

**Par Mikael « Pyromago » Cheyrias**  
**Développé par Pyromago et Justin Justis**  
**Contact : [Pyromago@wanadoo.fr](mailto:Pyromago@wanadoo.fr)**  
**Testé, développé et approuvé par les PeeJees**

# SOMMAIRE

Sommaire .....	2	Les hommes-rats .....	38
Introduction .....	3	Tables aléatoire et optionnelle des tailles, poids et âges en fonction de la race .....	39
Westhrill.....	3	Quatrième chapitre.....	40
Histoire du Westhrill .....	5	Les Compétences .....	40
Géographie du Westhrill.....	8	<b>Spécialisations</b> .....	40
1. Les Rives Proches .....	8	Les compétences de base .....	40
2. La Grand'Glace .....	9	Acrobaties / esquiver / grimper .....	40
3. Le Lointain Nord.....	9	Athlétisme .....	40
4. Les Terres Intérieures .....	10	Corps à corps .....	40
Les Grandes Plaines .....	10	Furtivité / se cacher .....	40
5. Les Hautes Plaines .....	10	Orientation .....	40
6. Les Basses Plaines.....	10	Remarquer / fouiller (perception active) .....	41
7. La Vallée de la Mort et le Désert de la Soif .....	11	Vigilance / 6° sens.....	41
8. L'Hacienda .....	12	Soigner.....	41
9. Les Jungles d'Ilacoal .....	12	Baratin / <b>Marchandage</b> .....	41
10. Le désert des Terres Souillées.....	13	Credit / Etiquette / Séduction.....	41
11. Le Carnath-Gordul .....	13	Psychologie / empathie .....	41
12. Le Monde souterrain .....	13	<b>Intimidation</b> .....	41
13. Les Sous-bois Clairs .....	14	Compétences de déplacement : .....	41
14. Les Montagnes Aiguës .....	14	Compétences d'armes .....	42
Les cours d'eau.....	15	Technique .....	42
Races et peuples.....	16	Sciences et érudition.....	43
Les hommes .....	16	Les Langues et Patois .....	43
Les Nains .....	18	Cinquième chapitre .....	44
Les Elfes .....	21	Les Gimmicks .....	44
Les semi-hommes : Gnomes et Mezhobbits.....	22	Les Gimmicks de base.....	44
Les Peaux Vertes .....	24	<b>Equipement</b> .....	53
Les hommes rats .....	25	Magie et Miracles .....	59
Les Ogres .....	26	Procédure .....	59
Quelques mots sur les natifs .....	27	<b>Les Domaines de Magie</b> .....	59
Les Indiens .....	27	Points de Magie.....	60
Vie Quotidienne .....	29	Gagner de nouveaux sorts.....	60
Les transports .....	29	La Foi .....	60
La monnaie .....	29	Les sorts.....	60
Les Langues .....	29	Dernier recours : Les miracles .....	62
Les Armes.....	30	Perdre et retrouver la foi.....	62
La loi .....	30	La Foi Obscure.....	63
La technologie .....	30	Les sorts.....	63
Le Saloon.....	30	Perdre et retrouver la foi Obscure .....	64
La foi .....	31	La magie chamanique.....	65
La politique .....	31	Les rituels de l'Air .....	65
L'agence pinkerton .....	32	Les rituels du feu .....	66
Règles & Données .....	35	Les rituels de l'eau .....	66
pour le Scholar Basics ou D&D System.....	35	Les rituels de la terre.....	67
Troisième chapitre.....	36	Les rituels de la vie .....	67
Les Races .....	36	Les rituels de la mort .....	68
Les elfes.....	36	Les esprits .....	68
Les nains.....	36	Faune, flore et habitants du Westhrill .....	70
Les semi-hommes .....	36		
Les Peaux Vertes .....	37		
Les ogres .....	37		

# INTRODUCTION

Le goût du sable . . .

L'odeur de la poudre et de la graisse des armes . . .

Le bruit des cavalcades dans les prairies fertiles . . .

N'y allons pas par quatre chemins : Westhammer est au Western ce que D&D et Warhammer sont au médiéval ; il en utilise les ficelles, l'ambiance et les concepts, tout en lui apportant la variété et la richesse de nos chères créatures et races fantastiques que sont les nains, les elfes, les orques, etc.

Drôle de mélange certes mais essayez d'imaginer à quoi pourrait bien ressembler un elfe desperado, les yeux dissimulés par un stetson aux motifs complexes et le visage couvert d'un foulard finement brodé noirci par le sable du désert, s'avancant dans les mouvements amples de son cache-poussière dans les rues désertes d'une ville fantôme.

Imaginez un orque massif, vêtu comme un chasseur de prime, mettre un grand coup de pied dans les portes battantes d'un Saloon et y jager avec un air de défit la poignée de Mexhobbits saouls et fatigués se tassant dans un coin.

Imaginez encore un ogre, Gatling en bandoulière et le visage sévère, observant du haut des créneaux imposants d'un antique fort nain les Orques Sauvages se préparant à lancer

l'assaut à dos de bisons, alors que d'étranges nuages noirs invoqués par leurs redoutables Chamans s'amoncellent dans le ciel zébré d'éclairs rouges au-dessus de sa tête . . .

Si ces images ne vous inspirent pas, repassez-vous « le Bon, la Brute et le Truand » en imaginant que Clint a des oreilles pointues, que le truand est un orque et que Lee Van Cliff est un émissaire des forces démoniaques, revenu d'entre les morts grâce à un pacte impie.

Voilà : Westhammer, c'est ça . . .

## WESTTHRILL

... Et ça se passe sur le continent de Westthrill.

Westthrill, le berceau des premiers peuples, abandonné par les vieilles races du monde de Harsh lorsque les Forces Obscures s'y déversèrent il y a des millénaires et redécouvert il n'y a guère plus de trois siècles, étrangement désert hormis la présence de quelques tribus d'autochtones aux coutumes exotiques et sacrilèges, ses terres riches et porteuses d'espoir offertes à qui voudrait bien les prendre.

Westthrill et ses étendues sauvages vers lesquelles Nains des Royaumes Montagneux de Grumnil, Elfes des Lointains Rivages L'Iltendril, Hommes des nations d'Altar, de Sildar et d'Orgar, Hobbits de Tendres-Collines, Peaux

**Vertes des Terres Barbares et bien d'autres encore se ruèrent pour y fonder des enclaves de leurs propres royaumes et patries . . . ou pour des raisons moins avouables.**

**Westhrill où les nouveaux arrivants débarquèrent les uns après les autres en quête de territoires vierges, forcés de s'enfoncer toujours plus à l'ouest dans des terres de plus en plus austères et où souvent, loin de leurs sociétés d'origine et face aux dangers grandissants, les anciens clivages et les anciennes rancœurs furent abandonnés en échange d'une entraide bienvenue.**

**Voilà : Trois siècles ont passé depuis l'arrivée des premiers colons et l'essentiel reste encore à découvrir. Des terres glacées du Lointain Nord aux déserts brûlants s'étendant au-delà de la Vallée de la Mort, des jungles denses au sud de l'Hacienda aux vertes prairies où paissent les troupeaux des Terres Intérieures, des Montagnes Aiguillées où s'élève aujourd'hui la forteresse naine de Fort Karkass aux cascades des Sous-bois Clairs abritant les énigmatiques Eldiens, le Westhrill est vaste et s'ouvre maintenant sous vos pieds . . .**

**Alors choisissez votre chemin, pieds tendres, l'aventure vous attends !**

# HISTOIRE DU WESTHRILL

Harsh est un vieux monde, et le Westhrill un vieux continent. En fait, lorsque les Anciennes Races le fuirent il y a prêt de 2000 ans, elles y avaient déjà vécu durant des âges et de nombreuses civilisations y étaient nées et tombées. Bien que, de ces dernières, on ne puisse plus trouver aujourd'hui que quelques vestiges, comme des ruines d'un antique village humain au détour d'un bois ou des restes d'une ancienne tour naine à flanc de montagne, un fait est indéniable : le Westhrill est le berceau de tous les peuples.

Que s'est-il passé alors pour forcer les nains, les hommes et toutes les races alors puissantes à quitter leur domaine et à fuir vers le continent de l'Esthrill ? Et bien, personne ne le sait avec précision mais de vieilles légendes, communément partagées par toutes les races, racontent que des forces obscures et démoniaques s'y sont un jour déversées, semant le chaos, la mort et la destruction. D'où venaient-elles ? Qui les avait invoquées ? Les races se rejetèrent évidemment la faute mais, trop affaiblies pour se faire la guerre, elle se contentèrent de partir vers l'Esthrill et de s'isoler les unes des autres.

Exilées, amoindries, elles recommencèrent à vivre dans l'attente que le Mal atteigne un jour leurs nouveaux territoires, mais cela n'arriva pas. De génération en génération, le lointain Westhrill devint un souvenir douloureux, puis un mythe, avant de

finallement s'estomper dans l'esprit de la plupart sauf des plus érudits.

Prudemment, les races renouèrent le contact les unes avec les autres et, bien que les anciennes rancœurs fussent tenaces, des échanges timides, parfois ponctués d'inévitables guerres, reprirent. Lentement mais sûrement le développement technologique progressa. Et un jour de l'an 1492, le submersible nain Grom Limbus redécouvrit, par le plus grand des hasards, le Westhrill. Devant la beauté de l'endroit, l'équipage ne reconnu tout d'abord pas cette terre sombre et dévastée que décrivaient les légendes des anciens, mais il fallut bientôt se rendre à l'évidence : le vieux continent était là, riche et magnifique, nettoyé de toutes les abominations qui les en avaient chassé voilà prêt de deux millénaires.

La nouvelle se répandit sur l'Esthrill comme une trainée de poudre. Bientôt, tout ce que le Vieux Continent comptait comme royaumes, empires ou baronnies armèrent des flottes en partance pour le nouveau monde. Des colonies furent implantées sur les Rives Proches, qui grossirent d'autant plus vite que le nombre de mécontents sur le vieux monde était grand.

Durant les premiers temps, les races s'affrontèrent dans des luttes de territoire sanglantes, auxquelles vinrent rapidement se mêler les tribus d'autochtones sauvages qu'on appela les Indiens. Mais bientôt un équilibre s'installa.

Alors que les premières grandes villes étaient fondées sur les côtes orientales, les nouveaux arrivants désireux de liberté s'enfonçaient toujours plus loin vers l'Ouest sauvage et austère.

Devant des conditions de vie souvent pénibles, et alors que les premières villes mixtes étaient bâties le long des routes, les différences raciales s'estompèrent et laissèrent souvent la place un sentiment d'unité, incompris par les habitants des Rives Proches et du Vieux Monde.

Dans ce nouvel état d'esprit, quelques rares colons décidèrent d'approcher les Indiens les moins belliqueux. Ils apprirent de nombreuses choses à leur contact et leurs histoires à propos de la disparition des Ténèbres éclaira beaucoup de points obscurs : Une troisième force, disaient-elles, était apparue et avait exterminé presque tous les démons, forçant les autres à disparaître loin sous la terre.

Au fil du temps et des échanges, une paix relative s'installa entre certains villages de colons isolés et ces peuplades éclairées et sages, mais l'avidité et les ambitions expansionnistes des politiciens de l'Ouest étaient trop forte pour que ce mouvement pacifiste ne se généralise.

C'est vers 1760 qu'une bande de desperados sans scrupules, menée par un adorateur des forces obscures dont le nom a été perdu, redécouvrit loin au sud Ouest du Westhrell les Portes Noires du royaume de Carnath-Gordul. Cette terre torturé, depuis longtemps oubliée, avait jadis été le point de départ de l'invasion des Ténèbres qui avait ravagé le continent des siècles auparavant. Fouillant les ruines de la Citadelle Impie

située au cœur de ces landes infectes bordées par une muraille de montagnes rocailleuses, l'adorateur réveilla une sombre entité qui y avait été emprisonné. Celle-ci le posséda et pervertit ses 7 hommes de mains. Investis par la puissance des ténèbres, cet être, qui prit le surnom de Nécrarque, et ses Noirs Lieutenants parcoururent les terres du sud, séduisant, abusant et corrompant, rassemblant petit à petit une armée. Lorsque celle-ci fut de taille suffisante, le Nécrarque se révéla et, de sa lointaine citadelle, déclencha la Guerre du Westhrell. Sous l'effet de la surprise, les colonies subirent de lourdes pertes. Des milliers de personnes périrent, des villes et des villages furent rasés et des régions entières furent perverties par les Ténèbres.

Beaucoup fuirent, pensant que tout était perdu, mais une alliance de circonstance avec les Indiens permit aux Anciennes Races de stopper la progression des Légions Démoniaques. Appuyées par les miracles des hommes de Foi, qui avaient des effets dévastateurs sur les envahisseurs, et par la magie chamanique, les armées confédérées entamèrent la reconquête. Villes après villes, villages après villages, les territoires furent repris, et finalement, les Forces des Ténèbres furent forcées de se replier dans leur domaine imprenable, maintenant entouré par le sinistre Désert des Terres Souillées. La Guerre était finie, pour l'instant. Les Indiens retournèrent dans leurs forêts et en remerciement pour leur appui, on leur offrit l'autonomie sur leurs terres (droit que beaucoup ont bafoué ouvertement depuis). Certaines tribus insatisfaites reprirent la lutte armée. Dans le même temps, une poignée



d'Elfes, outrés de la façon dont les nains du clan des Casseurs-de-Crânes avaient traité leurs esclaves Peaux-Vertes durant la guerre, exigèrent la signature de l'Acte d'Abolition, ce que les nains acceptèrent à contrecoeur sous la pression des autres clans désireux d'éviter une nouvelle guerre.

Nous sommes à la fin du 19<sup>ème</sup> siècle après l'Exil. Les grandes villes des Rives Proches restent fermement liées aux coutumes et au mode de vie de leurs cousines du Vieux Monde, et seule quelques-unes d'entre elles abritent des membres de toutes les races. Au départ de leurs gares, des diligences ou d'imposantes Machines à Vapeur naines transportent les voyageurs en quête d'aventure ou d'une nouvelle vie vers le Far-West et ses terres moins hospitalières où vie et survie sont parfois synonymes.

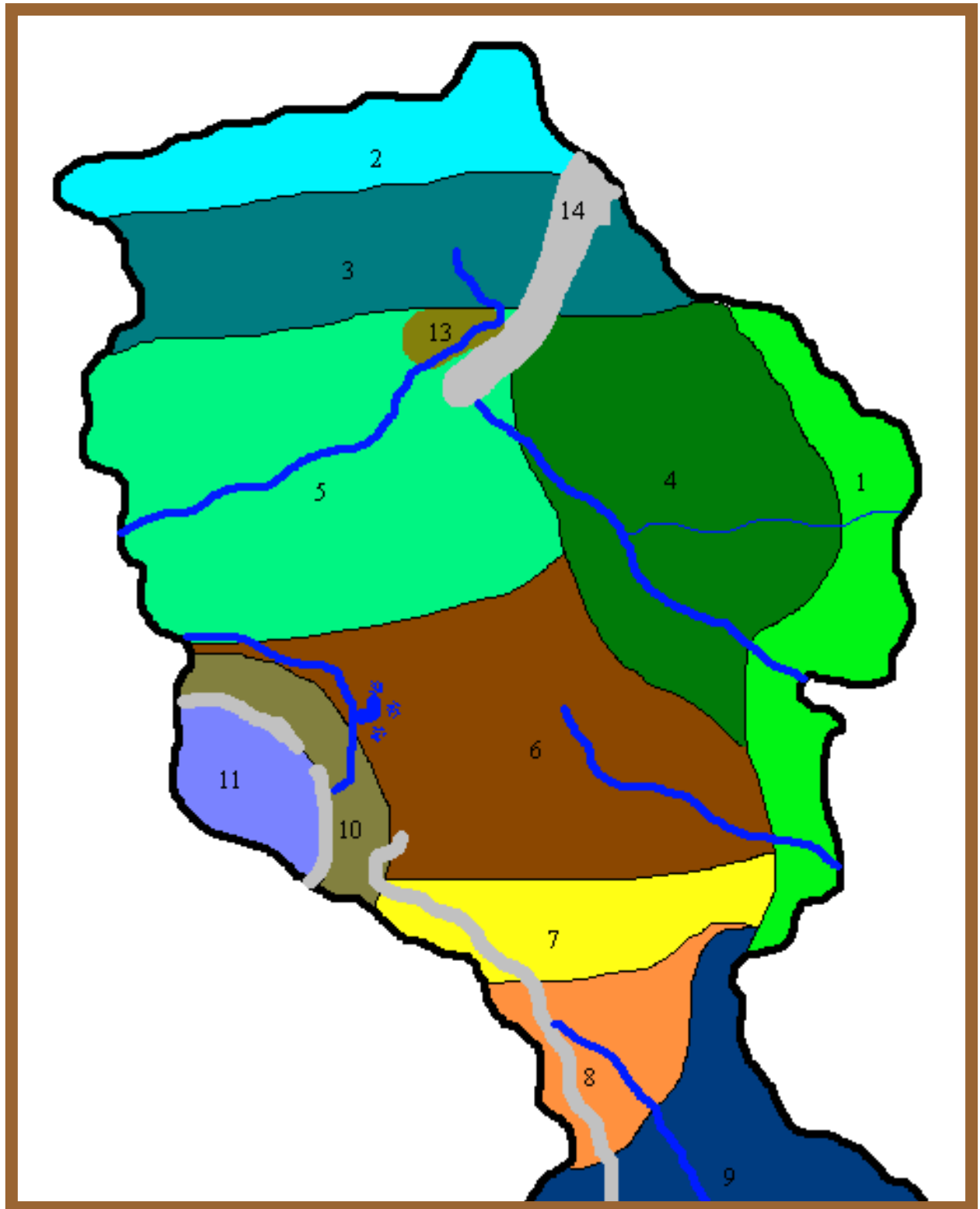
La-bas, des villes souvent isolées les une des autres se suivent mais ne se ressemblent pas. Alors que certaines poussent comme des champignons en un rien de temps à l'annonce de la présence d'or, de pétrole, de Mithril ou de tout autre ressource précieuse, d'autres, abandonnées par leurs habitants après l'assèchement des puits ou des filons, deviennent de vraies villes fantômes où le vent siffle d'une manière lugubre dans les toitures sans entretien. D'autres encore, bâties sur le passage des troupes, prospèrent et croissent, vivant au rythme des saisons.

Pendant ce temps, loin au sud ouest, les Portes Noires restent closes bien que, parfois, un émissaire du Necrarque soit démasqué ici ou là.

Finalement, malgré le nombre important de personnes ayant décidé de tenter sa

chance dans le Westhrib, la plupart du continent reste vierge de toute vie, et certains lieux n'ont probablement jamais connu le pied de l'homme. Ils n'entendent que vous . . .

# GEOGRAPHIE DU WESTHRIL





## **1. LES RIVES PROCHES**

Lieu d'arrivée des premiers explorateurs et des colons en provenance du Vieux Monde, la région des Rives Proches est située à l'extrême est du Westhrill. Bande de terre de quelques centaines de kilomètres de large, partant de la limite inférieure du Lointain Nord et courant jusqu'au frontières de l'Hacienda au sud, elle abrite la grosse majorité des grandes cités du Continent. Les reliant, de nombreuses voies, larges et bien entretenues, traversent une campagne claire et densément peuplée, en suivant parfois les falaises du bord de mer. De nombreux ports se repartissent la côte, et le train incessant des fiers navires à destination ou en provenance du Vieux Monde offre un spectacle magnifique aux touristes attentifs. Quelques lieux remarquables : Fort Thornmill, capitale des Colonies Naines ; Iltaril, capitale des colonies Elfes ; Washelton, capitale des Colonies des Hommes, plus grand port du Westhrill ; les îles de l'archipel de Bonétape.

## **2. LA GRAND'GLACE**

Région vaste et mortelle occupant l'extrême nord du Westhrill, la Grand'glace est composée d'interminables étendues de glace et de neige, d'où surgissent parfois des pics de roches tranchantes et où soufflent de violentes tempêtes. Seuls quelques communautés d'autochtones et quelques enclaves de colons subsistent sur ces territoires hostiles, vivant de la chasse et de la pêche, et notamment de la traque des Grogneurs à longs poils, espèce de ruminants géants se nourrissant des algues des lacs gelés. De nombreuses

légendes font mention de trésors cachés par d'anciennes civilisations dans les grottes et cavernes de la Grand'Glace, et certaines d'entre elles prétendent même l'existence des ruines d'une ancienne et fastueuse capitale d'un royaume nain déchu.

Quelques lieux remarquables : La Halte, la plus vaste colonie de la Grand'glace, construite autour d'un geyser d'eau chaude géant ; Les colonies d'extraction de pétrole de la compagnie naine Rogers & Rogers ; les campements des tribus nomades d'Inuis ; Les cavernes du royaume des géants du froid.

