR	42

CRÉDITS

Auteurs : Stephan Michael Sechi, Laurent Dutheil, Alexandre Gay et Patrick Trempond

Traduction & adaptation : Laurent Dutheil, Alexandre Gay et Patrick Trempond

Illustrateurs : Pulpe du Poulpe (Maroon et Law)

Relecteurs : le Zgal, Alexandre Gay, Laurent Dutheil

Maquette : Patrick Trempond

Le jeu de rôle original Talislanta et son cadre est Copyright © 1987 Stephan Michael Sechi.
Tous droits réservés.

Version française originale Copyright © 2006 Ludopathes Editeurs. Utilisé avec permission,
sous licence de Stephan M. Sechi. Tous droits réservés.