## **3. LE LOINTAIN NORD**

Située juste au sud de la Grand'Glace, la région du Lointain Nord connaît des hivers terribles et des étés à peine meilleurs. Majoritairement recouverte de profondes forêts où vivent une faune diversifiée et de nombreuses, mystérieuses et parfois dangereuses créatures (beaucoup de trappeurs locaux prétendent avoir déjà aperçu dans le couchant, lors de leurs voyages au cœur des terres, des vols de majestueux dragons), le Lointain Nord abrite un nombre assez important de petites colonies isolées mais dont les habitants sont réputés pour l'hospitalité et la chaleur. Selon la saison, les routes peuvent disparaître sous une bonne couche de neige ou être praticables, bien que souvent boueuses. L'industrie du bois et de la chasse est particulièrement développée et, lorsque les conditions le permettent, de nombreux bateaux montent et descendent le Fleuve du Froid, transportant les marchandises de Forêt-Blanche jusqu'à Sans-vent.

**Quelques lieux remarquables :** Forêt-Blanche, capitale de la région ; le Lac Miroir, un lac immense et gelé une grande partie de l'année, refuge d'une communauté de créatures mi-homme mi-poisson.

#### **4. LES TERRES INTERIEURES**

Entre les Rives Proches et les Grandes Plaines s'étendent les Terres Intérieures. Un climat tempéré et des pluies régulières font de cette région un endroit verdoyant et agréable, fortement boisé et vallonné, lieu de vie de nombreux troupeaux et ancien territoire de plusieurs tribus d'indiens aujourd'hui disparues ou exilées. Rappelant souvent le Vieux Continent, la région a été choisie par beaucoup de personnes comme terre d'accueil, et de nombreuses villes, parfois mixtes, parfois uni-raciales y ont été bâties. La proximité des Rives Proches fait de cette région une zone riche et le théâtre d'affrontements ou de complots entre les notables et les politiciens conspirateurs des Grandes Villes.

**Quelques lieux remarquables :** Clair-nain, importante colonie Prunienne ; Brille-Agrent, superbe cité-palais Elfe.

#### **LES GRANDES PLAINES**

Occupant une bonne partie des terres du nord du Westrill, les Grandes plaines s'étendent des limites occidentales des Terres Intérieures et s'étendent jusqu'aux rives de l'océan du Crépuscule à l'ouest. Cette région est en fait composée de deux zones aux climats et aux aspects différents, les Hautes Plaines et les Basses Plaines

#### **5. LES HAUTES PLAINES**

Composant la partie nord des Grandes Plaines, les Hautes Plaines forment un territoire d'étendues vastes et plates, largement irriguée par des cours d'eaux parfois violents et où surgissent ici ou là de petits bois ou des collines basses et plutôt rocailleuses. Région la plus au nord du Far-West, les Hautes plaines est aussi la plus riche : A l'écart du Carnath-Gordul, elle n'a pas eu à subir la Guerre du Westrill comme sa sœur du sud, et ses conditions climatiques clémentes favorisent l'agriculture et permettent l'entretien de beaux troupeaux que de fiers cow-boys conduisent de villes en villes. Le luxe et le faste de la plupart des ranchs locaux font palir d'envie les farmers des Basses Plaines, bien que ceux-ci se refuseraient à l'avouer. Théâtre de complots larvés entre propriétaires désirant récupérer les terres de leurs voisins (ainsi que de bien d'autres manigances d'ailleurs), la zone est aussi la plus riche en vestiges des anciennes civilisations, et attire à ce titre un grand nombre d'aventuriers et de chercheurs de trésors.

**Quelques lieux remarquables :** Westrill, ville du grand marché à bétail des Hautes Plaines ; Caladrune, ville en ruine d'une ancienne civilisation d'hommes ; Cap d'Azur, capitale de la région, célèbre pour son nombre de banques.

#### **6. LES BASSES PLAINES**

Situées immédiatement au sud des Hautes Plaines, les Basses Plaines sont pourtant bien différentes : passé l'endroit appelé la Grande Marche, la terre devient en effet beaucoup, beaucoup plus aride.

Comme sa sœur, la région est composée de plaines s'étendant à perte de vue, mais là où les Hautes Plaines étalent une végétation grasse et de vertes prairies, les Basses Plaines se contentent d'herbe sèche et de roche rougeâtre brûlée par le soleil. Durant l'été, les puits suffisent à peine à entretenir les communautés (et parfois ne suffisent pas...), et lorsque le vent se lève, de véritables petites tempêtes de sable viennent obscurcir la vue et recouvrir la peau suante d'une pellicule de crasse désagréable. Les chemins sont moins bien entretenus que dans les Hautes Plaines (lorsqu'ils le sont), et il vaut mieux s'y aventurer avec de bonnes réserves d'eau au cas où l'on se perde entre deux ravines. Les habitants des villes et villages, souvent frustes et isolés, sont à l'image de leur environnement : mornes et nettement moins chaleureux qu'au nord. De nombreux brigands et criminels se sont réfugiés ici, car la loi y est beaucoup plus... approximative. De bien sombres histoires se sont passées dans les ruelles aveugles de ces communautés abandonnées.

Plus encore, proches de Carnath-Gordul, les Basses plaines ont été frappées de plein fouet par la Guerre du Westhriil, qui a marqué par endroit le paysage et dont les effets se font encore sentir aujourd'hui. Tapies dans les étendues arides et les cavernes souterraines, de monstrueuses créatures hantent toujours la région et, seules ou en petites hordes, lancent de temps à autre des raids sur les villages ou les convois. Au sud, de nombreux Forts, certains en ruine mais la plupart encore occupés et entretenus par les Nains de la Fraternité de Joseph, s'élèvent et forment la Ceinture de

Joseph, chargée de la surveillance des Portes Noires.

Cette région est aussi celle où les cartes ne sont jamais à jour : les villages apparaissent et disparaissent au fil des saisons, les cités peuplées d'hier devenant les villes fantômes de demain lorsque les conditions ou les événements deviennent trop pénibles.

Enfin, cette région est celle des histoires les plus extraordinaires et des légendes les plus improbables. Elles parlent d'anciens chercheurs d'or devenus riches ou fous, de tribus d'hommes reptiles cachés dans les marais, de trésors et de cités perdues, de chasseurs de prime revenus d'entre les morts pour hanter les vivants, de populations de villages disparues en une nuit et que personne ne revit... Il semble que, dans les Basses Plaines, tout le monde connaisse une de ces fables incroyables. Mais qui sait, finalement, si quelques-unes ne sont pas vraies ?

Quelques lieux remarquables : Tomb City, ville fantôme géante peuplée de chacals ; Jonhson City, capitale de la région ; Fort Cirith, splendide fort Elfe construit au sommet d'un haut piton surgissant au cœur de la Plaine des Crânes ; les Marais des Damnés, une région de marécages fétides bordant le Fleuve, évidemment peuplée de créatures indicibles et qui nourrit plus que sa part de légendes macabres.

## **7. LA VALLEE DE LA MORT ET LE DESERT DE LA SOIF**

Au-delà des Basses Terres, au sud de la redoutable Vallée de la Mort, là où la chaleur et la sécheresse atteignent leurs maximums, s'étend le Désert de la Soif.



Succession de dunes de sable et d'étendues de terre craquelée, le Désert de la Soif est vide de toute vie hormis quelques espèces spécialement adaptées. Bordé à l'ouest par le Désert des Terres Souillées et à l'ouest par un bras de la Jungle d'Ilacoalt, ce désert est la zone la plus inhospitalière du Westhrill et peut-être de tout l'Harsh. Seule la luxuriante Passe de Sancho, une bande de terre exiguë et dont personne ne comprend l'origine, permet aux vivants de faire le trajet entre l'Hacienda et les Basses Plaines.

**Quelques lieux remarquables :** La Tour de l'Oueb, une antique tour à l'apparence étrange se dressant au milieu du désert où règne une douce fraîcheur et dont l'intérieur, selon la légende, suinte d'une eau claire capable de guérir les maladies et les pires blessures ; l'Oasis des Bimbos, seul avant poste Mexhobbit dans la Passe de Sancho, particulièrement protégé depuis la Guerre du Westhrill.

## **8. L'HACIENDA**

Patrie des Mexhobbits, l'Hacienda est la seule vraie république du Westhrill. Bien que les étrangers y soient les bienvenus, la population de la région est composée à 95% de ces petits hommes tranquilles au teint mat. La chaleur qui y règne a imposé à ses habitants un mode de vie différent des autres peuples. Grosse productrice d'agrumes, dont les plantations occupent une part non négligeable des terres cultivées, l'Hacienda est une terre accueillante où se succède de petites zones de jungle, des collines arrondies et couvertes d'une végétation épaisse, des villages de cahutes recouvertes de chaux blanche et de splendides mezzas, demeures des

riches propriétaires terriens. Créatures paisibles, adorant plus que tout se prélasser au soleil dans de confortables hamacs, les Mexhobbits surprennent parfois par les coups d'états révolutionnaires qui embrasent une région de leur territoire, mais qui se terminent la plupart du temps par une réunion des officiels et des opposants autour d'un verre de leur surpuissante Tchitchila.

**Quelques lieux remarquables :** Los Mexhobos, capitale de l'Hacienda ; Tchitchilas, ville d'origine de la boisson favorite des mexhobbits ; La Furia, grande ville mexhobbite enroulée autour d'un volcan dégorgeant parfois son trop-plein de lave dans des canaux spécialement aménagés dans les rues ; Puorte Mocca, la ville d'origine de la Caretas, l'art de la décoration des charrettes à café ; la Cordillère de Muchaticos, ou cordillère bleue, née à l'extrême sud des Basses-Plaines, traverse une partie des Terres Souillées, l'Hacienda, et finalement se perd dans les Jungles d'Ilacoalt. C'est la plus longue chaîne de montagne du Westhrill, et elle doit son nom à la couleur gris-bleu de la roche qui la compose.

## **9. LES JUNGLES D'ILACOALT**

Immense et dense jungle, l'Ilacoalt forme une frontière naturelle entre le nord du continent et son extrême sud, encore totalement inconnu. Certains arbres millénaires de cette forêt atteignent des hauteurs de 500 mètres et leurs lianes, aussi épaisses qu'un arbre normal, s'entremêlent dans un réseau complexe et inextricable. Peuplée d'un nombre incalculable d'espèces animales et de créatures terrifiantes, l'Ilacoalt

regorgent de vestiges d'anciennes civilisations exotiques, parfois enfouis sous d'épaisses couches de mousse. Les légendes sur l'Illacoalt et ses mystères ne se comptent plus, et attirent un flux continu d'aventurier. Peu d'entre eux reverrons un jour le ciel dégagé, et ceux qui survivent en reviennent fous et délirants.

**Quelques lieux remarquables : qui sait ?**

## **10. LE DESERT DES TERRES SOUILLEES**

Lors des premières semaines de la Guerre du Westhrill, les Forces du Necrarque s'enfoncèrent loin hors du Carnath-Gordul, pervertissant et damnant les terres qu'elles croisaient sur leur passage. Bien que les Armées des Ténèbres furent battues, ces terres étaient corrompues et maudites à jamais, et portent aujourd'hui encore la marque du Mal. Peu de personnes s'y sont risquées depuis et parmi celles-ci la plupart en sont revenues changées. Les autres décrivent un paysage désolé et mort, où le soleil semble distant et la nuit durer des jours, où l'on se sent toujours épiée et où des hordes de créatures bestiales s'adonnent à des pratiques indicibles. Certains prétendent y avoir vu des fleuves de sang et des montagnes de crânes faisant naître le désespoir dans le cœur des hommes. D'autres encore parlent d'un paysage mouvant et insaisissable, comme si la terre elle-même essayait de perdre les intrus.

Poussés par l'appât du gain, de nombreux aventuriers se risqueront sur le désert des Terres Souilles. S'ils réussissent, la plus grande gloire les attend. S'ils échouent, ils connaîtront la pire des morts.

**Quelques lieux remarquables :** L'ancienne cité elfe de Cith Gorgoth, dont on dit que les maisons et les palais se sont éveillés à la vie.

## **11. LE CARNATH-GORDUL**

Tapies derrière les Portes Noires et la Muraille des Montagnes de la Mort s'étendent les terres maudites du Carnath-Gordul. Succession de marécages et de steppes austères et brumeuses, les étendues puantes s'étendant autour de la Citadelle des Ténèbres sont le refuge des survivants des Armées des Ténèbres. Des communautés perverties de toutes les anciennes races vivent ici, dans l'ombre de leur sombre Maître et de ses Noirs Lieutenants. Résonnant de bruits lugubres, la Citadelle s'élève haut dans le ciel, sa sinistre et massive silhouette visible à des lieux à la ronde tel un phare à l'attention des créatures impies. Elle s'enfonce aussi profondément sous terre, et de ses niveaux inférieurs partent d'antiques et labyrinthiques souterrains qui courent sur tout le continent de Westhrill. Les Armées Confédérées n'ont pas réussi à pénétrer le Gorgoth, et seul les plus fous des aventuriers se lanceraient dans l'entreprise.

**Quelques lieux remarquables :** La Citadelle du Necrarque ; Morlock, la cité maudite des Nains chaotiques ; Samath, la cité maudite des elfes noirs.

## **12. LE MONDE SOUTERRAIN**

Existant depuis des âges immémoriaux, les réseaux interminables de tunnels, galeries et cavernes du Monde Souterrain serpentent à travers tout le continent. Nul ne sait exactement qu'elle

était leur utilité, mais le fait est qu'ils existent bel et bien, reliant la plupart des grandes villes entre elles, et s'étendant jusqu'à la Citadelle de Carnath-Gordul. Personne n'en connaît toutefois plus qu'une infime partie et le Necrarque lui-même serait incapable d'y guider ses abominations hors des chemins décrits dans ses anciens grimoires.

Selon les légendes Indiennes, peu après le départ des Anciennes Races pour le Vieux Monde, une mystérieuse force surgit du néant et combattit les Forces Obscures. Celles-ci furent en grande partie exterminées, et les Démon qui réussirent à s'échapper trouvèrent refuge sous terre, dans ces Souterrains. Bien qu'ils ne s'agissent que de mythes, de nombreux témoignages d'habitants de Westhrill tendent à les confirmer. Ils parlent de créatures rampant dans les sous-sols, de démons tapis dans les caves ou encore d'enfants enlevés et retrouvés morts dans les égouts.

### **13. LES SOUS-BOIS CLAIRS**

Enclave Eldienne depuis la Guerre du Westhrill, la forêt des Sous-bois Clairs est un lieu féerique d'une beauté inouïe. Située au nord des Hautes Plaines, dans une région protégée des vents et du froid par les proches Montagnes Aiguisées, cette forêt d'arbres millénaires est le refuge d'un grand nombre de créatures magnifiques.

C'est au fin fond des bois, dans une région de superbes cascades appelée les Larmes d'Argent, que vit la plus grande tribu d'Eldien du Westhrill. Les occidentaux qui ont eu la chance de visiter l'endroit ne tarissent pas d'éloges sur la sagesse de ses habitants, la beauté de ses femmes et le courage de

ses guerriers. Certains prétendent même que c'est de là-bas que viennent les arcs-en-ciel qui illumine le ciel du Westhrill après les orages.

Quelques lieux remarquables : La Clairière des Arbres Chantants, où des visiteurs disent avoir entendu les arbres chanter ; les Lames d'Argent, la merveilleuse cité Eldienne.

### **14. LES MONTAGNES AIGUISEES**

Principal massif montagneux du nord du Westhril, la chaîne des Montagnes Aiguisées commence à la Grand'Glacière et descend jusqu'au cœur des Hautes Plaines. Composé de pics acérés dont les sommets sont toujours enneigés, ce relief ressemble par bien des aspects à celui des Royaumes de Grumnil du Vieux Monde. Il n'est donc guère étonnant à ce qu'il ait été un des lieux de colonisation principaux des émigrants nains. Ceux-ci y découvrirent sans surprise de nombreux vestiges de mines ayant probablement été creusées par d'anciennes civilisations de leur race, et beaucoup les restaurèrent et s'y installèrent.

Au sommet du mont Grom Limbus, l'un des plus haut et escarpé, fut redécouverte une antique forteresse quasiment intacte que l'ont rebaptisa Fort Karkass. Réputée imprenable, la citadelle se révéla quand même posséder l'étrange caractéristique de ressembler, au moins dans l'architecture générale, à celle, lointaine, de Carnath-Gordul. Ce fait a évidemment soulevé bien des questions et les nains, inquiets, tolèrent bien volontiers la visite d'érudits de toutes races à la recherche d'une explication.



**Quelques lieux remarquables : Fort Karkass ; la cité de Sans-Vent, située sur les versants ouests des Montagnes Aiguisées.**

### **LES COURS D'EAU**

**Véritables artères du Westhrill, les fleuves et rivières rythment la vie d'un grand nombre de villes. Ils permettent le transport des hommes et des biens, l'irrigation des champs, le renouvellement des puits. Capricieux, leurs crues sont souvent mortelles, et leurs assèchements pire encore.**

**Parmi les principaux cours d'eau, on peut citer le Fleuve du Froid, le Liberty, l'Aspic, le Misery l'Anacondas et la Diamond River.**

**Le Fleuve du Froid, prenant sa source dans les montagnes du Lointain Nord, serpente jusqu'au cœur des Hautes Plaines où il se divise en de multiples rivières et ruisseaux, souvent très puissants au début du printemps. Lorsque le climat le permet, il est intensément utilisé pour le transport du bois et des peaux.**

**Le Fleuve Liberty coule des Montagnes Aiguisées jusqu'au Golfe du Long Périple, au cœur des Rives Proches. C'est un beau cours d'eau, calme et stable, qui donne naissance à de nombreux lac dans les Terres Intérieures. De véritables flottes de bateaux à aube, chargés de voyageurs et de marchandises, le parcourent en toutes saisons.**

**Le sinistre fleuve Aspic, heureusement court, trouve sa source dans les Montagnes de la Muraille de la Mort entourant le Carnath-Gordul et traverse le désert des Terres Souillées, puis les Basses Plaines, pour enfin se déverser dans l'Océan du Crépuscule. Il a une bien triste réputation, souvent justifiée : son eau est impure et a parfois des effets étranges et maléfiques sur les hommes ou les animaux qui s'en abreuvent. De plus, il n'est pas rare d'y voir flotter des corps mutilés ou que des abominations des terres mortes ne s'en servent pour échapper à leurs destins funestes.**

**Le fleuve Misery, le frère du Liberty, commence dans les Basses Plaines et franchit le sud des Rives-Proches pour se déverser dans l'Océan de l'Aube. Ses sources sont beaucoup moins constantes que celles du Liberty, et il n'est pas rare que ses variations de niveau (dans les deux sens) entraînent des catastrophes pour les habitants de ses rives.**

**L'Anacondas débute dans la Cordillère de Muchaticos, traverse l'Hacienda et s'enfonce dans les Jungles d'Illacoalt. C'est un des plus long et large fleuve du Westhrill, et il grouille d'une vie riche et souvent dangereuse.**

**La Diamond River dérive du Liberty et traverse le nord des Rives-Proches. Bénéficiant du même tempérament clément que ce dernier, elle a servi de base à la fondation de nombreuses colonies, dont certaines sont devenues des villes majeures du Westhrill (notamment Washelton, capitale des hommes, et Alshin, cité-palais Elfe).**

# RACES ET PEUPLES

## LES HOMMES

### APPARENCE

...

### HISTOIRE

Troisième née de vieilles races selon les légendes Elfiques, les hommes ont joué dès les premiers âges un rôle primordial dans le rapprochement des Elfes et des Nains, en froid depuis des siècles à cause d'événements depuis longtemps oubliés. Encore jeune et vigoureuse lors de l'Invasion, la race humaine est probablement celle qui combattit les Forces Obscures avec le plus de vitalité, mais aussi celle qui paya le plus lourd tribut en vies et en biens. Lorsque le temps de l'Exil arriva, les hommes furent parmi les derniers à quitter le Westhrill mais, dotés d'une faculté d'adaptation exceptionnelle, ils furent aussi les premiers à s'en relever et à se rebâtir une patrie digne de ce nom. Au fil des siècles, elle s'effondra finalement en une multitude de provinces indépendantes et prospères qui, au terme d'interminables jeux de conquêtes et de replis, s'agrégèrent en trois grandes nations : le royaume d'Altar, la république de Sildar et l'empire d'Orgar. Le Royaume d'Altar, le plus étendu des trois, est mené par un roi. Son peuple, plutôt pauvre et très religieux, est commandé par une noblesse riche et méprisante, en lutte constante avec un clergé puissant.

La République de Sildar, la plus ancienne des nations humaines, bénéficie d'une terre ensoleillée et fertile. Polythéistes et hédonistes, les Sildarins aiment les plaisirs de la vie ainsi que les belles choses, et leurs Merveilles sont réputées sur tout Harsh.

Les habitants de l'Empire d'Orgar, riche et militairement puissant, vivent selon des coutumes et des traditions très sophistiquées. Grâce à une alliance avec les Purniens, l'Empire dispose d'une technologie plus avancée que ses voisins.

### IMPLANTATION SUR WESTHRILL

Largement représentés sur tout le continent, les humains sont plus nombreux, comme les autres races, sur les Rives Proches. Leurs villes sont vastes et les habitants des trois royaumes s'y mélangent en général sans problèmes. Quelques villes sont cependant « nationales », et les humains des autres contrées, s'ils n'en sont pas chassés, ne sont que faiblement représentés. La Capitale des villes humaines est Washelton, dont la population atteint les 500 000 habitants (environ un quart de citoyens chaque nation, le reste étant composé de membres des autres Races). La plus grande ville Altarine est Monarchy, la plus grande ville Sildarine est Olympia et la plus grande ville Orgarine est Lionne.

## CROYANCES ET COUTUMES

### ALTARINES

Très compartimentés et hiérarchisés, les habitants d'Altar n'ont que peu d'espoir de voir leurs conditions s'améliorer un jour. La grosse majorité vivant du dur travail de la terre, nombreux furent ceux à tout plaquer pour partir tenter leur chance à la découverte du Westhrill. Devant cette fuite de main d'œuvre, le Roi Simon interdit l'émigration et instaura un système de Départ pour Mérite : seuls ceux qui en auraient gagné le droit pourraient embarquer pour le Nouveau Monde. Si bien qu'aujourd'hui, en dehors de la main d'œuvre envoyée pour travailler la terre des colonies, seules trois catégories de personnes arrivent d'Altar : les déserteurs, ceux dont le roi voulait se débarrasser, et les personnes ayant accompli un acte particulièrement remarquable.

Dans toute la population d'Altar, la Foi et la Croyance en Dieu sont très présentes, et les rituels de l'église sont au centre de la vie quotidienne. Cette tendance s'est exportée vers le Westhrill, et de nombreuses paroisses et églises du Lointain Far-West sont tenues par des membres de l'Eglise Protestante d'Altar. Selon les endroits, elles sont plus ou moins fréquentées.

### SILDARINES

Le choix du départ pour les Sildarins est libre, et est souvent le résultat d'événements romanesques : fuite d'un amour impossible ou du courroux de la redoutable Mafia Siladarine, désir de vengeance ou tout simplement envie de voir du pays... beaucoup de raisons peuvent pousser un Siladarin à tout plaquer et à faire son baluchon. Une fois

sur place, il sera souvent pris du mal du pays.

Les Sildarins croient en de nombreuses divinités, mais d'une façon moins intense que les Altarins. Leurs dieux sont plutôt des saints patrons à qui l'on adresse une prière pour les grandes occasions ou dans les moments difficiles, et qui passent au second plan le reste du temps. Par exemple, Tempest, le dieu du ciel, peut-être invoqué lorsque la sécheresse frappe les récoltes, et Gaia la déesse de la Terre lorsque celle-ci se met à trembler.

### ORGARINES

Bien que le choix du départ pour le Nouveau Monde était libre pour les habitants de l'ambitieux Empire d'Orgar, seul un petit nombre d'entre eux se sont dans un premier temps lancés dans l'aventure. La cause de ce phénomène était que peu d'Orgarins, bien connus pour leur pragmatisme, étaient prêts à perdre le patrimoine ou la position sociale que leurs familles avaient souvent mis des générations à acquérir. En fait, ce furent essentiellement des membres de la noblesse ou de la haute bourgeoisie, qui pouvaient s'offrir le personnel nécessaire à l'entretien de leurs vastes demeures du Vieux Monde, qui débarquèrent au début sur les Rives Proches. Devant ce manque dommageable de colons, les Chanceliers de l'empereur Nikolas ont alors instauré le système du Contrat d'Engagement. En signant un tel contrat, un citoyen d'Orgar s'engage pour un service de 2 à 10 ans auprès de la Compagnie Coloniale Impériale et embarque vers le Nouveau Monde, où il sera nourrit et logé mais où il devra exercer ses talents dans les colonies de l'Empire. En échange, il



recevra à vie une rente, plus ou moins importante en fonction de la durée de son engagement et de sa prestation.

Bien qu'ils soient peu croyants, la vie quotidienne des Orgar est rythmée par de très nombreuses coutumes et traditions. Compilées dans le très sérieux Livre de l'Etiquette et du Savoir-vivre de l'Impératrice Anna, leur apprentissage est au programme de toutes les écoles de l'Empire, et elles régissent aussi bien l'art de la cour que les pratiques amoureuses ou que le comportement à table.

Dans le même ordre d'idée, la distinction entre les hommes et les femmes est très marquée dans la culture Orgarine. Les hommes doivent se comporter en Gentlemen, travailler dur et se réunissent le soir venu dans un nombre incalculable de clubs et de sociétés très privées. Les femmes doivent dès le plus jeune âge avoir les manières d'une Lady et n'ont bien sûr aucun droit sur les affaires de la famille.

L'impact de la technologie de leurs alliés Pruniens à depuis un siècle beaucoup fait évoluer la vie des habitants de l'Empire : les dirigeables et les machines à vapeur ont réduit les distances, les montres et les horloges structuré le temps, et les usines optimisées la production. Bien que ces techniques soient aujourd'hui accessibles également aux autres nations humaines, l'Orgar conserve une confortable avance technologique et dispose d'appareils plus petits, précis et/ou plus performants.

## LES NAINS

### APPARENCE

Les nains sont des créatures petites, mesurant rarement plus d'1m20, mais très larges et charpentés. Ils sont en général robustes mais leurs mouvements ne sont pas très gracieux.

Les hommes nains portent invariablement la barbe, qu'elle soit courte et bien taillée comme celle des Pruniens ou longue et hirsute comme celle des Frères de Joseph.

Les femmes naines n'ont pas de barbe, et sont en général plus petites que les hommes. Elles sont un peu moins larges, mais restent quand même proportionnellement plus large que les femmes humaines.

### HISTOIRE

Qui, des Nains ou des Elfes, fut la première race consciente d'Harsh est un sujet de discorde fréquent entre les deux peuples. Toujours est-il que les Nains était déjà une civilisation prospère lorsque les Hommes se formèrent leurs premières tribus.

Profondément attachés aux montagnes, les nains en avaient déjà foré et fortifié la plupart lorsque l'Invasion débuta. Persuadé que la faute incombait aux Elfes, ils refusèrent au début le combat, mais le mal fini par les atteindre . . . par en dessous ! Forcés de fuir leurs citadelles, les nains subirent de lourdes pertes et, malgré une défense courageuse, durent fuir pour l'Esthrill.

La-bas, ils eurent bien du mal à oublier leurs frères tombés et leur fier royaume. Abattus, chacun des sept clans nains rebattit des simulacres de ses anciennes cités. Pleins de colère, les Maîtres de Clans profitaient de tous les prétextes

**pour déclencher des guerres contre les autres races ou les autres clans. Puis, le temps referma peu à peu les blessures et les échanges reprirent, d'abord avec les Hommes, puis avec les Elfes.**

**Au fil des siècles, la puissance des différents clans augmentait ou diminuait, mais aucun n'eut jamais l'ambition ou la folie de tenter une unification forcée. Au contraire, l'Honneur Sacré des nains poussa à plusieurs reprises les clans dominant à aider les plus faibles. Et finalement un équilibre s'instaura entre les Cousins.**

**Dotés d'une grande ingéniosité, les nains furent souvent, au cours de l'histoire, le moteur des progrès technologiques. Alors que les autres races naviguaient encore à la voile ou à la rame, les nains inventaient la propulsion à vapeur et les sous-marins. Et c'est ainsi qu'ils redécouvrirent le Westhrill.**

**Les colons de tous clans affluèrent en masse vers leur chère patrie, dont les anciens avaient entretenu le souvenir vivace. Une bonne partie retournèrent dans leurs montagnes et y trouvèrent les restes encore bien conservés de leurs anciens Royaumes. Ils s'y installèrent et entamèrent la Grande Reconstruction.**

**Lorsque la Guerre du Westhrill éclata, une fois le choc de la surprise passé, la haine ancestrale des Nains remonta à la surface. Par Wagons entiers ils partirent vers les Basses Plaines au sud pour y bâtir des Forts où les Légions Ténébreuses viendraient s'écraser.**

**Les Nains étaient de retour chez eux, et malheur à celui qui essaierait de les en chasser à nouveau.**

## **SOCIÉTÉ**

**Les sept clans nains, auxquels il faut ajouter le sous-clan qui forme la Fraternité de Joseph chargée de la surveillance du Carnath-Gordul, ne sont guère différents les uns des autres. Ils proviennent tous du lointain royaume de Grumnil, vénèrent les mêmes dieux et ont le même amour immodéré pour le Whisky nain, bien qu'ils lui donnent parfois des noms différents.**

**Toutefois, il existe quelques différences :**

**Le clan des Pruniens, proche du royaume humain d'Orgar, est certainement le plus sophistiqué. Ses manières sont légèrement plus correctes que celles des autres clans, et son armée est la plus organisée. Les militaires revêtent des uniformes bleu marine à boutons dorés et des casquettes militaires serrées où apparaît le grade. Une bonne partie des inventeurs les plus géniaux et des savants les plus fous que comptent les nains sont d'origines Pruniennes.**

**Le clan des Draconiens est composé de nains ayant vécu dans les montagnes de l'est du Royaume d'Esthrill, dans la région dite Transilvienne. Ses membres sont territoriaux et ont un esprit revanchard. Bien qu'il parle le même langage que les autres, ils ont développé un accent guttural et lugubre parfois assez marqué.**

**Le clan des Océaniens est formé des nains ayant trouvé refuge dans les falaises côtières et sur les archipels rocaillieux du sud ouest de l'Esthrill. Contrairement aux autres, ces nains aiment l'eau et sont devenus de grands**

navigateurs. Ce sont des membres de ce clan qui ont redécouvert le Westhrill.

Le clan des Mariniens a trouvé refuge dans les montagnes situées dans les terres chaudes du sud de l'Esthrill. Leur peau a pris des teintes brunes ou sombres et, du fait de leur éloignement, ils ont développé des coutumes et des mœurs différentes de celles des autres nains (notamment la polygamie). Ils ont acquis un accent sensuel et chaleureux.

Le clan des Robustes est le plus classique. Il a trouvé refuge sous les montagnes de la Paroi de Pierre, la chaîne de montagne principale de l'Esthrill. C'est le clan garant des Anciennes Traditions et ses doyens, les Gardiens de la Mémoire, ou Gardiens, sont des puits de sagesse et de formidables conteurs.

Le clan des Khans, ou Casseurs-de-Crânes, le plus belliqueux, s'est établi à l'est du royaume humain d'Altar, avec lequel il entretient des relations étroites. Victimes de raids de plus en plus fréquents des Peaux-Vertes du nord, les Casseurs-de-Crânes menèrent il y a plusieurs siècles les Croisades Naines. Victorieux, ils réduisirent en esclavage de nombreuses tribus de « Sauvages », dont l'exploitation devint une de ses forces principales. Des générations et des générations de Peaux-Vertes sont nées avec les chaînes de Casseurs-de-Crânes au pied et furent forcées de travailler sans relâche dans les mines et les tunnels de leurs citadelles. La récente signature de l'Acte d'Abolition a sérieusement affaibli le clan, ce qu'il essaye de compenser par la fabrication de complexes automates-servants (bien

évidemment, des rumeurs non fondées prétendent que certains se seraient éveillés, et d'autres qu'ils ne seraient en fait que des prisonniers du clan qui aurait été enfermé dans des assemblages de rouages et de métal).

Le clan d'Aenrir est originaire des terres les plus au nord et les plus froides de l'Esthrill. Il est composé de nains fiers, aux manières parfois déroutantes et capables d'entrer dans des rages frénétiques avant un combat. Leurs meilleurs guerriers, les Valkyr' et les Berserks prouvèrent plus qu'à leurs tours leur valeur durant la Guerre du Westhrill.

Bien qu'ils vénèrent les mêmes divinités que les autres clans nains, ils leur donnent des noms différents. Les deux Dieux les plus importants de leur panthéon sont Olgart, maître du Valhal et Thyr, le Forgeron des Cieux.

Enfin, la récente Fraternité de Joseph a été fondée par un nain nommé Joseph Bolgrom, et son histoire est incroyable. Joseph était un trappeur solitaire, natif du Nouveau Monde et ne croyait pas en Dieu. Pourtant, c'est à lui que Celui-ci se présenta un soir, peu avant le début de la Guerre du Westhrill, sous la forme d'une Voix venue du ciel. Suivant les consignes que le Seigneur lui donna, Joseph abandonna ses affaires et parti immédiatement vers l'Ouest. Là-bas, à l'endroit indiqué, il retrouva les Tablettes de l'Apocalypse, annonçant la venue prochaine des Ténèbres. Dissimulant la tablette sous sa barbe, longue même pour un nain (ce qui donna naissance à la tradition des Frères de Joseph à porter une longue barbe), Joseph revint alors vers les Terres



Intérieures et, inspiré par la grâce divine, commença à prêcher. Il réunit de nombreux adeptes et fonda la Fraternité, qui devait jouer un rôle important dans la victoire des Armées Confédérées et dont les rangs n'ont depuis cessés de grossir, malgré la mort de son Fondateur à la fin de la guerre. Aujourd'hui composée de Nains fervents croyants, à la limite du fanatisme, la Fraternité a la charge des forts de la Ceinture de Joseph, rôle qu'elle prend très à cœur.

## **LES ELFES**

### **APPARENCE**

Les elfes sont des êtres grands et gracieux, et la plupart d'entre eux ont un visage fin et délicat. Ils ont des yeux en amande et des oreilles pointues.

Bien que la différence entre membres des deux sexes soit parfois moins tranchée que chez les autres races, les hommes sont légèrement plus grand et les femmes ont des formes plus... féminines.

### **HISTOIRE**

Race au moins aussi ancienne que celle des Nains, les Elfes en ont toujours été très éloignés. Alors que les premiers nains creusaient les montagnes pour s'y terrer, les elfes, créatures de la nature, peuplaient les plaines vertes et les forêts profondes du royaume de Westhrill. D'une nature méprisante, les Elfes observèrent la montée en puissance des Hommes avec amusement, et ce n'est que lorsque l'Invasion débuta qu'ils comprirent leur importance. Malgré l'alliance que les deux races nouèrent, trop tard, la guerre fut perdue. Fuyant vers l'Esthrill à bord de leurs superbes

Vaisseaux, les Elfes versèrent beaucoup de larmes en se remémorant leur paradis perdu. Arrivés sur les terres nouvelles, les Elfes y rebâtirent leurs cités-palais. Ils y restèrent longtemps cloîtrés et furent les derniers à renouer le nécessaire contact avec les autres races. Beaucoup de jeunes Elfes, que les anciens avaient tenu à l'écart de ces dernières, en tombèrent alors éperdument amoureux. Elles étaient si différentes et si riches... Des liens étroits, qui perdurent parfois encore de nos jours, se tissèrent entre certaines Cités-palais et des communautés d'autres espèces. Finalement les nains retrouvèrent Westhrill, et les Elfes comme les autres s'y rendirent nombreux, à la recherche de leur passé ou tout simplement de nouvelles expériences. Lorsque la Guerre du Westhrill éclata, les Elfes furent les premiers à réagir, et c'est grâce à leurs armées que les Légions des Ténèbres furent suffisamment ralenties pour que les autres races aient le temps de préparer une contre-attaque. Après la guerre, de jeunes idéalistes elfes s'élevèrent contre la façon dont les nains du clan des Casseurs-de-Cranes avaient traité les peaux vertes et exigèrent leur libération immédiate. Ils l'obtinrent, et les Peaux-Vertes leur en sont reconnaissants.

### **SOCIÉTÉ**

Les Elfes sur l'Esthrill ne forment pas une société unie mais sont regroupés en de multiples Cités-palais indépendantes dirigées par de très vieux et très sages représentants de la race, les Anciens. Ces cités-palais sont des merveilles architecturales (certains visiteurs prétendent qu'elles sont vivantes), de

véritables châteaux de contes de fée s'élevant à des centaines de mètres au-dessus du sol et abritant parfois des milliers d'Elfes.

La vie dans ces cités est organisée et la population hiérarchisée. Tous œuvrent à leur manière à l'entretien et l'amélioration du site, comme les fourmis œuvrent à celui de leurs fourmilières.

Sur Westhrill, il n'existe qu'une poignée de ces Cités-palais, et toutes se trouvent sur les Rives Proches. Les autres villes elfes du continent sont conçues selon les mêmes principes mais sont de taille plus réduite, accueillant rarement plus de 1000 âmes.

À la différence des nains ou des hommes, les Elfes n'appartiennent pas à un clan ou à une nation, mais sont tous des représentants de leur Cité-palais d'origine (d'ailleurs, le nom de celle-ci figure dans leurs propres noms), et chacune de ces dernières sont culturellement légèrement différentes des autres.

Par exemple la cité-palais Alshin (qui veut dire du Dragon) est la plus belliqueuse. Située sur au nord des Rives Proches, elle est menée par l'Ancien Shan'sa Ka qui, pour compenser son petit nombre d'habitants, a fait d'elle un des centres principaux de la technologie Elfique, et notamment de la technologie militaire.

On peut citer encore la cité-palais Lorkantha (qui veut dire Licorne), située sur l'Esthrill, que l'Ancien Belarchir a orienté sur la voie de la culture et des arts et dont les conteurs parcourent le Westhrill en quête d'aventures et de héros dignes de servir de matière première à leurs poèmes.

Enfin, citons la cité-palais semi-immergée de Vénisse, au sud des Rives-

proches. Ses passerelles, enjambant des canaux d'une eau claire et calme, sont des merveilles d'architecture et ses tours ont la réputation de concurrencer en splendeur celles de l'Esthrill. Mais on dit que depuis que l'Ancien Borgial est mourant, ses murs abritent plus d'intrigues de pouvoir et de jeux de succession que toutes les autres villes d'Harsh réunies.

Les Elfes vénèrent le Dieu unique, mais demandent parfois conseil aux Puissances, des sortes d'esprits gouvernant tous les aspects de la vie.

## LES SEMI-HOMMES : GNOMES ET MEXHOBBITS

### APPARENCE

Les Semi-hommes sont les créatures intelligentes les plus petites d'Harsh. Les hommes mesurent rarement plus d'1m10, et contrairement aux nains, n'ont pas une carrure spécialement large. Le seul point remarquable dans leurs proportions est la taille de leurs pieds, comparativement bien plus gros que leurs équivalents humains. Etant donné la distance de leurs milieux de vie respectifs, les gnomes et Mexhobbits présentent quelques différences notables, et notamment une couleur de peau plus mate pour les Mexhobbit. Un dicton populaire gnome dit aussi que ce qui différencie les semi-hommes du vieux monde de leurs cousins du Westhrill, c'est le nombre de mouches qui tournent autour de leurs pieds. Comprenez que les Mexhobbits ne sont pas réputés pour leur hygiène, malgré les efforts de certains d'entre eux pour faire mentir la rumeur. Enfin, il faut préciser que certains Mexhobbits, très

bons cuisiniers, ont une tendance à l'embonpoint.

## HISTOIRE

Dernière-née de Westhrill, la race des semi-hommes en était encore à ses balbutiements lorsqu'elle dut fuir l'Invasion dans les bateaux des Hommes, et elle est certainement celle qui en a souffert le moins. Sur l'Esthrill, peu ambitieuse, elle s'appropriat un joli coin de terre qu'elle cultiva, se tenant à l'écart des guerres et des machinations des « grandes races ». Bien que friands d'histoires à raconter au coin du feu, peu de semi-hommes se risquèrent à l'aventure hors des Tendres-Collines. Et c'est ainsi, sans histoire, que les siècles s'écoulèrent pour les gnomes.

Puis un beau jour, les nains redécouvrirent le Westhrill, qu'on disait être leur continent d'origine. Contre toute attente, de nombreux jeunes gnomes, las de rêver secrètement d'Aventures qu'ils ne pourraient jamais vivre et de la monotonie de leur vie sur l'Esthrill, succombèrent à l'appel du large. Balluchon sur l'épaule, bravant les interdits des anciens, ces premiers aventuriers hobbits quittèrent leurs terres, devenant ce que les gnomes appellent aujourd'hui les Pionniers. Sans le savoir, ces jeunes et impétueux semi-hommes venaient de déclencher une vraie petite révolution dans leur société. Dans leur sillage s'engouffrèrent des centaines de leurs semblables.

Ces explorateurs tombèrent amoureux du Nouveau Monde, si bien que lorsque, vieillissants, certains sentirent le besoin de poser leurs bagages, ils décidèrent d'y rester. S'installant dans les terres qui allaient devenir l'Hacienda, il

formèrent la première république du Westhrill et prirent le nom de Mexhobbits.

Lorsque la Guerre du Westhrill éclata, ils ne furent pas épargnés. Des créatures cauchemardesques déferlèrent sur leurs villages et massacrèrent femmes et enfants. Le petit peuple connaissait pour la première fois la guerre, et subit un profond traumatisme. Se tournant vers les Ogres brutaux partageant leurs terres, avec lesquels ils passèrent une alliance, les Mexhobbits décidèrent de contre-attaquer. Motivés par une redoutable soif de vengeance, ils levèrent une armée et improvisèrent une résistance. C'est ainsi que naquit la Guérilla. L'avancée des Forces des Ténèbres fut stoppée, et finalement elles durent battre en retraite devant l'appui des autres races. Depuis, les Mexhobbits surveillent attentivement la Passe de Sancho et le Désert de la Soif, prêts à ressortir les armes à la moindre alerte.

## SOCIETE

La société des Gnomes de l'Esthrill et celle des Mexhobbits du Westhrill sont toutes les deux basées sur un système de familles.

Les familles Gnomes et Mexhobbits sont extrêmement étendues, et il faut prendre son mal en patience lorsqu'un semi-homme se met en tête de citer les noms de tous ses frères, sœurs, cousins, cousines, oncles, tantes et autres neveux par alliance. Les semi-hommes sont souvent assez fiers de leurs familles, toujours nettement plus illustres que celles des villages voisins.

Les Mexhobbits vivent selon un rythme beaucoup plus... tranquille que les autres races. Gros mangeurs et fins



gourmets, ils sont de fins cuisiniers, bien que leurs plats soient souvent très très épicés.

Les gnomes du vieux monde aiment tendrement leurs lointains cousins de l'Hacienda, bien qu'ils aient tendance à s'en cacher et qu'ils disposent de livres entiers de formules gentiment taquines ou franchement cocasses à leur rencontre.

Depuis le départ des Pionniers, il est devenu coutumier que, de temps à autre, un jeune gnome au début de sa vie d'adulte décide de partir à l'Aventure, sur l'Esthrill ou le Westhrill (ce phénomène existe aussi chez les Mexhobbits, bien qu'il soit beaucoup moins répandu). Bien que cela exaspère et inquiète en général beaucoup les parents, de moins en moins d'entre eux empêchent leurs enfants de partir.

Les Tendres-Collines étant situées au cœur du royaume humain d'Altar, les Gnomes en sont venus à vénérer le même dieu que ces hommes. La plupart des Mexhobbits ont gardé cette ancienne foi, et les églises de l'Hacienda ressemblent beaucoup à celles des Altarins des lointaines Rives Proches.

## **LES PEAUX VERTES**

### **APPARENCE**

L'espèce appelée « Peaux-vertes » est en fait composée de quatre races bien distinctes : Les Trolls, les Orques, les Gobelins et les Teigneux.

Les trolls sont de très grandes (2,50 à 3m en moyenne), très fortes et très repoussantes créatures. Leurs bras sont longs, leurs mains larges et griffues, et leurs jambes assez courtes. Leurs nez sont difformes et bossus, leurs oreilles ressemblent à celle des autres peaux

vertes, longues et pointues, et leurs bouches, d'où surgissent de longues canines inférieures, sont garnies de crocs.

Les orques font plus ou moins la taille d'un homme mais sont nettement plus trapus. Leurs bras sont légèrement plus longs que ceux des humains, et leurs jambes plus courtes, bien que la disproportion n'atteigne pas celle rencontrée chez les trolls. Leurs mâchoires inférieures sont larges et carrées, et deux crocs en surgissent. Leurs crânes s'effilent vers le haut, et de protubérantes arcades terminent un front bas.

Les gobelins ne sont guère plus grands que les nains, mais ils sont menus et agiles. De leurs crânes généralement chauves surgissent d'imposantes paires d'oreilles pointues. Leurs nez sont souvent très longs et crochus, et leurs yeux rapprochés et malicieux luisent sous des arcades profondes. Leurs bouches de formes irrégulières leur donnent souvent un air moqueur, menaçant ou idiot, et leurs cous, longs et fins, semblent fragiles.

Les teigneux enfin forment l'espèce inférieure des peaux vertes, et leur intelligence se rapproche souvent plus de celle d'un animal farceur et débile que de celle des races pensantes. Les teigneux sont de petites créatures d'une cinquantaine de centimètres environ. Leurs corps agiles se rapprochent, dans son organisation, de celui de petits singes. La grosse majorité du temps nus, les teigneux sont recouvert d'une peau imberbe allant du gris-vert au vert vif, plus claire sur le ventre. Leurs têtes, desquelles surgissent des paires d'oreilles disproportionnées ressemblant souvent à des ailes de

chauve-souris, sont constamment en mouvement, tandis qu'ils cherchent quelle bêtise ils pourraient bien faire. Leurs crânes allongés vers l'arrière, leur quasi-absence de nez et leurs larges bouches garnies de petits crocs acérés les distinguent assez nettement des autres Peaux-Vertes.

## **HISTOIRE**

Les Elfes combattirent souvent les Peaux-Vertes lorsqu'ils explorèrent et colonisèrent, voilà des siècles, le Westhrill. Lorsque l'Invasion Obscure débuta, les anciens ennemis durent se résigner à une alliance informelle, qui fut le point de départ, sinon d'une amitié, mais d'une tolérance mutuelle. Débarqués sur l'Esthrill, les Peaux-vertes s'attribuèrent une bande de terre au nord des nations humaines. Là-bas, leurs instincts violents et sauvages reprirent le dessus, et les Terres Barbares (c'est le nom qu'on leur donna) devinrent le théâtre de brutales guerres tribales et le point de départ de nombreux raids vers les domaines des hommes et des nains du clan des Casseurs-de-Crânes. Excédés, ceux-ci en arrivèrent à lever une armée de Croisés qui prit la direction du nord. Une bonne partie des tribus de « barbares » fut vaincue et réduite en esclavage.

Lorsque le Continent fut redécouvert, de nombreux Peaux-Vertes y furent conduits de force par les nains du clan pour servir de main d'œuvre dans la construction de leurs colonies. Lorsque la Guerre du Westhrill éclata, des compagnies d'orques, de trolls et de gobelins furent formées et envoyées au front sans entraînement. Après la fin des hostilités, de jeunes nobles Elfes

s'élevèrent contre ce comportement odieux et, au non de l'ancienne alliance qui les avaient unis aux Peaux-Vertes lors de l'Invasion, exigèrent la ratification de l'Acte d'Abolition de l'esclavage. Les Casseurs, sous la pression des autres clans ne souhaitant pas une nouvelle guerre, acceptèrent. Les Peaux-Vertes furent libérées et, il y a cent ans, une nouvelle vie commença pour eux dans l'Ouest sauvage.

## **SOCIETE**

Anciens esclaves des nains, les Peaux-Vertes n'ont pas de structure sociale bien définie. A leur libération, ils partirent parfois seuls, parfois en groupes, aux quatre coins du Westhrill. Ils formèrent parfois de petites communautés, mais la plupart du temps, ils se mêlèrent aux populations des villes des hommes. Sujet à un racisme violent de la part de beaucoup d'habitants du Nouveau Monde, la plupart des Peaux-Vertes vivent des vies difficiles de boulots pénibles, tandis que les autres choisissent des métiers solitaires et à l'écart des cités tels que trappeurs, chercheurs d'or, etc. Il existe des exceptions cependant : certains ont fait fortune (ce qui enrage encore plus les non-verts menant des existences misérables), alors que d'autres ont formé des bandes de braqueurs de banques ou de bandits de grands chemins et sont tombés dans le crime.

## **LES HOMMES RATS**

### **APPARENCE**

Les hommes rats sont légèrement plus petits que les humains. Leurs corps sont entièrement recouverts de fourrure dont la couleur varie d'un individu à l'autre,

et ils possèdent un museau à la place du nez. Leurs oreilles sont semblables à celles des rats et leurs yeux sont légèrement globuleux.

## **HISTOIRE, COUTUMES ET TRADITIONS**

Les hommes rats sont originaires des terres situées à l'extrême est de l'Esthrill, où ils sont très nombreux. Explorant le Westhrill en arrivant de l'ouest, ils ont rencontré les colonies des Anciennes Races il y a quelques décennies. Leur culture, radicalement différente de celles de ces dernières, est basée sur une philosophie prônant la recherche de la Paix Intérieure et des croyances poussant à la contemplation du ciel. Victimes depuis des siècles d'attaques régulières de créatures reptiliennes venues d'au-delà les mers, les Hommes-rats ont développé des techniques de combats très sophistiquées qui en font de redoutables combattants.

Les hommes-rats ont installé de petites communautés dans la plupart des grandes villes multiraciales ainsi que dans quelques villes plus modestes du Far-West, mais restent globalement assez rares sur le Westhrill. Quelques-uns d'entre eux ont rejoint les compagnies de chemin de fer naines où, grâce à leur tempérament calme et leur grand sens du devoir, ils sont devenus des ouvriers prisés.

## **LES OGRES**

### **APPARENCE**

Les Ogres sont des créatures très grandes (2m50 en moyenne) et très, très grosses (300 kilos ne sont pas rares). Ils ont souvent un gros ventre, ce qui

fait paraître leurs jambes courtes, mais les plus impressionnant sont ceux qui conjuguent la carrure et la musculature. Leurs têtes ressemblent à celles des humains mais leurs fronts sont plus bas et, comme les Peaux-Vertes, deux crocs sortent de leurs larges mâchoires inférieures.

Leur peau est épaisse et, selon l'origine de la créature, elle peut être imberbe ou au contraire très velue.

Bien que les ogres puissent manger n'importe quoi, ils ont une nette préférence pour la viande, crue ou cuite. Leur appétit est féroce.

Bien qu'elles soient extrêmement rares et physiquement proche des mâles, il existe des Ogres femelles. Elles accouchent loin de la civilisation de portées de petits ogres, et malheur à celui s'en approchera de trop près.

### **HISTOIRE**

Présents en petite quantité sur tout Harsh, les Ogres du Westhrill ont au moins deux origines possibles. La moitié environ sont des autochtones, déjà présents sur place à l'arrivée des hommes blancs. L'autre moitié est venue avec ces derniers, en temps qu'ouvriers, hommes de main ou esclave des Casseurs-de-Crânes, et parfois aussi comme protecteurs des petits Gnomes aventuriers, créatures pour lesquelles ils ont une inexplicable affection.

Les Ogres, bien que relativement peu nombreux, jouèrent un rôle important dans la victoire des Armées Confédérée de la Guerre du Westhrill. Engagés, mercenaires ou esclaves, ils combattirent avec toute la force et la violence que leur nature tempétueuse leur permit. Depuis l'Abolition, beaucoup se sont engagé dans une armée ou une



autre, alors que d'autres sont devenus gardes du corps, convoyeur, bandits ou errants.

## **SOCIETE**

Les Ogres ne forment pas une société au sens strict du terme. Hormis dans l'Hacienda ou dans les Basses Plaines, où quelques-uns se sont regroupés en communautés, les Ogres sont en général solitaires ou ont rejoint la population des cités des autres races. Parfois effrayant, ils sont victime de la part de certains d'un racisme peureux.

Il n'y a pas de véritable lien affectif qui unit ces grosses créatures à leurs semblables : tandis que la plupart d'entre elles reconnaissent la valeur des autres au combat, rien n'est plus effrayant que les parades d'intimidations auxquelles se livrent deux ogres ennemis avant de s'affronter.

## **QUELQUES MOTS SUR LES NATIFS**

Bien que provenant tous de colons arrivés d'une nation du vieux continent, la majorité des habitants du Westrill sont aujourd'hui des natifs du Nouveau Monde. Qu'ils soient de lointains descendants d'un déserteur Altarin, d'un forgeron Draconien ou d'un pionnier Gnome n'a souvent pour eux qu'une importance relative. Après tout, au fin fond du Basses Plaines, le sang n'a d'importance que lorsqu'il coule des plaies...

## **LES INDIENS**

Rien ne serait plus faux que de dire qu'il existe un seul « type » d'Indiens. En effet, descendant probablement de survivants des anciennes races restées sur

Westrill lors de l'Exil, les tribus Indiennes, bien que moins peuplées et moins avancées technologiquement, sont aussi différentes les unes des autres que peuvent l'être les peuples de l'Esthrill.

**LES INDIENS NAINS, OU NINDIENS**  
Méfiantes, les tribus naines se sont jusqu'à aujourd'hui tenue à l'écart des « nouveaux » arrivants. Chevauchants d'imposantes montures ressemblant à de gros sangliers, couverts de tatouages runiques et armés de leurs intimidants Tomahawks de guerre, ces Indiens sont de redoutables guerriers et ont combattu les Forces des Ténèbres avec une rare efficacité. Les occidentaux les craignent et les évitent autant que possible.

## **LES ELDIENS**

Les énigmatiques Eldiens vivent au fond de profondes forêts dans des endroits magnifiques. Leurs chefs sont très vieux et très sages et leurs chamans sont capables de parler aux esprits et de miracles encore plus étonnants. Chevauchant de gracieux chevaux, les fiers guerriers Eldiens sont passés maître dans l'art de l'archerie.

## **LES ORQUES SAUVAGES**

Les tribus indiennes de Peaux-Vertes sont les plus violentes et belliqueuses. Refusant la présence des hommes blancs, elles mènent fréquemment des attaques contre des villages ou des convois. Leurs guerriers chevaucheurs de bisons sont forts et résistants, et leurs Tranche-scalps, leurs redoutables armes de pierre, tranchantes comme des lames de rasoirs.


## **LES INDIENS**

Les Indiens descendants des hommes sont les plus nombreux et leur attitude

**vis à vis de l'homme blanc changent d'une tribu à l'autre. Certaines d'entre elles ont réussi à se procurer des armes à feu, avec lesquelles elles font des ravages.**

#### **LES INDIENS SEMI-HOMMES, OU TICOS**

**Les tribus d'indiens semi-hommes se trouvent essentiellement dans les terres marécageuses ou dans les jungles épaisses du sud. Elles ont bâti de grandes villes dominées par de superbes temples pyramidaux au sommet desquels leurs Prêtres Masqués accomplissent des sacrifices pour apaiser les dieux.**



# VIE QUOTIDIENNE

## LES TRANSPORTS

### LES DILIGENCES

Souvent lentes et peu confortables, les diligences forment le moyen de transport le moins onéreux pour les longs trajets. Elles sont parfois victimes d'attaques de bandits de grand chemin, d'indiens, ou d'abominations monstrueuses. Prix :

### LE CHEVAL DE FER NAIN

Partant des Rives Proches, les voies de chemin de fer courent à travers toutes les Terres Intérieures et s'enfoncent encore quelques centaines de kilomètres dans les Hautes Plaines. Ces lignes desservent la plupart grandes villes de ces trois régions, mais pour toutes les autres, il faudra continuer le voyage en diligence. Les machines à vapeur naines sont confortables, bien que bruyantes, et sont suffisamment équipées pour dissuader la plupart des assaillants potentiels. Prix :

### LES DIRIGEABLES

Faisant la navette entre les Capitales des Rives Proches, certaines grandes villes des Terres Intérieures et les plus importantes Citadelles naines des Montagnes Aiguisées, les majestueux dirigeables nains offre aux voyageurs fortunés une alternative de choix aux trains et aux diligences. Spacieux et luxueux, les dirigeables disposent en général de bars, de salles de jeux et de baies vitrées permettant de contempler le paysage. Leur seul véritable

inconvenient, mis à part le prix, est leur lenteur. Prix :

### LE TRANSPORT FLUVIAL

Utilisé aussi bien pour le transport des hommes que des marchandises, le transport fluvial est plus courant dans les terres humides du nord et de l'est du continent. Bateaux à aubes nains, péniches elfes et divers navires à fond plat des autres races offrent des tarifs qui vont du très abordable au prohibitif, et proposent aussi bien de sordides fonds de cale que de luxueuses suites avec terrasses.

Prix :

## LA MONNAIE

Bien que la monnaie la plus courante et la plus utilisée sur le Westhrill soit le Dollar Elfique, ou Dollar, bien d'autres devises sont trouvables. Les plus courantes sont le Mark Prunien, la Livre l'Orgar, le Franc Altarin, ou encore le Pesos Menhobbit. Pour l'anecdote, il existe aussi une monnaie du Carnath-Gordul, le Crothal, accepté seulement par les adorateurs du Nécrarque parce qu'elle est réputée conférer de sombres pouvoirs. C'est elle qui fut utilisée par les Noirs Lieutenant pour acheter les Felons avant la Guerre du Westhrill.

## LES LANGUES

La langue commune des Anciennes Races est l'Esthrillien, mais de nombreux dialectes et patois peuvent être entendu sur le Westhrill. En dehors des langues

indiennes, la plupart des vieux langages disparus après l'Exil ont été redécouverts par les archéologues gnomes fouillant les ruines des anciennes civilisations. Bien que moins courants que l'Esthrillien, quelques-uns ont retrouvé une certaine vitalité, parfois d'une manière assez étrange. Ainsi, l'ancien Elfique est devenu, dans les Rives Proches, la langue des cours de l'empire d'Orgar. De la même manière, l'ancien langage runique Nain, dont les sonorités sont caverneuses et intimidantes, ont séduit les fabricants d'armes à feu humains, qui s'en servent pour nommer leurs produits.

### **LES ARMES**

Evidement répandues et légales dans tout le Westhrill (hormis dans quelques grandes villes des Rives Proches et des Terres Intérieures), les armes à feu adoptent des formes diverses, et sont souvent à l'image de leurs propriétaires : Alors que celles des hommes sont sobres et efficaces, celles des elfes sont fines et superbement gravées, et celles des nains grosses et bruyantes. Les Mexhobbits, bien que raffolant de la dynamite, ne sortent jamais de chez eux sans des armes disproportionnées et il n'est pas rare, dans l'Hacienda ou dans les Basses Plaines, de croiser un ogre portant une mitrailleuse en bandoulière.

Prix des armes

### **LA LOI**

La loi est très différemment respectée et appliquée d'un bout à l'autre du Westhrill. Le code pénal est un mélange de lois communes à toutes les races et de lois, souvent très pointues et étranges

parce que découlant d'anciennes traditions importées de l'Esthrill, spécifiques à chacune d'elle. En fait, les lois varient souvent d'une région à l'autre, si bien qu'il est presque impossible pour un aventurier de passage d'en connaître toutes les finesses. Aussi, la plupart des habitants du Westhrill se contentent de respecter un ensemble de règles élémentaires et de faire appel au Shérif local, élu par la population, lorsque les choses s'enveniment trop. Formellement prohibé dans les Rives Proches, le duel est devenu un moyen rapide de régler les litiges dans les Grandes Plaines. La peine de mort est en vigueur partout sauf dans les certaines cités-palais Elfes, et les exécutions publiques offrent un spectacle morbide aux habitants.

### **LA TECHNOLOGIE**

Bien que la technologie accessible aux habitants des Rives Proches du Westhrill ne soit guère différente de celle de l'Esthrill, les habitants du Far-West doivent en général se contenter du minimum. Là-bas, rares sont les portes à posséder des serrures et, alors que les plus fortunés des Riverains commencent déjà à s'éclairer avec les toutes premières lampes électriques, ils doivent se contenter de lampes à pétrole malodorantes.

### **LE SALOON**

Inévitable lieu de départ de bien des histoires, le Saloon est aussi l'endroit où les aventuriers feront souvent halte. Les Saloons peuvent avoir des aspects très différents : alors que ceux des capitales humaines des Rives Proches sont fastueux et huppés, ceux des Basses



Plaines sont en général tristes et mal fréquentées. Sans surprise, ce sont souvent d'anciens aventuriers qui, devenus trop vieux pour continuer, tiennent les Saloons. Ils sont intarissables en histoires épiques (au point qu'ils sont parfois extrêmement irritants) et gardent sous le comptoir leurs anciennes armes. La plupart des Saloons sont animés par des musiciens (pianistes, violonistes, etc.), parfois par des danseuses, et vendent les services de filles de joie plus ou moins engageantes.

Couûts : Manger, boire, dormir, filles de joie

Règles de jeux de cartes

## **LA FOI**

La foi sur le Westhrill est bien souvent une question d'éducation et d'origine. Toutes les villes et tous les villages disposent au moins d'une chapelle plus ou moins fréquentée, où officient des révéranûs de toutes races. Plus rarement, on peut trouver un temple Sildarins, Elfe ou Nain.

Après la Guerre du Westhrill, durant laquelle la foi a joué un grand rôle, le nombre de croyants a nettement augmenté. Beaucoup d'hommes et de femmes, impressionnés et intimidés, se signent au passage des sévères Rédempteurs Itinérants payés par les Gouverneurs pour traquer les forces des Ténèbres sur leurs territoires.

## **LA POLITIQUE**

Chaque race et peuple possèdent sur Westhrill un représentant de sa plus haute autorité. Ce représentant est élu ou désigné, et prend le titre de « Sénateur ». Ainsi on peut trouver le

Sénateur Chancelier Frédérick, représentant de l'Empereur Vladimir d'Orgar, ou encore le Sénateur Voivod Zilitch, parlant au nom de Draco III, Maître nain du clan des Draconiens. Les Elfes, n'ayant pas de chefs, sont représentés par 3 Anciens choisis par l'Assemblée des Anciens.

Les Sénateurs se réunissent deux fois par mois à Washelton, en sessions souvent houleuses, pour discuter des problèmes de territoire et mettre au point des lois souvent floues résultant de compromis. Les Sénateurs vivent dans les capitales dans la zone de Rives Proches qui, comme toutes les régions, est divisée en juridictions.

Les juridictions, dont les tailles sont largement variables (chaque région est divisée en de 3 à 5 juridictions, dont les frontières sont souvent vagues), sont dirigées au niveau politique par des Gouverneurs sans véritables pouvoirs (d'autant plus que les différences raciales viennent compliquer les choses : un gouverneur Elfe risque d'avoir du mal se faire respecter des populations naines aux fin fonds de leurs montagnes) et au niveau judiciaire par des Juges Suprêmes et des Marshalls souvent inefficaces et loin de leurs administrés.

Le véritable pouvoir politique du Westhrill est donc dans les mains des Maires et des Shérifs. Le Maire, sous les suggestions parfois très persuasives de ses Conseillers (souvent de riches propriétaires ou notables locaux), prend les décisions et instaure des Décrets, des lois applicables uniquement dans sa ville. Les Shérifs, eux aussi élus et tout aussi corruptibles, se chargent de faire régner l'ordre et la justice, d'une manière quelquefois expéditive. Dans les

zones les plus isolées, certains Shérifs, entourés d'Adjoints triés sur le volet, règnent sur leurs « domaines » en véritables tyrans.

Les juridictions sont parcourues par des Juges Itinérants qui, selon les cas, peuvent arranger ou faire empirer les choses.

### **L'AGENCE PINKERTON**

La Pinkerton est l'agence d'action, de renseignement, d'investigation du surnaturel à la disposition des Sénateurs. Elle fut créée il y a une vingtaine d'années par le richissime Gnome John Pinkerton, suite à une succession d'événements étranges qui causèrent la mort de nombreuses personnes dans les Terres Intérieures. Son QG est situé à Washelton, la capitale humaine des Rives Proches. Son personnel est divisible en trois catégories : les administratifs, chargés de la fastidieuse gestion quotidienne, ce qui va de l'allocation du budget au classement des comptes-rendus de mission ; les techniciens, chargés de la manutention, de la fabrication et de l'entretien du matériel ; et les Agents proprement dits. Ces derniers sont la force vive de la Pinkerton : ils vont et viennent sur tout le Westhrill sur ordre de leurs supérieurs, et accomplissent des tâches diverses et variées : ils peuvent être amenés à enquêter sur la disparition de la population d'un village isolé des hautes plaines ou sur des massacres de bétail dans les Terres Intérieures, à éliminer une créature mystérieuse qui enlève les enfants durant leur sommeil ou à retrouver un puissant artefact indien avant les hommes d'un perfide Emissaire du

Necrarque : sur le Westhrill, les motifs de mission ne manquent pas. Toutefois la plupart de ces dernières n'ont qu'une façade surnaturelle : pour beaucoup de personnes malhonnêtes, la nature étrange et insaisissable du Westhrill est un bon moyen de camoufler leurs exactions (par exemple, un assassin pourrait profiter de l'attaque d'hommes blancs contre une tribu Indienne locale pour faire passer ses meurtres pour le résultat d'une malédiction, etc.).

Pour s'aider dans leurs missions, les Agents de la Pinkerton ont à leur disposition une batterie de gadgets incroyables mis au point par l'équipe de Gadgeteers dirigée par Double N, un vieux nain génial mais au caractère de cochon.

La Pinkerton peut faire un bon contexte de campagne ou de scénario pour un groupe de PJ.

### **Membres principaux de la Pinkerton :**

- Jimmy Pinkerton, fils de John Pinkerton, le fondateur de l'agence : C'est un gnome de tempérament, dont le visage fin est dissimulé derrière une imposante paire de moustache en U. Il a une connaissance limitée des choses occultes, mais c'est un politicien hors pair, qui parvient à maintenir la Pinkerton au premier rang malgré la concurrence de plus en plus rude.
- Mister Laurence : c'est l'intermédiaire de Pinkerton auprès des groupes d'agents. C'est un gentleman elfe très flegmatique, toujours impeccablement mit. Ses briefings de mission sont toujours clairs et concis, et son attitude impassible et constante en est même déroutante lorsqu'il commence à



parler d'une façon monotone d'événements horribles.

- Double T, le second et disciple de N, destiné un jour à le remplacer. C'est un bon technicien, mais c'est aussi une bonne poire, à qui tous les agents un peu loquaces arrivent à extorquer des gadgets normalement « encore en phase de développement ».

### **Sélection de Gadgets :**

- Lance grappin : grâce à un ingénieux système de ressorts et de poulies, cet appareil ayant à peu près la forme d'un gros revolver est capable de projeter un grappin et sa corde à une distance de 20m. Une fois accroché, il ne reste plus qu'à se harnacher et à tourner la manivelle (force requise égale à la constitution de la personne soulevée moins 1) : Vous remonterez tout seul. Attention à bien huiler le système : sinon les « grouiks grouiks » du treuil risquent d'alerter les gardes.
- Les planques : au fil du temps, les Gadgeteers ont pris l'habitude de dissimuler de très classiques et très efficaces planques dans la plupart des accessoires vestimentaires (les plus courants étant les boucles de ceintures et les talons de bottes). Ces planques peuvent être quasiment impossibles à détecter si on ne connaît pas leur emplacement, et elles peuvent contenir une quantité raisonnable de petits ustensiles.
- Les lames jaillissantes : très utiles, ces petites lames très aiguës peuvent être conçues pour jaillir de manchons de vestes, de pointes de bottes, de bracelets, de montres à goussets, etc.

- Les montres à gousset explosives : se présentant comme de simples montres à gousset classiques, ces engins contiennent une petite quantité d'explosif (Aire d'effet : 1m ; Eclats : 1 ; Dégâts : +5) qui peut être déclenchée par une traction sur le bouton. La minuterie peut être réglée sur une durée comprise entre 2 et 10 secondes.
- Les Lunettes de Vision Nocturne : cet encombrant appareil, qui ressemble à une paire de lunettes aux verres très épais et maintenu sur la tête par un système de sangles désagréables, est une des fiertés de l'équipe des Gadgeteers. En mélangeant des humeurs cérébrales distillées de créatures nocturnes très rares, et en les appliquant selon une technique compliquée sur les verres, elle est parvenue à réaliser cet équipement optique permettant de voir, bien que d'une manière limitée, dans le noir (-1 en perception tous les 5m). Ces engins sont très précieux car les animaux utilisés dans leur production sont rares et vivent dans des endroits reculés du continent. Leur chasse tient parfois littéralement de l'expédition.
- La boîte télégraphique : tenant dans une valise, cet appareil permet de passer des télégrammes en se branchant directement sur une ligne télégraphique.
- Le Spectromètre : conçu en collaboration avec des agents spécialisés dans la traque de fantômes, ce système ressemblant à un crucifix surmonté d'une soupape est censé détecter les esprits dans un environnement proche. Fondé sur des théories très complexes, son

fonctionnement reste un mystère même pour ses concepteurs. En théorie, un sifflement de vapeur très aigu doit se faire entendre lorsqu'un spectre est proche, et d'autant plus

fort que le spectre est proche et / ou puissant. En application, cet appareil est certainement le plus capricieux qui ne soit jamais sorti des ateliers de la Pinkerton . . .





# **REGLES & DONNEES**

## **POUR SCHOLAR ET DxD BASICS**

# LES RACES

Voici une petite sélection de races communes à beaucoup d'univers fantastiques. Cette liste est évidemment loin d'être exhaustive...

## LES ELFES

Les elfes sont des êtres grands et gracieux, et la plupart d'entre eux ont un visage fin et délicat. Ils ont des yeux en amande et des oreilles pointues.

Bien que la différence entre membres des deux sexes soit parfois moins tranchée que chez les autres races, les hommes sont légèrement plus grand et les femmes ont des formes plus... féminines.

Bases raciales	
Agilité	4
Constitution	2
Dextérité	3
Force	2
Charisme	4
Intelligence	3
Perception	3
Volonté	3
Savoir	3
Pouvoir	3
Echelle	3

## LES NAINS

Les nains sont des créatures petites, mesurant rarement plus d'1m20, mais très larges et charpentés. Ils sont en général robustes mais leurs mouvements ne sont pas très gracieux.

Les hommes nains portent invariablement la barbe, qu'elle soit courte et bien taillée comme ou longue et hirsute.

Les femmes naines n'ont pas de barbe, et sont en général plus petites que les hommes. Elles sont un peu moins larges, mais restent quand même proportionnellement plus large que les femmes humaines.

### Bases raciales

Agilité	2
Constitution	4
Dextérité	3
Force	4
Charisme	2
Intelligence	3
Perception	3
Volonté	4
Savoir	3
Pouvoir	2
Echelle	3

## LES SEMI-HOMMES

Les Semi-hommes sont de petites créatures semblables à des humains miniatures. Les hommes mesurent rarement plus d'1m10, et contrairement aux nains, n'ont pas une carrure spécialement large. Le seul point remarquable dans leurs proportions est la taille de leurs pieds, comparativement bien plus gros que leurs équivalents humains. Dans la plupart des contextes, les Semi-hommes sont très bons



cuisiniers et ont une tendance à l'embonpoint.

Bases raciales	
Agilité	3
Constitution	2
Dextérité	4
Force	2
Charisme	3
Intelligence	3
Perception	3
Volonté	3
Savoir	3
Pouvoir	4
Echelle	2

## LES PEAUX VERTES

L'espèce appelée « Peaux-vertes » est en fait composée de trois races bien distinctes : Les Trolls, les Orques et les Gobelins.

Les trolls sont de très grandes (2,50 à 3m en moyenne), très fortes et très repoussantes créatures. Leurs bras sont longs, leurs mains larges et griffues, et leurs jambes assez courtes. Leurs nez sont difformes et bossus, leurs oreilles ressemblent à celle des autres peaux vertes, longues et pointues, et leurs bouches, d'où surgissent de longues canines inférieures, sont garnies de crocs.

Les orques font plus ou moins la taille d'un homme mais sont nettement plus trapus. Leurs bras sont légèrement plus longs que ceux des humains, et leurs jambes plus courtes, bien que la disproportion n'atteigne pas celle rencontrée chez les trolls. Leurs mâchoires inférieures sont larges et carrées, et deux crocs en surgissent. Leurs crânes s'effilent vers le haut, et de

protubérantes arcades terminent un front bas.

Les gobelins ne sont guère plus grands que les nains, mais ils sont menus et agiles. De leurs crânes généralement chauves surgissent d'imposantes paires d'oreilles pointues. Leurs nez sont souvent très longs et crochus, et leurs yeux rapprochés et malicieux luisent sous des arcades profondes. Leurs bouches de formes irrégulières leur donnent souvent un air moqueur, menaçant ou idiot, et leurs cous, longs et fins, semblent fragiles.

## Bases raciales : Trolls / Orque / Gobelins

Agilité	3	3	4
Constitution	5	4	2
Dextérité	2	3	4
Force	6	4	2
Charisme	1	2	2
Intelligence	2	2	4
Perception	3	4	4
Volonté	3	3	2
Savoir	2	2	3
Pouvoir	3	3	3
Echelle	4	3	2

## LES OGRES

Les Ogres sont des créatures très grandes (2m50 en moyenne) et très, très grosses (300 kilos ne sont pas rares). Ils ont souvent un gros ventre, ce qui fait paraître leurs jambes courtes, mais les plus impressionnant sont ceux qui conjuguent la carrure et la musculature. Leurs têtes ressemblent à celles des humains mais leurs fronts sont plus bas et, comme les Peaux-Vertes, deux crocs

sortent de leurs larges mâchoires inférieures.

Leur peau est épaisse et, selon l'origine de la créature, elle peut être imberbe ou au contraire très velue.

Bien que les ogres puissent manger n'importe quoi, ils ont une nette préférence pour la viande, crue ou cuite. Leur appétit est féroce.

Bien qu'elles soient extrêmement rares et physiquement proche des mâles, il existe des Ogres femelles. Elles accouchent loin de la civilisation de portées de petits ogres, et malheur à celui s'en approchera de trop près.

#### Bases raciales

Agilité	2
Constitution	6
Dextérité	3
Force	5
Charisme	2
Intelligence	2
Perception	3
Volonté	3
Savoir	2
Pouvoir	2

Echelle 4

### LES HOMMES-RATS

Les hommes rats ne sont pas très grands, mais plutôt agiles. Leur visage est animal, et leur corps est couvert d'une fourrure dont la couleur peut aller du blanc au noir le plus sombre, en passant par le roux, le bleu gris, etc. Certains possèdent des motifs sur leurs pelage, dont ils sont en général assez fier.

#### bases raciales

Agilité	4
Constitution	3
Dextérité	3
Force	3
Charisme	3
Intelligence	3
Perception	4
Volonté	2
Savoir	2
Pouvoir	3
Echelle	3

**TABLES ALEATOIRE ET OPTIONNELLE DES TAILLES, POIDS ET AGES EN  
FONCTION DE LA RACE**

<b>Race</b>	<b>Taille</b>	<b>Poids (min. 20 kg)</b>	<b>Age</b>
<b>Humains</b>	$105+10 \times \text{Constit} + (2d6 \times 5)$ cm	Taille- $140+(2d6 \times 5)$ Kg	Jeune : $13+2d6$ Moyen : $28+2d6$ Vieux : $53+2d6$
<b>Elfes</b>	$130+10 \times \text{Constit} + (2d6 \times 5)$ cm	Taille- $160+(2d6 \times 5)$ Kg	Jeune : $15+2d6$ Moyen : $56+(2d6 \times 2)$ Vieux : $122+(2d6 \times 4)$
<b>Nains</b>	$45+10 \times \text{Constit} + (2d6 \times 5)$ cm	Taille- $80+(2d6 \times 5)$ Kg	Jeune : $15+2d6$ Moyen : $36+(2d6 \times 2)$ Vieux : $62+(2d6 \times 4)$
<b>Semi-hommes</b>	$45+10 \times \text{Constit} + (2d6 \times 5)$ cm	Taille- $110+(2d6 \times 5)$ Kg	Jeune : $13+2d6$ Moyen : $31+(2d6 \times 2)$ Vieux : $56+(2d6 \times 2)$
<b>Orque</b>	$95+10 \times \text{Constit} + (2d6 \times 5)$ cm	Taille- $110+(2d6 \times 5)$ Kg	Jeune : $15+2d6$ Moyen : $36+(2d6 \times 2)$ Vieux : $62+(2d6 \times 4)$
<b>Gob</b>	$75+10 \times \text{Constit} + (2d6 \times 5)$ cm	Taille- $125+(2d6 \times 5)$ Kg	Jeune : $13+2d6$ Moyen : $31+(2d6 \times 2)$ Vieux : $56+(2d6 \times 2)$
<b>Troll</b>	$165+10 \times \text{Constit} + (2d6 \times 5)$ cm	Taille- $135+(2d6 \times 5)$ Kg	Jeune : $13+2d6$ Moyen : $28+2d6$ Vieux : $53+2d6$
<b>Ogre</b>	$135+10 \times \text{Constit} + (2d6 \times 5)$ cm	Taille- $35+(2d6 \times 5)$ Kg	Jeune : $15+2d6$ Moyen : $36+(2d6 \times 2)$ Vieux : $62+(2d6 \times 4)$
<b>Hommes rats</b>	$95+10 \times \text{Constit} + (2d6 \times 5)$ cm	Taille- $150+(2d6 \times 5)$ Kg	Jeune : $15+2d6$ Moyen : $46+(2d6 \times 2)$ Vieux : $92+(2d6 \times 4)$

# LES COMPETENCES

Voici la liste des compétences. Libre à vous d'en inventer d'autres, en rapport à votre contexte . . .

## SPECIALISATIONS

Le joueur peut choisir de spécialiser une de ses compétences. Il lui choisit une limitation. Par exemple, pour la compétence « Armes de poing », il peut choisir un modèle de pistolet, ou pour la Furtivité, un type de milieu. Le MJ peut refuser une spécialisation, s'il la trouve trop générale ou trop floue.

Lorsque sa spécialité est applicable, le PJ bénéficie d'un bonus de +1 à son jet. Dans tous les autres cas, il souffrira d'un -1. C'est donc une arme à double tranchant . . .

## LES COMPETENCES DE BASE

Les compétences de base sont achetables et utilisables, sauf en de rares exceptions, par les personnages de tous univers. Après la présentation de chacune d'elles, une caractéristique est indiquée. C'est celle qui est la plus fréquemment utilisée en conjonction avec cette compétence.

### ACROBATIES / ESQUIVER / GRIMPER

Caractéristique : Agilité

Cette compétence est en général acquise par la pratique d'une activité physique intense demandant une grande coordination. Elle sert pour les éviter des balles, faire des sauts périlleux ou

du cheval d'arçon, grimper une paroi, etc.

### ATHLETISME

Caractéristique : Force

Compétence acquise en général par la pratique d'une activité physique demandant puissance et endurance. Elle sert à courir et à nager vite ou longtemps, à lancer fort, à sauter haut ou loin, etc. Un personnage avec 0 en athlétisme est considéré comme ne sachant pas nager.

### CORPS A CORPS

Caractéristique : Agilité

Le corps à corps est la compétence utilisée pour évaluer l'aptitude du personnage à se battre désarmé ou avec une arme de base (couteau, tesson de bouteille, etc.).

### FURTIVITE / SE CACHER

Caractéristique : Agilité

Compétence utile aux voleur ou aux espions, elle permet de se déplacer sans être remarqué ou de se dissimuler. Une faible luminosité peut apporter des bonus aux jets de Furtivité, et un décor nu des malus.

### ORIENTATION

Caractéristique : Perception

Compétence utile aux personnages vivant dans la nature, elle lui permet de se repérer sans boussole et sans carte, ou de bien utiliser ses deux outils.



## REMARQUER / FOUILLER (PERCEPTION ACTIVE)

Caractéristique : Perception

Cette compétence entre en jeu dès que le joueur cherche quelque chose, que ce soit un indice dans une pièce ou un détail sur un véhicule. De plus, cette compétence est utilisée avec l'intelligence pour les jets de « mémoire » visant à se souvenir d'un détail aperçu mais passé à la trappe.

## VIGILANCE / 6 SENS

Caractéristique : Perception

La vigilance est utilisée pour savoir si le perso remarque quelque-chose qu'il ne cherche pas : quelqu'un qui passe dans son dos, le bruit du chargeur d'une arme, etc. En général, la vigilance est utilisée en opposition avec le jet d'un autre personnage.

## SOIGNER

Caractéristique : Savoir

Cette compétence, à faible niveau, représente un perso capable de promulguer les premiers secours. À bon niveau, le personnage est sûrement médecin, et à gros niveau, un médecin réputé, un chirurgien, etc.

## BARATIN / MARCHANDAGE

Caractéristique : Charisme

Cette compétence sert à mentir, à faire gober et à obtenir ce que l'on veut. Elle est une évaluation des talents de comédien ou de rhéteur du personnage. Cette compétence est en général utilisée en opposition de la Perception+Empathie de la « cible ».

## CREDIT / ETIQUETTE / SEDUCTION

Caractéristique : Charisme

Cette compétence est une évaluation de la « présentation » du personnage. Un

personnage beau et soigné, habitué à la séduction, possèdera un bon score. Cette compétence évalue aussi le niveau de « confiance » que les autres accordent au personnage. On confiera certainement plus volontiers son arme à un personnage qui possède un bon « crédit ».

## PSYCHOLOGIE / EMPATHIE

Caractéristique : Perception

Cette compétence est utilisée en général en deux cas : premièrement, si on veut se faire une idée de l'état d'esprit d'un autre personnage. Sauf s'il est très voyant, il faut passer suffisamment de temps avec lui pour pouvoir faire le jet. Deuxièmement, un personnage peut tester son empathie pour essayer de déterminer si on lui ment.

## INTIMIDATION

Caractéristique : Charisme ou Force

Cette compétence est utilisée pour faire peur à autrui. Le personnage fait les gros yeux ou bande les muscles, dans l'espoir que la personne en face de lui cède.

La compétence Intimidation peut également servir, avec la caractéristique Volonté, pour résister aux tentatives d'intimidation des autres.

## COMPETENCES DE DEPLACEMENT :

### EQUITATION

Utilisé pour mener un cheval ou tout autre animal de monte. Le joueur doit choisir une espèce de prédilection : la compétence est diminuée d'un niveau dès qu'il en monte une autre.

### CHARS ET CHARIOTS

Utilisé pour conduire aussi bien un char qu'un char de guerre ou un carrosse.

## **NAVIGATION A VOILE**

La compétence « navigation à voile » recouvre tout ce qui permet à un capitaine de faire avancer son bateau, à voile ou à rame, dans la bonne direction : utilisation des cartes et des outils, techniques de marin, etc.

## **MACHINES A VAPEUR**

Regroupe tous les véhicules à vapeur, du bateau au train.

## **COMPETENCES D'ARMES**

### **ARMES TRANCHANTES**

Cette compétence regroupe toutes les armes tranchantes plus grosses que les couteaux (qui sont gérés par la compétence Corps à corps), mais ne nécessitant pas les deux mains : épées courtes, bâtarde, longues, haches, etc.

### **ARMES CONTONDANTES**

Cette compétence regroupe, de la même façon, toutes les armes non-tranchantes plus grosses qu'un gourdin mais ne nécessitant pas les deux mains : masses, fléaux, marteaux, etc.

### **ARMES A DEUX MAINS**

Cette compétence regroupe toutes les armes de mêlée nécessitant l'emploi des deux mains : épées ou fléaux à deux mains, haches de batailles, etc.

### **ARMES DE JET**

Cette compétence regroupe toutes les armes qui se jettent : couteaux de lancer, shurikens, fléchettes, etc.

### **ARMES DE TRAITS**

Cette compétence regroupe toutes les armes tirant des flèches : arcs, arcs longs, arbalètes, etc.

### **ARMES DE GUERRE**

Cette compétence regroupe toutes les pièces d'artillerie de l'époque antique ou médiévale : catapultes, trébuchets, etc.

## **ARMES DE POING**

Les armes de poing sont les armes à feu conçues pour être utilisées à une main : revolvers, pistolets, etc. La compétence prend aussi en compte les armes de poing automatiques (pistolets-mitrailleurs, etc.)

## **ARMES D'EPAULE**

Les armes d'épaules sont les armes à feu conçues pour être ... épaulées ! Fusils, carabines, fusils à pompe, etc. La compétence prend aussi en compte les armes d'épaule automatiques (fusils d'assauts, etc.).

## **ARMES LOURDES**

Les armes lourdes sont les armes à feu de soutien : mitrailleuses lourdes, lance-roquettes, etc.

## **ARTILLERIE**

Les armes d'artillerie comprennent les pièces d'artillerie et toutes les armes de véhicules.

## **TECHNIQUE**

Cette catégorie de compétences couvre les domaines de savoir pratiques.

### **ARTS ET ARTISANATS**

Cette compétence en regroupe en fait plusieurs, qui doivent être achetées séparément : pour les arts, on peut citer par exemple la musique, le dessin, la sculpture. Pour l'artisanat, la ferronnerie, la menuiserie, la maçonnerie, l'architecture, etc.

### **ENGINS A VAPEUR**

Cette compétence Mécanique gère la construction et la réparation de tous les engins à vapeur.

### **CROCHETAGE ET MECANISMES**

La compétence de Crochetage et de mécanisme est utilisée pour l'ouverture des serrures, la réparation ou la

compréhension des petits mécanismes comme ceux d'une montre à gousset ou d'un réveil à main.

## **SCIENCES ET ERUDITION**

Cette catégorie de compétences couvre les domaines de savoir théorique.

### **MYTHES ET LEGENDES**

Cette compétence concerne les mythes populaires et les légendes, les superstitions, etc.

### **HISTOIRE**

Les grands événements et personnage de l'Histoire ...

### **GEOGRAPHIE**

La disposition des lieux, la localisation des villes, etc.

### **THEOLOGIE**

La connaissance des dogmes et des pratiques religieuses.

### **OCCULTISME**

La connaissance des créatures et du monde surnaturel.

### **PUISSANTS**

Cette compétence permet de connaître qui est qui dans le haut de la société de jeu : qui est le roi de Blougbloug, quel est le nom de sa fille, quelles relations entretient-il avec le duc Blopbloup, etc.

### **CONNAISSANCES DES PEUPLES / RACES / GROUPES**

Cette compétence permet de connaître les coutumes, l'histoire, les traditions et beaucoup d'autres choses spécifiques à

un peuple, à une race (elfes, nains, etc.), ou à un groupe (guilde, etc.).

### **SOCIETE**

Cette compétence regroupe le droit, l'économie, la politique : bref, elle reflète la connaissance des rouages permettant à une société d'exister.

### **SURVIE**

Cette compétence regroupe la chasse, la pêche, la connaissance et la maîtrise des techniques nécessaires à la survie en extérieur. Aussi utile pour savoir si le temps va se dégrader ...

### **SCIENCES**

Parmi les sciences accessibles, on peut citer l'astronomie, l'anatomie, la botanique, la zoologie, etc.

## **LES LANGUES ET PATOIS**

Chaque langue est considérée comme une compétence à part entière. En général, elles ne demandent pas de jet. Un personnage à un score de compétence dans sa langue natale égale à son pouvoir.

Niveau	Degré de maîtrise
1	Parle et comprend difficilement, lit assez bien
2	Comprend et parle assez bien, mais avec un accent. Lit bien
3 ou 4	Niveau de base d'un natif
5 ou 6	Degré supérieur à la moyenne

# LES GIMMICKS

*Note : les règles de Gimmicks sont optionnelles. Si votre campagne ne se prête pas à « l'héroïsme cinématographique », les PJ reçoivent 2 PCP à la place du Gimmick de base.*

Les personnages ont beau être des êtres normaux, ils n'en sont pas moins les personnages principaux d'une épopée effrénée et, en tant que tel, disposent de dons dignes des héros de ces formidables films d'actions et d'aventures qui ont bercé nos tendres années.

Comme les caractéristiques, les Gimmicks sont évalués par un score qui va de 0 à 6. A ce niveau correspond la valeur du Dé Gimmick, dont il est fait mention dans la plupart des descriptions.

Niveau de Gimmick	Dé bonus
1	+1d3
2	+1d4
3	+1d6
4	+1d8
5	+1d10
6	+1d12

Comme pour les compétences, vous trouverez ici plusieurs listes de Gimmicks : une liste de Gimmick de base, accessibles aux personnages de tous univers (sauf si le MJ dit le contraire), et plusieurs listes « typées », contenant des Gimmicks généralement spécifiques à un type de background : Médiéval,

Contemporain, Cyber-Punk, Space-Op', etc.

Voyons exactement quels sont les extraordinaires effets des Gimmicks.

## LES GIMMICKS DE BASE

### CHARME DESTRUCTEUR

Le personnage a un petit quelque chose en plus qui le rend irrésistible pour les membres du sexe opposés (ou les membres homosexuels du même sexe). Ce Gimmick « Bondien » permet au joueur d'ajouter son Dé Gimmick au résultat de tout jet prenant en compte le Charisme sur une telle personne.

### ULTRA-PRECISION

Le Gimmick Nicky Larson / Clint Eastwood : Le personnage est bon quand il s'agit de dégommer les autres. Il peut choisir un type d'arme (ou de projectile) : lorsqu'il tire avec celles-ci, il peut ajouter son Dé Gimmick au résultat.

### INTOUCHABLE

Le personnage peut rester seul, debout au milieu du couloir, au cœur de la fusillade, les balles vont avoir tendance à prendre des trajectoires improbables pour l'éviter. Gimmick fréquent chez beaucoup de héros de film d'action (ceux qui, d'un mouvement agile sont capable d'esquiver une rafale de rotative...), il permet au personnage d'ajouter son Dé Gimmick à ses résultats de jets d'esquives.



## COUPS MORTELS

Le personnage frappe dur, très dur. Il peut ajouter son Dé Gimmick à son jet de Dégât lorsqu'il tape à main nue.

## INCROYABLE

Brûlez-le, plongez le dans la lave, roulez-le dessus avec un bulldozer, le perso reviendra. Et il ne sera pas content... Ce Gimmick permet au personnage d'ignorer un total de malus dû aux blessures égal à son niveau de Gimmick. Ainsi, un personnage possédant ce Gimmick au niveau 2 et ayant subi deux blessures sérieuses (malus cumulé théorique de -4), ne subira en fait qu'un malus de -2

## CHANCEUX

Le personnage est chanceux par nature. Pour lui, les réussites critiques se produisent sur un résultat de 11 ou 12 aux dés, et non plus seulement un double 6. De plus, il rajoute son dé de Gimmick au D6 supplémentaire lorsque cette situation se produit.

## 6 SENS

Fréquent chez les Héros militaires, ce Gimmick est en fait un sens du danger très aigu qu'a probablement développé le Personnage à force de se retrouver dans des situations impossibles. Lorsqu'une menace invisible s'apprête à frapper le PJ (un tireur embusqué lui tire dessus, il va marcher sur un piège, etc.), le MJ lui demande un jet de Perception+Dé Gimmick de 6° sens. Si le jet est un succès, le personnage sent un danger immédiat (bien qu'il ne sache pas d'où il vient) et le joueur a le droit d'accomplir une action (2 si le jet est de 13+, 3 s'il est de 16+, etc.) avant l'instant fatal (se jeter à couvert avant le tir, sauter par la

fenêtre avant l'explosion, reculer d'un pas avant de poser le pied sur le piège, etc.).

## BARILLETS INTARISSABLES

Ce Gimmick, vous le connaissez bien. C'est celui que possèdent nos chers héros de films d'action pour tirer 24 fois avec un 6 coups (oui, ils leur arrivent de recharger... mais c'est par pur soucis esthétique). Lorsque le personnage devrait se retrouver à court de munitions, jetez le Dé de Gimmick : le résultat est le nombre de projectiles encore disponibles...

## REFLEXES ECLAIRS

Puisque comme le dit ce bon vieux Jack : « Tout est dans le réflexe », voilà un Gimmick simple d'utilisation et utile dès que les choses se corsent. Ajoutez simplement le Dé Gimmick au jet d'initiative de votre perso...

## ENDURANT

Le personnage est capable de tenir le choc lors des épreuves les plus arasantes. Sa compétence d'athlétisme est considérée comme plus grosse de 3 points par niveau pour ce qui concerne les effets de la fatigue.

## RAPIDE

Le personnage court très rapidement. Il peut rajouter son Dé de Gimmick à tous ses Dés de Vitesse lorsqu'il court.

## BRICOLO

Le Gimmick de Mac Gyver, celui qui vous permettra de réparer un chariot avec du tabac et une feuille de papier à cigarette. Diminuez les malus dus à un manque de matériel du Niveau de Gimmick. De plus, le Dé Gimmick s'ajoute aux résultats de

tous les jets de Mécanismes, Mécanique et Bricolage (etc.).

#### **SENS DU DETAIL**

Pourquoi nos enquêteurs favoris tombent-ils toujours immédiatement sur le détail qui tue ou la preuve irréfutable ? Parce qu'ils ont le Gimmick Sens du détail tiens ! Grâce à lui, le joueur peut rajouter son Dé Gimmick à ses jets de fouille.

#### **INTUITION INFAILLIBLE**

Le Gimmick de Colombo : le personnage sait immédiatement si on lui ment. Ajoutez le Dé Gimmick à vos jets d'empathie.

#### **MEMOIRE ENCYCLOPEDIQUE**

Etonnamment, personne ne peut se souvenir quel était le nom de ce second couteau mentionné par le MJ au début du scénario... Sauf vous ! Votre Dé Gimmick s'ajoute aux jets de mémoire pour se souvenir de menus détails. De plus, vous avez la faculté de fouiller dans vos souvenirs à la recherche d'éléments qui vous ont échappé. Pour peu que vous ayez passé au moins quelques secondes dans un lieu, vous pouvez le mémoriser et, plus tard, faire un jet de fouille (Perception+Remarquer+Dé de Gimmick) avec une difficulté de -3, comme si vous vous trouviez toujours sur les lieux. Cela ne vous permet pas de savoir ce qu'il y avait dans les tiroirs ou dans les armoires : il faut que l'indice à découvrir ait été visible au moment où vous avez mémorisé les lieux.

#### **MORAL D'ACIER**

Le personnage a un moral inébranlable. Il regagne 1 point de Volonté toutes les demi-journées au lieu de tous les jours.

#### **RAT DE BIBLIOTHEQUE**

Vous êtes né avec un livre à la main, et vous n'avez pas cessé d'engranger des connaissances sur tous les domaines depuis. Le Dé Gimmick vient s'ajouter à tous vos jets portant sur les domaines d'érudition (histoire, géo, anthropologie, etc.).

#### **PURE FOI / RATIONNEL**

Vous avez une foi profonde ou êtes obstinément rationnel. Dans les deux cas, vos certitudes vous rendent particulièrement stable et confiant. Vous pouvez ajouter votre Dé Gimmick à vos jets de Santé mentale.

#### **DONS ARTISTIQUES**

Ah je vous vois rire ! Vous, vous êtes des purs hein ? Les arts et la poésosche, vous laissez ça aux nazes ? Bon alors je ne vous expliquerai pas que, grâce aux Gimmick Dons artistique, vous pouvez reproduire une image (vous pouvez par exemple dessiner le visage de votre agresseur ou les motifs compliqués gravés sur une antiquité) ou un son (en bidouillant jouant un peu avec votre harmonica, vous pouvez retrouver le son que vous avez par exemple entendu en bruit de fond lors de votre détention dans les souterrains du grand méchant) avec suffisamment de précision pour qu'il puisse être analysé. Intéressé ? Sachez alors que le perso doit choisir soit un don pour la reproduction de ce qu'il a vu (dessin, sculpture) soit un don pour la reproduction de ce qu'il a entendu (musique).

#### **SCIENTIFIQUE**

Vous avez la bosse des maths, et ne parlez qu'en chiffres, courbes et équations. Votre façon de penser

particulière vous permet, outre d'ajouter votre Dé Gimmick à tous les jets portant sur un domaine scientifique, de calculer des probabilités. En croisant les faits et données à votre disposition, et grâce à vos vastes connaissances scientifiques, vous êtes capable d'inférer un certain nombre de conclusions sophistiquées sur le sujet de vos réflexions, et de remarquer quand les choses ne vont pas. Concrètement, si votre personnage passe au moins 5 minutes à plancher sur la question, vous pouvez demander au MJ qu'il fasse pour vous un jet caché de 2d6+Intelligence+Dé Gimmick. Si le jet rate, il ne vous dit rien. S'il réussit et que les choses sont bien ce qu'elles ont l'air d'être (le corps est bien là où il devrait être, la quantité d'explosifs a suffi à faire un tel trou, etc.), il vous répondra « ça colle ». S'il réussit et que quelque chose cloche (le corps n'est pas au bon endroit, la quantité d'explosif n'est pas suffisante pour expliquer un tel trou), il vous répondra « c'est louche ». À vous après de découvrir le reste.

### **SURVIVOR**

Vous êtes un aventurier, un baroudeur et un explorateur ? Vous avez fait le tour du monde, affronté les pires conditions, subi les pires climats, survécu aux pires milieux ? Vous vous êtes adapté, et êtes devenu aussi à l'aise en pleine jungle ou au sommet d'une montagne que chez vous ? À vrai dire, c'est là que vous êtes chez vous hein ? Alors ce Gimmick est fait pour vous ! Tous les malus dus aux milieux sont diminués de votre Niveau de Gimmick. De plus, ajoutez votre Dé Gimmick à tous vos jets de perception quand vous êtes dans votre milieu de prédilection (au choix : jungle, désert, landes, montagne, etc.).

### **DON POUR LES LANGUES**

Quelque en soit la raison, vous avez des facilités avec les langues, et cette faculté vous permet d'avoir une compréhension rudimentaire de tous les langages que vous pourrez entendre. Lorsque vous entendez des personnes parler dans un langage que vous ne connaissez pas, faites un jet d'Intelligence+Dé Gimmick. Sur un résultat de 10 à 12, vous comprenez le sens général. De 13 à 15, vous comprenez quelques subtilités telle que les noms de lieux ou les dates mentionnées. Avec un résultat de 16 ou plus, vous devenez à même de parler quelques mots de cette langue, pour demander des choses de base. Une option de ce Gimmick est le don pour les langues mortes. Il fonctionne comme le don pour les langues, hormis qu'il s'applique uniquement à l'écrit et sur des langues anciennes.

### **STATUT**

**Le personnage possède un certain statut dans une société ou un groupe. Le niveau de Gimmick indique le « grade », quelque soit le nom qu'il porte. Voici quelques exemples :**

Niveau	Armes	Religion	Gilde / Secte
1	Sergent	Novice	Apprenti
2	Lieutenant	Prêtre	Ouvrier / Initié
3	Capitaine	Chanoine	Artisan / Adepté
4	Commandant	Diacre	Compagnon
5	Colonel	Evêque	Maître
6	Général	Cardinal	Grand maître

**Un personnage doté de statut peut commander tous ceux d'un rang inférieur du même groupe.**



## CONTACTS

Le personnage possède un réseau de contact qui, en terme de jeu, peuvent lui rapporter des informations ou de l'équipement. Sa réserve de Points de Contacts remonte à son niveau de Gimmick au niveau du scénario. Il peut les dépenser pour obtenir un de ses effets :

### INFORMATION

Le personnage obtient une information sur un objet ou une personne, par exemple le nom du propriétaire d'un cheval, ou le contenu du casier judiciaire d'un malfrat.

Cout : 1 + Influence ou Statut éventuel de la cible

### MATERIEL

Le contact peut fournir du matériel au personnage. Il lui en coûtera un nombre de points de contact égal à la moitié de la valeur en PE de l'objet (arrondir au supérieur). Un délai peut-être nécessaire : lancez 1d6 et ajoutez la valeur en PE de l'équipement :

-8 et moins	1d6 jours
-5 à -7	1d3 jours
-2 à -4	1 jour
-1 à +1	1d6 heures
+2 à +4	1d3 heures
+5 à +7	1 heure
+8 et plus	Instantané

## RENOMMEE

La réputation du personnage le précède. Le joueur doit décider, lorsqu'il achète le Gimmick, si la notoriété du personnage se base plutôt sur la crainte, sur la confiance ou sur la sympathie. Lorsque le PJ rencontre un PNJ, le MJ ajoute son score de Gimmick au total Savoir + Puissants de ce dernier. Si le total est

supérieur ou égal à 10, il reconnaît le PJ, qui bénéficiera désormais d'un Dé de Gimmick en Crédit / Etiquette / Séduction (pour les perso « sympathiques »), Baratin (pour les perso connus pour la confiance) ou en Intimidation (pour ceux inspirant la crainte).

Le joueur peut décider que la renommée de son personnage se limitera à un domaine particulier de personnes (par exemple, les scientifiques ou les alpinistes) : on ajoute 2 à la reconnaissance pour les membres de cette catégorie, et -1 pour les autres.

## ARME FETICHE

Le personnage possède une arme personnelle qu'il soigne et chéri depuis déjà quelques temps (il doit quand même l'acheter avec des PE). Elle peut lui avoir été confiée par ses ancêtres ou avoir été l'arme de son ancien amour, peu importe : elle a quelque chose de spécial. Déjà, le personnage ne peut pas définitivement la perdre : s'il lui arrive de l'égarer durant une l'aventure, elle lui reviendra au maximum au début du scénario suivant. Par exemple, une arme tombée dans la lave aura été miraculeusement rattrapée par une pie voleuse qui viendra la lâcher comme par hasard juste devant son propriétaire... Plus que cela, cette arme est meilleure que la plupart des autres. Pour chaque niveau de Gimmick Arme Fétiche possédé par le personnage, il a le droit de lui choisir un Gimmick d'arme. Voir le chapitre sur les armes.

### GIMMICKS D'ARMES

- Rapide : +2 au bonus d'ini.
- Portée accrue : +50% de portée
- Précision accrue : +1 en précision
- Cadence accrue : +1 au jet de cadence



- Faible recul : -1 en Recul
- Légère : -1 en Force Requise
- Dégâts augmentés : +1 aux dégâts
- Capacité augmentée : +2 munitions
- Canons juxtaposés : en dépensant un nombre de munitions supplémentaire correspondant aux nombres de canons qui font feu, le personnage peut faire un coup multiple. S'il touche, un jet de dégâts est effectué par canon qui tire.
- Fiable : l'arme ne s'enraye que sur un résultat d'un résultat de moins de 3
- Arme bénite : l'arme fait 1d3 dégâts de plus contre les démons et les personnages possédant un score en Foi Obscure
- Arme maudite : l'arme fait 1d3 de plus de dégâts contre les créatures du Seigneur et contre les personnages possédant un score en Foi.
- Arme-Esprit : Ces rares armes Indiennes sont liées avec des esprits qui lui confèrent des propriétés spéciales. Les Armes Esprits sont en grosse majorité des armes de corps à corps, bien qu'on trouve de plus en plus d'armes à feu, notamment chez les Indiens humains. Sur ces dernières, en général moins anciennes et plus « technologiques », les Esprits ont moins d'emprise : Leurs effets ne se produisent que sur un 4 plus sur 1d6.

**Arme de feu :** la localisation touchée a une chance sur deux de s'enflammer. Eteindre le feu prend un tour entier.

**Arme de l'eau :** la peau de la cible devient suintante et glissante, et par conséquent ses gestes maladroits. Durant les 1d6 prochaines heures, et pour toutes ses actions physiques, il

fera un échec critique sur un 4 ou moins au lieu d'un 3 ou moins.

**Arme de l'air :** Le personnage va, pour les 1d6 prochains tours, être la cible de rafales d'air puissantes qui vont le gêner dans ses mouvements. Tous ses jets physiques (pour toucher, esquiver, etc.) subiront un malus de -1.

**Arme de la terre :** La localisation va lentement se pétrifier. Au terme d'une durée de 1d6 heures, durant laquelle toute action la faisant intervenir subira un malus de -1, et sera totalement changée en pierre (1 à 3) ou en bois (4 à 6). Durant les prochaines 1d6 heures, la localisation sera totalement inutilisable : si c'est une jambe, le personnage subira un -2 en agilité et la victime ne pourra plus se déplacer qu'à vitesse normale. Si c'est un bras, il ne pourra pas être utilisé. Si c'est la poitrine ou l'abdomen, le corps du personnage devient lourd comme de la pierre, ce qui diminue son initiative et son agilité de 2. Si c'est la tête, il aura une apparence horrible qui fera fuir ou le fera chasser par la plupart des gens.

**Arme de la vie :** La victime est un ennemi des Esprits de la vie, il devient donc un ennemi de toute vie... Durant les 1d6 prochains tours, les animaux vont tenter de le tuer. Au début de chaque tour, le MJ lance 1d6 : sur un résultat de 1 à 3, un gros animal local (ours, araignée géante...) ou une bande de petits animaux (meute de chacals, de chiens...) ou une nuée de minuscules animaux ou d'insectes (abeilles, scorpion, rats) arrive et l'attaque. Les effets sont cumulatifs.

**Arme de la mort:** La localisation touchée va temporairement se nécroser (durée : 1d6 tours). Si c'est une jambe, la cible subira un -1 en agilité et ne pourra plus se déplacer que lentement. Si c'est un bras, toutes les actions qui l'utilisent vont subir d'un malus de -2. Pour la poitrine et l'abdomen, la cible va suffoquer et perdre 1 point "d'Essouffler" par tour. Pour la tête, l'effet est un peu différent : la victime va avoir des visions cauchemardesques qui vont lui imposer un malus de -2 à toutes ses actions.

### **GRACE DIVINE**

Le Personnage a la chance d'avoir été touché par Dieu, ce qui lui permet d'acheter et l'utiliser les Dons et les Miracles de la foi.

Lorsque ce Gimmick est acquit, le personnage peut désormais acheter des Dons et des Miracles de la Foi (voir le chapitre suivant).

Les Dons sont considérés à tous points de vu comme des compétences. À la création de personnage, ils doivent être achetés avec des PCP (1 point pour 1 niveau), et peuvent par la suite être augmentés avec des XP. On ne peut posséder de don à un niveau supérieur au Gimmick « Grâce Divine » Ainsi, un personnage possédant le Gimmick à 1 ne peut avoir qu'un niveau dans, par exemple, le don « Guérison ». On ne peut utiliser de don pour lequel on a pas de points. Pour plus de détail, voir le chapitre sur la Magie et les Facultés Surnaturelles.

### **DON OBSCUR**

Le Personnage a été touché par les puissances des ténèbres, ce qui lui permet d'acheter et l'utiliser les Dons de la Foi Obscure.

Lorsque ce Gimmick est acquit, le personnage peut désormais acheter des Dons Obscurs (voir le chapitre suivant).

Les Dons sont considérés à tous points de vu comme des compétences. À la création de personnage, ils doivent être achetés avec des PCP (1 point pour 1 niveau), et peuvent par la suite être augmentés avec des XP. On ne peut posséder de don à un niveau supérieur au Gimmick « Foi Obscure » Ainsi, un personnage possédant le Gimmick à 1 ne peut avoir qu'un niveau dans, par exemple, le don « Colère noire ». On ne peut utiliser de don pour lequel on a pas de points. Pour plus de détail, voir le chapitre sur la Magie et les Facultés Surnaturelles.

### **LIEN AVEC LES ESPRITS**

Le Personnage possède un lien mystique avec le monde des Esprits décrit par les chamans Indiens, ce qui lui permet d'acheter des Totems et l'utiliser les rituels qui leurs sont liés.

Lorsque ce Gimmick est acquit, le personnage peut désormais acheter des Rituels Chamaniques (voir le chapitre suivant).

Les Rituels sont considérés à tous points de vu comme des compétences. À la création de personnage, ils doivent être achetés avec des PCP (1 point pour 1 niveau), et peuvent par la suite être augmentés avec des XP. On ne peut posséder de rituel à un niveau supérieur

**au Gimmick « Lien avec les esprits »**  
**Ainsi, un personnage possédant le**  
**Gimmick à 1 ne peut avoir qu'un niveau**  
**dans, par exemple, le don « Brûlure ». On**  
**ne peut utiliser de don pour lequel on a**  
**pas de points. Pour plus de détail, voir le**  
**chapitre sur la Magie et les Facultés**  
**Surnaturelles.**

#### **POINTS DE FOI / FOI OBSCURE /** **LIEN SPIRITUEL**

Ce Gimmick est triple. Il est important pour les personnages ambitionnant de devenir de puissants utilisateurs de magie.

Après chaque période de repos, en même temps qu'il regagne son point de Volonté, un personnage possédant ce Gimmick peut lancer le Dé de Gimmick : c'est le nombre de points de Foi, de Foi Obscure ou de Lien (selon le Gimmick acheté) que contient sa réserve aujourd'hui. Le joueur peut, s'il préfère, ne pas jeter le dé et collecter automatiquement un nombre de points de Foi, Foi Obscure ou Lien égal à la moitié de la valeur de son Dé de Gimmick (3 pour D6, 4 pour D8, etc). Ces points ne se rajoutent pas à ceux déjà présents : Si la réserve en contient déjà plus que le résultat, le jet est ignoré. Les effets des points de Foi / Foi Obscure et Lien sont décrits dans le chapitre suivant.

#### **MONTURE FANTASTIQUE**

Joly Jumper, Tornado, Grispoil... Il existe de nombreux exemples de Montures Fantastiques. A chaque achat d'un niveau ce Gimmick, le personnage peut choisir, pour son destrier, un Gimmick de Monture Fantastique.

#### **LES GIMMICKS DE MONTURES** **FANTASTIQUES**

- **Vigilant** : lorsque les personnages doivent faire un jet de Vigilance, le MJ en fait un aussi pour la Monture Fantastique. Si la monture réussit, elle avertit le personnage en hennissant, en tirant sur la bride ou de tout autre moyen à sa disposition.
- **Rapide** : la vitesse normale de la monture est augmentée de 25%.
- **Expérience du combat** : la monture bénéficie d'un +1 à son bonus d'attaque et de dégâts.
- **Résistance** : les seuils de blessures de la monture sont augmentés de 1.
- **Toujours là quand il faut** : La monture peut prendre l'initiative de se déplacer pour rejoindre son maître. Lorsque le joueur le souhaite et que c'est « physiquement » possible, celui-ci peut demander à ce que sa monture le rejoigne instinctivement. Elle pourrait ainsi, par exemple, surgir derrière le Saloon pour permettre à son maître d'échapper à ses poursuivants, mais pas descendre à la corde pour le rejoindre au fond d'un souterrain.

#### **TEIGNEUX**

Ce Gimmick est réservé aux Peaux-Vertes. Le personnage est accompagné par une nuée de Teigneux, ces petites créatures complètement débiles dont le loisir principal est de faire des choses absurdes (se pendre aux lustres, courir sous les tables...) méchantes (effrayer les vieilles dames, faire les poches...) ou juste absolument insupportables (faire un concours de rots, chanter le plus fort possible...). Toutefois, lorsqu'ils sont bien dressés, les Teigneux sont capables d'obéir aux

ordres simples (Suis-le, Mords-le, etc.) de leur Maître. Celui-ci, à l'achat du premier niveau de Gimmick, acquiert la compétence spéciale Contrôler les Teigneux au niveau 1, qu'il pourra augmenter avec ses PCP (et qui progressera aussi automatiquement de 1 à chaque nouvel achat du Gimmick), ainsi qu'ld3 de ces créatures. À chaque niveau supplémentaire, il sera rejoint par ld3 bestioles de plus. Lorsqu'il veut se faire obéir de ses Teigneux, le personnage fait un jet d'Intelligence+Contrôler les Teigneux. La Marge+1 est le nombre de créatures qui le comprennent et/ou lui obéissent. Les Teigneux sont incapables de parler, mais par des grognements, des couinements

et des gestes qui ressemblent à une caricature du langage des signes, ils peuvent se faire comprendre (éventuel jet d'Intelligence+Controller les Teigneux). Au fil du temps, un lien affectif se crée en général entre les Teigneux et leur Maître, et rien n'est plus dangereux qu'un Troll à qui on vient de tuer une des bestioles.

#### CAVALIER HORSPAIR

Le personnage chevauche comme un dieu. Il possède un instinct et des réflexes qui lui permettent de réussir là où les autres iraient droit dans le mur. Son Dé de Gimmick s'ajoute à tous ses jets de Contrôle.



# EQUIPEMENT

Ce chapitre présente un catalogue sommaire d'équipement. Pour chaque objet, un coût en points d'équipement est donné. Libre au MJ de limiter l'accès à tout ou partie d'entre eux...

Les points d'Equipement non dépensés durant la création du perso sont convertit (sauf avis contraire du MJ) en argent de poche...

La monnaie de référence sur le Westhrell reste le Dollar nain. 1PE = 10\$.

## QUALITE

Les coûts présentés ici sont ceux d'objets de qualité moyenne. Le joueur peut décider de payer un peu plus cher pour obtenir un objet de meilleure facture, ou de payer un peu moins pour un objet médiocre.

Le système est simple : en payant 1 PE de plus que le prix de base, sa qualité augmente de 1.

Les effets de la qualité changent d'un objet à l'autre.

- Pour ceux utilisés avec un jet de dé, la qualité devient un bonus. Ainsi, un kit de crochetage de qualité 1 donnera un +1 aux jets de crochetage. Un monture de bonne qualité sera plus facile à manier (ajoutez la qualité au jets d'équitation). Une arme de bonne qualité sera plus précise (bonus au jet de tir).

- Pour les armures, la qualité influera sur le poids (diminuez l'encombrement de 1 par point de qualité).
- Pour les objets présentant une quantité (de poids, de temps, de place), augmentez cette dernière de 25% par point de qualité (par exemple, un sac de qualité 1 pourra porter 25 kg au lieu de 20, un grimoire de qualité 1 contenir 5 sorts, etc).

A l'inverse, en payant 1 point de moins (coût minimum : 0,5 PE), l'objet sera de médiocre qualité. Inversez les effets décrits ci-dessus...

Pour plus de clarté, ce qui est modifié par la qualité de l'objet est indiqué en gras.

Durant la création de personnage, il est conseillé de limiter les joueurs aux objets de qualité -1, 0 ou +1 (pour éviter le gros-billisme).

## NIVEAU DE VIE (OPTIONNEL)

Pour certains équipement décrit ci-dessous, aucun coût n'est donné. A la place est indiqué un « Niveau de Vie ». Ce sont les possessions les plus coûteuses comme les maisons, les véhicules, etc. De tels objets ne sont pas achetés avec des PE.

Le système est simple : durant la création de personnage, le joueur peut choisir 3 éléments dont le niveau de vie

indiqué ne dépasse pas celui de son personnage. Par exemple, un homme de NdV 3 pourrait posséder un petit appartement et 250 PE à la banque...

Le joueur peut décider de troquer deux de ses « emplacements » pour obtenir un élément d'un niveau supérieur au sien, ou trois pour obtenir un élément supérieur de 2 niveaux, etc.. Pour reprendre l'exemple précédent, le joueur peut décider de laisser tomber l'argent en banque pour s'offrir une petite maison, une coquette ferme sur les rives du Liberty...

A l'inverse, le joueur peut échanger un élément contre 2 d'un niveau inférieur au sien, ou 3 inférieurs de 2 niveaux, etc.

Si les PJ veulent acheter, après la création de personnage, des objets de niveau de vie, il suffit de multiplier le niveau indiqué par la « base en PE » fournie.

#### **PARTAGE DES RESSOURCES**

Les PJ peuvent, s'ils l'acceptent, s'échanger des ressources pour acheter des choses en commun. Cela fonctionne particulièrement pour les objets coûteux payés en NdV. Par exemple, un groupe d'investigateurs de l'occulte pourraient se cotiser pour acheter une base d'opération comme un petit manoir dans les Rives Proches.

#### **VENDRE**

Les PJ peuvent décider de se séparer de leurs biens. Un simple jet de Charisme + Marchandage suffit, une fois en face de la personne intéressée. C'est un jet en opposition : la marge du PJ indique le pourcentage du coût d'origine de l'objet gagnée :

Marge	Pourcentage
-7 et moins	25%
-6 à -4	50%
-3 à -1	75%
0 à 2	90%
3 à 5	120%
6 à 8	150%
9 et +	180%

Le MJ peut imposer un bonus ou un malus en fonction de l'état de l'objet, etc.

#### **TROUSSE DE CROCHETAGE**

La trousse de crochetage se présente comme un petit sac contenant tout le nécessaire pour crocheter une porte.

**Système :** La trousse de crochetage donne un bonus de +1 aux jets de Mécanisme / Crochetage

**Coût :** 1 PE.

#### **LAMPE**

Une lanterne pour éclairer le fond des donjons...

**Système :** Eclaire un rayon de 6 mètres autour du porteur, durant 1 heure par dose d'essence.

**Coût :** 1PE + 1PE pour 10 heures d'éclairage.

#### **SAC**

Une simple sac de toile pour mettre l'équipement.

**Système :** Divise par deux le poids de l'équipement qu'il contient. Peut contenir 20 kg.

**Coût :** 1 PE.

#### **NECESSAIRE DE SURVIE**

De la nourriture, de l'eau, une gamelle, un briquet, une couverture...

**Système :** Un personnage s'aventurant dans la nature sans cet équipement

subirait la perte d'un point de fatigue par jour (ou plus pour les milieux très hostiles).

**Coût :** 1 PE pour l'équipement, plus 1PE pour 4 jours de vivres.

### MONTURE

Du poney au cheval . . .

**Coût :**

Poney (Dé de vitesse D4 ; Constitution 4) 3 PE

Cheval (Dé de vitesse D8 ; Constitution 5) 5 PE

Pur-sang (Dé de vitesse D10 ; Constitution 4) 5 PE

Monture de guerre (Dé de vitesse D6 ; Constitution 6) 5 PE

Toutes les montures ont une maniabilité de 0.

### PARCHEMIN

L'éternel rouleau de sorts des sorciers.

**Système :** Donne un bonus de +2 à une compétence de sort. Seul un personnage doté du Gimmick nécessaire pour lancer ce sort peut utiliser le parchemin. Une seule utilisation.

**Coût :** 1 PE

### GRIMOIRE

Un ancien livre contenant un savoir magique important.

**Système :** Tant qu'il peut utiliser son grimoire, le PJ bénéficie d'un bonus de +1 au jet de dé pour lancer tout les sorts contenus dans le grimoire. Le personnage peut ajouter des sorts qu'il connaît à son grimoire, pour 3 XP. Un grimoire peut contenir au maximum 4 sorts.

**Coût :** 2 PE par sort contenu

### BEAU HABITS

Il s'agit de beaux vêtements mettant en valeur le porteur . . .

**Système :** Le personnage portant ses beaux habits bénéficie d'un bonus de +1 à ses jets de **Credit / Séduction** . . .

**Coût :** 1 PE

### TROUSSE DE SOINS

Des bandages, des baumes, des pinces : tout le nécessaire pour soigner.

**Système :** Le personnage utilisant une trousse de soins bénéficie d'un +1 à ses jets de **Soigner**.

La trousse peut guérir un total de 8 points. Après chaque jet de soins, le personnage lance 1d6, retranche sa marge au résultat, et ajoute +2 dans le cas d'une blessure grave : c'est le nombre de points dépensés. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de points restant dans la trousse, celle-ci est épuisée.

**Coût :** 1 PE.

### LIVRE

Un livre contient un savoir précieux aux érudits.

**Système :** Le Joueur choisit la compétence de **Science et Erudition** dont traite le livre. Il lui confère un bonus de +1 aux jets correspondants.

### PIEGES

Pratique pour chasser ou pour tendre une embuscade.

**Système :** Poser un piège demande un jet d'**Intelligence + Survie** (il se déclenche tout de suite sur un échec critique). Lorsqu'un personnage s'approche du piège, il a droit à un jet de **Perception + Vigilance**, avec un malus égal à la marge du jet de piégeage. S'il loupe, le piège se déclenche (bonus de dommage +4).

### LOGEMENT

(Base en PE : x250)

Le logement est un élément typique du niveau de vie d'un personnage. Il peut soit le louer, soit en être propriétaire : le coût varie en fonction.

Logement	NdV en Locat.	NdV en Propriétaire
Caravane / Roulotte	1	3
Petit appartement	3	4
Grand appartement / Petite maison	4	5
Grande maison / Petit manoir	5	6
Grand manoir / Petit château	6	7
Grand château	/	8
<b>Options</b>		
Grand terrain	+1	+1

## FORTUNE

Fortune est de l'argent placé sous une forme ou une autre : en banque, sous forme de tableau, de bijoux, etc. La valeur épargnée correspond à une grande quantité de PE accessible seulement après une demi-journée de « transformation » (cela peut-être un retrait, une vente, etc.). La fortune ne se

régénère pas : l'argent retiré en cours de jeu est perdu. Si l'épargne du personnage tombe à 0, le Niveau de Vie du personnage diminue de 1.

Niveau de vie	PE disponibles
1	60
2	125
3	250
4	500
5	1000
6	2000

 Note : les PE de fortune ne peuvent être dépensés que durant le jeu, pas pendant la création de personnage.

## PERSONNEL

Le personnel peuvent être des femmes de maison, des majordomes, des jardiniers, etc. Au joueur de choisir.

Personnel	Niveau de vie
1 personne à mi-temps	3
1 personne à plein-temps	4



ARMES									
	Ini.	Por.	Pré.	Cad.	Rec.	For.	Dom.	Ech.	PE
Corps à corps									
Poings, pieds	0	/	0	/	/	/	For	/	/
Griffes	0	/	0	/	/	/	For+1	/	/
Bâtons	+2	/	+1	/	/	1	For+1	2	1
Couteaux, Masses, Tomahawks	0	/	0	/	/	1	For+2	2	1
Epées courtes	+1	/	0	/	/	2	For+2	2	2
Marteau de guerre	-1	/	0	/	/	2	For+3	2	2
Tranche-Scalps Orque Sauvage	+1	/	0	/	/	3	For+3	3	3
Epées	+1	/	0	/	/	3	For+3	3	3
Epées et haches à 2 mains	-1	/	0	/	/	5	For+4	4	4
Gromarto troll	-2	/	-1	/	/	6	For+5	5	
Tomahawks à 2 mains Nindien	-2	/	-1	/	/	5	For+4	3	
Armes de trait et de jet									
Couteau de lancer / shuriken	0	For x2	0	/	/	2	For+2	/	1/5
Arc court	0	15	0	/	/	1	4	3	2
Arc long	0	30	0	/	/	1	5	4	3
Arbalète légère	0	15	0	1	/	1	6	3	3
Arbalète lourde	0	20	0	1	/	1	7	4	4
Armes de poings									
	Ini.	Por.	Pré.	Mun	/	T/T	Dég.	Ech.	PE
Derringer*	+2	5	0	2	/	1	4	1	2
Petit calibre*	+1	15	0	6	/	2	5	2	3
Moyen calibre*	0	15	0	6	/	2	6	2	4
Gros calibre*	0	15	0	6	/	2	7	2	5
Armes d'épaules									
	Ini.	Por.	Pré.	Mun	/	T/T	Dég.	Ech.	PE
Carabine*	0	50	+1	5	/	2	6	4	4
Fusil*	0	20	0	2	/	1	7	4	4
Tromblon nain	0	10	+3	2		1	+4	4	
Fusil à gros gibier*	0	20	0	1	/	1	8	4	4
Chevrotine		30			/		9 (-1 / 5m)		
Armes lourdes									

	Ini.	Por.	Pré.	Cad.	For.	T/T	Dé g.	Mun	Ech.	PE
<b>Gatling</b>	-1	30	-1	D10	6	1	+6	Inf.	5	7
<b>Mitrailleuse sur trépied</b>	-1	100	+1	D8	2	1	+7	Inf.	5	8

### Armes explosives

	Ini.	Por.	Pré.	Aire	Eclats		Dég.	Ech.	PE
<b>Dynamite</b>	/	10	0	2m	3		8	2	3 le baton

**Ini.** : Modificateur d'initiative.

**Por.** : Portée de base. Jusqu'à la moitié de cette distance, la cible est à courte portée (+2 au tir). Au-delà de la Portée, le tir souffre d'un malus de -2 par tranche de (Portée) mètres.

**Pré** : Bonus ou malus à l'attaque. S'applique au jet pour toucher. La Qualité de l'arme s'applique à la Précision.

**Cad.** : Cadence de base. Voir règles de Tir en rafales

**For.** : Force requise. Un porteur d'une Force inférieure à celle requise par son arme souffre d'un malus de -2 par point de différence. Lorsque c'est possible, un personnage peut utiliser son arme avec les deux mains. Sa Force est alors considérée à cet égard comme supérieure de deux points. Ainsi, un humain de Force 3 peut utiliser une épée à 2 mains sans malus s'il l'utilise... à deux mains ! Pour les

armes automatiques, le malus s'applique au jet de cadence, pas au jet au toucher.

**T/T** : Tirs par tour. Le nombre de tirs simples qu'il est possible de faire avec cette arme.

**Dég.** : Bonus aux Dégâts. S'il y a un chiffre après un slash, c'est la valeur de perçage d'armure. Retirez cette valeur à l'éventuelle armure de la cible.

**Ech.** : Echelle. Un personnage ne peut utiliser à une main que les armes dont l'échelle est inférieure ou égale à la sienne, et à deux mains que celles ne dépassant pas son échelle+1.

**PE** : Coût en points d'équipement.

**\*** : Statistiques pour une arme humaine. Pour une arme de facture elfe, augmentez la portée de 50%, mais diminuez les dégâts de 1. Pour une arme naine, diminuez les munitions de 1, mais augmentez les dégâts de 1.

# MAGIE ET MIRACLES

## PROCEDURE

Nous regrouperons les dons de la Foi, ceux de la Foi Obscure et les Rituels sous le nom générique de « sorts ».

La procédure d'utilisation des sorts est la suivante :

- Le personnage doit passer le Temps Requit en invocation, concentration ou activation. Si « permanent » est indiqué, cela signifie qu'aucun temps n'est nécessaire. « 1 tour » signifie que le personnage ne doit rien faire d'autre que de préparer le sort ou d'activer la faculté durant un tour.
- Il dépense alors l'éventuel coût en point de Volonté indiqué.
- Si un score de complexité est indiqué (c'est à dire quand il n'y a pas marqué « Complexité : / »), le personnage fait un jet de Pouvoir + Sort avec un malus égal à la Complexité (ou la moitié de la Complexité, arrondie au supérieur, pour le DxD).
- Appliquer les effets : Si le jet est de 5 ou plus ou qu'aucun jet n'est nécessaire, les effets sont appliqués. Lorsqu'une marge est indiquée, c'est la marge du jet. Lorsqu'un Dé de Bonus est indiqué, il correspond au score du personnage dans le sort (cette table est la même que celle des Dés de Gimmick) :

Niveau	Dé de Bonus
1	D3
2	D4

3	D6
4	D8
5	D10
6	D12

Rappelons que seul un personnage possédant au moins 1 niveau dans un sort peut tenter de l'utiliser. Il est impossible d'avoir un sort à un niveau supérieur au Gimmick de Domaine de Magie correspondant.

## LES DOMAINES DE MAGIE

Lorsqu'un personnage achète le Gimmick Foi, Foi Obscure ou Lien avec les Esprits, il devient capable de prouesses surnaturelles.

Chaque domaine doit être acheté séparément : chacun est donc un Gimmick à part entière. Lorsqu'un domaine est acquis, le personnage peut désormais acheter des sorts de ce domaine (voir les sorts au chapitre suivant). Les sorts sont considérés à tous points de vu comme des compétences. À la création de personnage, les sorts doivent être achetés avec des PCP (1 point pour 1 niveau), et peuvent par la suite être augmentés avec des XP. On ne peut posséder de sort à un niveau supérieur au domaine correspondant. Ainsi, un personnage possédant le Gimmick « Magie Hermétique » à 1 ne peut avoir qu'1 niveau dans, par exemple, le sort « Projectile ». On ne peut par conséquent

acheter de sorts d'un domaine qu'on ne possède pas. On ne peut utiliser de sort pour lequel on a pas de points. Selon le contexte, le MJ peut imposer des limites pour l'achat des niveaux de domaines. Pour plus de détail, voir le chapitre sur la Magie et les Facultés Surnaturelles.

## **POINTS DE MAGIE**

Le Gimmick « Points de Foi / Foi Obscure / Lien Spirituel » est important pour les personnages ambitionnant de devenir de puissants utilisateurs de facultés surhumaines, quelque soit leur univers ou le nom qu'ils portent.

Après chaque période de repos, en même temps qu'il regagne son point de Volonté, un personnage possédant un tel Gimmick peut lancer le Dé de Gimmick : c'est le nombre de points de Foi, Foi Obscure ou Lien Spirituel que contient sa réserve aujourd'hui. S'il possède plusieurs de ces Gimmicks, il possède des réserves bien distinctes.

Le joueur peut, s'il préfère, ne pas jeter le dé et collecter automatiquement un nombre de points de Magie égal à la moitié de la valeur de son Dé de Gimmick (3 pour D6, 4 pour D8, etc). Ces points ne se rajoutent pas à ceux déjà présents : Si la réserve en contient déjà plus que le résultat, le jet est ignoré.

Les points de Magie forment une réserve qui se renouvelle chaque jour comme décrit dans la section Gimmick. L'utilité des points de Magie est la suivante : ils peuvent remplacer les points de Volonté en ce qui concerne le coût de lancement d'un sort. Ainsi, un personnage possédant des points de Magie pourrait lancer un sort coûtant 2 points de

Volonté en dépensant 2 points de Volonté, 1 point de Volonté et 1 point de Magie ou 2 points de Magie. Etant donné le nombre limité des points de Volonté, les points de Magie deviendront vite nécessaires. Notez que les points de Magie ne sont pas des points de Volonté : on ne peut pas en dépenser pour rejeter de dé ou autre.

## **GAGNER DE NOUVEAUX SORTS**

Pour apprendre un nouveau sort, il faut que le personnage y ait accès (par exemple, par la lecture d'un grimoire pour la Foi Obscure, par apprentissage auprès d'un maître pour la magie rituelle, par récompense divine pour la Foi, etc.) Ensuite, il lui faut acheter et développer le sort, au prix normal d'une compétence. Comme toujours, un sort ne peut jamais dépasser le Gimmick de domaine de Magie qui lui correspond. Il doit donc d'abord augmenter ce Gimmick, au prix normal.

## **LA FOI**

La foi est une arme puissante dans un monde où rodent les créatures démoniaques.

Une grande concentration est requise pour faire appel à un Don aussi, sauf lorsque le contraire est précisé, il est impossible de les utiliser en combat ou dans une situation d'action.

## **LES SORTS**

### **GUERISON**

Temps Requit : 1 minute

Coût : 1 point de Volonté.

Complexité : Deux fois le malus correspondant à la blessure visée (2 pour une sérieuse, 4 pour une grave).



**Effet :** En imposant les mains sur une blessure ou un corps malade et en récitant une prière, le personnage peut en accélérer la guérison. Si le jet est réussi, la blessure est transformée en une blessure de niveau inférieur (par exemple, une sérieuse devient une légère). Si le Jet affiche un 13, elle est transformée en une blessure de deux niveaux inférieures (une sérieuses en une superficielle). Si le jet affiche un 16, elle est transformée en une blessure de trois niveaux inférieures, etc.

#### **EXORCISME**

**Temps Requit :** 10 minute

**Coût :** 1d6 points de Volonté.

**Complexité :** Jet d'opposition de Pouvoir-Volonté du démon

**Effet :** Le personnage, en accomplissant un rituel d'exorcisme, peut chasser le mal d'un corps ou d'un lieu. S'il le jet est réussit, le démon est banni. Si la marge est de 3 ou plus ou que le jet est une réussite critique, le démon est détruit. En cas d'échec critique, le Démon prend possession de l'Exorciste pour une durée de 1d6 minutes avant de retourner dans son « hôte » d'origine.

#### **PURIFICATION**

**Temps Requit :** 1 tour

**Coût :** 1 point de Volonté

**Complexité :** 0 ou Virulence du poison

**Effet :** Le personnage peut, en bénissant un objet, le purifier : il peut ainsi rendre l'eau sale potable ou encore neutraliser un poison. Si le jet est réussi, l'eau devient buvable, les aliments rances digestes, et les effets des poisons minorés d'un niveau (les effets majeurs deviennent effets mineurs, et les effets mineurs n'ont aucun effet).

#### **BENEDICTION**

**Temps Requit :** 1 tour

**Coût :** 1 point de Volonté

**Complexité :** 0

**Effet :** Le personnage peut bénir un objet ou une personne, qui va alors durant quelques instants être inspiré par Dieu. Concrètement, pour une durée égale, en minutes, à la marge du jet+1, le personnage peut donner un bonus de +1 à toutes les actions de la personne bénie ou de toute personne utilisant l'objet béni.

#### **REDEMPTION**

**Temps Requit :** 1 tour

**Coût :** 1 point de Volonté

**Complexité :** 0

**Effet :** Lorsque cela est nécessaire, le Personnage peut devenir le bras armé de Dieu. Pour une durée égale à la marge du jet +1, les jets pour toucher et les jets de dégâts du personnage vont bénéficier d'un bonus de +2, et les dommages qu'il va subir être diminués de 2. L'utilisation de la Rédemption est épuisante le personnage perdra 1d3 points de volonté supplémentaire à la fin du combat. Si le score de volonté du personnage descend à 0 ou moins à cause de ce jet, il tombe inconscient pour 2d6 minutes.

#### **SENTIR LE MAL**

**Temps Requit :** 1 action

**Coût :** 1 point de Volonté

**Complexité :** 0

**Effet :** En se concentrant (coûte un point de volonté), le personnage peut sentir la présence du mal dans un lieu ou dans les yeux d'une personne. Le résultat du jet détermine les questions que le joueur peut poser au MJ :

- 10 : « Le lieu ou la personne est-elle actuellement habité par le Mal ? »
- 12 : « Le Mal a-t-il habité cette personne ou ce lieu dans la semaine ? » ou « depuis combien de

temps le Mal habite-t-il ce lieu ou cette personne, s'il l'habite ? »

- 14: « Le Mal a-t-il habité cette personne ou ce lieu dans l'année ? » ou « Si le Mal a été présent dans la semaine, quelle était la nature et le nom du Démon ? »

#### **DERNIER RECOURS : LES MIRACLES**

A la différence des Dons, il n'y a aucun « catalogue » des Miracles. Ils sont beaucoup moins prévisibles et souvent beaucoup plus puissant. Implorer Dieu n'est pas une chose à faire à la légère. S'il trouve la demande injustifiée, il peut ne pas répondre ou, pire, décider de punir celui qui l'a dérangé.

Les Miracles font aussi appel au Pouvoir, et seul ceux possédant au moins 1 niveau du Gimmick Grace Divine peuvent tenter d'en réaliser un. Plus la Foi d'un personnage est grande, plus les Miracles qu'il peut accomplir seront « spectaculaires ».

Lorsque le PJ veut réaliser un Miracle, le personnage doit formuler une demande respectueuse et sincère du genre « Dieu sauve-nous ! » ou « Seigneur, punissez cette créature impie ». Le Shérif évalue la pureté et la légitimité de la demande en lui attribuant un score de -3 à +3. -3 représente une demande futile ou sacrilège, et +3 une requête pure et héroïque. En cas de doute, un score de +0 fera l'affaire. Il fait alors un jet secret de Pouvoir + Foi du personnage + niveau de la requête, et reporte le résultat sur le tableau suivant :

5 ou moins : Dieu punit le personnage de l'avoir appelé d'une manière spectaculaire et il perd 1 point de Foi.

6 à 12 : rien ne se passe.

13 à 14 : Un événement se produit qui aide un peu les personnages, leur permettant par exemple de gagner du temps ou blessant légèrement leur adversaire.

15 à 16 : Un événement inattendu et troublant se produit, qui va aider franchement les personnages : Le pont va s'effondrer devant leurs poursuivants, quelque chose va Sérieusement Blessé la créature, etc.

18 et + : La mer s'ouvre, le mort ressuscite, l'eau se change en vin ...

Faire appel à Dieu est un événement marquant, et qu'un Miracle ce soit produit ou pas, le personnage perd 1 point de Foi qu'il pourra récupérer de la façon habituelle (voir chapitre suivant).

#### **PERDRE ET RETROUVER LA FOI**

Au fur et à mesure qu'il va commettre des actes qui vont à l'encontre des préceptes de l'église (globalement des dix commandements), la caractéristique de Foi du personnage va diminuer. Lorsqu'il accomplit un acte blâmable (tuer des innocents, voler, parjurer) ou qu'il utilise ses dons et miracles pour faire le mal, le joueur doit jeter un D6. Si le résultat est strictement inférieur au niveau indiqué sur le tableau des péchés, le personnage perd définitivement un point de Foi.

Péché	Niveau
Tuer, violer, piller, prêcher le mal	6
Voler, forniquer	4
Parjurer	2

A l'inverse, à force de rigueur, un personnage irréprochable pourra

regagner des points de Foi. A chaque fois que le personnage accomplit un acte de pénitence, de bravoure ou de ferveur, le joueur fait un jet sur la table des Actes de Foi. Si le résultat est inférieur au niveau indiqué, il regagne un point de Foi (il ne peut toutefois pas dépasser son niveau de Pouvoir).

Actes de Foi	Niveau
Prendre une balle à la place d'un innocent, actes de pénitence les plus extrêmes.	6
Tuer un démon, libérer un lieu de l'emprise du Mal	4
Remettre un pecheur sur le droit chemin	2

### **LA FOI OBSCURE**

Reflet maléfique de la Foi, la Foi Obscure est celle des fidèles du Necrarque et des habitants de Carnath-Gordul. En terme de règles, elle fonctionne d'une manière similaire à la Foi, bien que ses effets soit toujours plus pervers et que ses adeptes ne puissent accomplir de Miracles.

### **LES SORTS**

#### **CORRUPTION**

**Temps Requit :** 1 action

**Coût :** 1 point de Volonté

**Complexité :** Jet d'opposition

**Volonté-Pouvoir de la cible**

**Effet :** Le personnage peut, en utilisant la sombre langue de Carnath-Gordul, subtilement corrompre les âmes et pervertir les esprits. En cas de jet réussi, le personnage peut, au choix, lui faire perdre un point de Foi ou lui faire accepter un échange qu'elle ne pourra plus refuser et dont elle sera incapable de parler à quiconque.

#### **COLERE NOIRE**

**Temps Requit :** 1 tour

**Coût :** 1 point de Volonté

**Complexité :** 0

**Effet :** Le personnage peut libérer la Colère Noire qui sommeille dans le cœur des adeptes des forces du Mal. Pour une durée égale en minutes à la marge du jet +1, les jets pour toucher et les jets de dégâts du personnage vont bénéficier d'un bonus de +2 points, et les dommages qu'il va subir être diminués de 2. L'utilisation de la Colère Noire est épuisante et, à la fin du combat, le personnage perdra 1d3 points de volonté. Si le score de volonté du personnage descend à 0 ou moins à cause de ce jet, il tombe inconscient pour 2d6 minutes.

#### **MALEDICTION**

**Temps Requit :** 1 minute

**Coût :** 1 point de Volonté

**Complexité :** 0

**Effet :** En maudissant un objet ou un individu, le personnage va attirer sur lui le mauvais sort. Concrètement, pour une durée égale, en minutes, à la marge du jet +1, le personnage peut donner un malus de -1 à toutes les actions de la personne maudite ou de toute personne utilisant l'objet maudit.

#### **POSSESSION**

**Temps Requit :** 1 tour

**Coût :** 1 point de Volonté

**Complexité :** Jet d'opposition

**Volonté-Pouvoir de la cible**

**Effet :** Les Démons désincarnés du Carnath-Gordul ont la possibilité de prendre possession du corps d'un vivant. Si le Démon remporte l'opposition, il prend possession du corps pour une durée dépendant de la marge :

0 ou 1 : 1d6 minutes  
 2 ou 3 : 1d6 heures  
 4 ou 5 : 1d6 jours  
 6 ou 7 : 1d6 semaines  
 8 ou plus : tant qu'il veut.

#### **SOUILLER**

**Temps Requit :** 1 heure  
**Coût :** 1d3 point de Volonté  
**Complexité :** 0

**Effet :** Les adeptes de la foi obscure peuvent souiller la terre qu'ils foulent, qui va devenir à terme aussi morte que celles du Carnath-Gordul. Si le jet réussit le personnage peut rendre une zone infertile et impropre à la vie. Le résultat du jet définit l'effet exact :

10 ou 11 : dans une zone de 2 m de rayon, les plantes fanent et la température tombe. L'effet dure un jour

12 ou 13 : dans une zone de 20m, les plantes meurent, l'eau devient non potable et la température tombe de 5°C. L'effet dure 1 semaine.

14 ou 15 : dans une zone de 200m de rayon, les plantes fanent, l'eau devient non potable, la terre infertile et la température baisse de 10°C. De plus une brume apparaît, empêchant la lumière de passer. L'effet dure 1 mois.

16 ou 17 : même effets que ci-dessus, mais en plus les animaux vivant dans la zone, étendue à 2 km, commence à muter. Durée : 1 an

18 et plus : La zone devient définitivement Souillée.

Un même personnage ne peut Souiller qu'une zone à la fois : s'il utilise ce pouvoir ailleurs, l'ancienne zone souillée retrouve son aspect d'origine

(hormis si le jet de Souiller avait été de 18 ou plus).

#### **AGONIE**

**Temps Requit :** Variable  
**Coût :** 1 point de Volonté  
**Complexité :** 0

**Effet :** En touchant un individu, le personnage peut aspirer sa vitalité, le souiller et l'affaiblir. Si le jet réussit, la blessure subie par la cible dépend de la durée du contact : superficielle pour un contact bref, légère pour 10 secondes, sérieuse pour 1 minute et grave pour 5 minutes.

#### **PERDRE ET RETROUVER LA FOI OBSCURE**

Au fur et à mesure qu'il va commettre des actes qui vont à l'encontre des préceptes du Nécrarque, la caractéristique de Foi Obscure du personnage va diminuer. Lorsqu'il accomplit un acte de bonté (trahir le Nécrarque, se sacrifier pour sauver des innocents, remettre un pécheur sur le droit chemin) ou qu'il utilise ses Dons pour faire le Bien, le joueur doit jeter un dé. Si le résultat est strictement inférieur au niveau indiqué sur le tableau des Interdits, le personnage perd définitivement un point de Foi Obscure.

Interdit	Niveau
Trahir le Nécrarque	6
Etre gratuitement charitable	4
S'éloigner du Carnath-Gordul trop longtemps	2 (teste tous les ans)

A l'inverse, à force de mener à bien ses sombres desseins, un personnage



mauvais pourra regagner des points de Foi Obscure. A chaque fois que le personnage accomplit un acte servant le Necrarque, corrompt les âmes ou élimine un fidèle de Dieu, le joueur fait un jet sur la table des Actes de Foi. Si le résultat est inférieur au niveau indiqué, il regagne un point de Foi (il ne peut toutefois pas dépasser son niveau de Pouvoir).

Actes de Foi	Niveau
Réussir une longue mission confiée par le Necrarque	6
Tuer un serviteur puissant de l'église	4
Corrompre une âme	2

### **LA MAGIE CHAMANIQUE**

Selon les chamans indiens, la nature est peuplée d'Esprits puissants et immatériels qui, si on sait leur parler, acceptent de venir en aide aux mortels. D'après leurs légendes, il y a bien longtemps, les Anciennes Races elles-mêmes connaissaient ces secrets et étaient capables de grandes choses. Mais suite à l'Exil sur le continent d'Esthrill, elles les oublièrent.

La puissance des chamans Indiens n'est plus à prouver et ceux qui, durant la Guerre du Westhrill, virent les nuages s'amonceler et les éclairs tomber sur leurs ordres savent que quelque chose échappe aux hommes blancs.

Les Chamans vénèrent et tirent leur puissance des Esprits Totem, qui peuvent être catalogués en 6 branches : les totems de l'air (Aigles, griffons, etc.), du feu (Dragons, Reptiles, etc.), de la terre (Mammifères, etc.), de l'eau (Poissons, Caimans, etc.), de la vie

(Licornes, Fées, etc.) et de la mort (Animaux nocturnes).

Ces totems sont, en terme de règle, des sorts : chacun donne accès à des effets différents, appelés Rituels. Ainsi, un personnage possédant le totem Feu à 4 pourra utiliser tous les rituels du Feu avec un score de 4.

### **LES RITUELS DE L'AIR**

#### **VENT**

Temps Requit : 1 minute

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Sur un jet réussi, le personnage peut faire se lever un vent allant à (Marge+1) x20 Km/h.

#### **BOURRASQUE**

Temps Requit : 1 action

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Sur un jet réussi, le personnage peut faire souffler une brève mais puissante bourrasque capable de renverser ses ennemis. Si le jet réussi, la cible fait un jet de Constitution + Force. Si le résultat est inférieur au jet de l'invocateur, elle se retrouve au sol.

#### **INVOCATION D'UN ELEMENTAIRE D'AIR**

Temps Requit : 1d6 tours

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Si le jet réussi, l'élémentaire apparaît. Il dispose de Marge/2 (arrondir au supérieur) actions par tour et toutes ses Caractéristiques sont égales à la Marge x1.

#### **VITESSE**

Temps Requit : 1 action

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Sur un jet réussi, le personnage est investi par un Esprit de l'air et

acquiert une vitesse surnaturelle. Il bénéficie d'une action supplémentaire par tour par tranche de 2 points de marge (10 ou 11 : +1 action ; 12 ou 13 : +2 actions, etc.). Il ne peut s'en servir que pour des actions physiques (courir, se battre), et pas pour tirer avec des armes à feu. L'effet dure tant que l'invocateur souhaite, mais chaque tour au-delà du premier lui fera perdre un point de « Fatigué ». On ne peut pas accomplir ce rituel plus d'une fois pas combat.

### LES RITUELS DU FEU

#### BOULE DE FEU

Temps Requit : 1 action

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Si le jet réussi et que l'invocateur réussi, la cible est touchée par un projectile faisant Marge  $\times 2$  en bonus de dégâts, et doit jeter deux dés. Si le résultat est inférieur à la Marge du rituel du Chaman, elle s'enflamme.

#### BRULURE

Temps Requit : 1 action

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Si le jet réussit, le personnage peut faire augmenter la température d'un objet métallique à tel point que son porteur est obligé de le lâcher ou que ce sur quoi il est posé s'enflamme ou fonde. La Marge du jet est utilisée comme un malus à l'éventuel jet de Volonté-Constitution de celui qui tient l'objet ou comme indicateur de la chaleur produite.

#### INVOCATION D'UN ELEMENTAIRE DE FEU

Temps Requit : 1d6 tours

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Si le jet réussi, l'élémentaire apparaît. Sa force est égale à la Marge  $\times 1 \times 2$  et toutes ses autres Caractéristiques à la Marge  $\times 1$ .

#### FORCE

Temps Requit : 1 action

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Se laissant investir par un impétueux Esprit du Feu, le Personnage en acquiert la force. Si le jet est réussi, sa Force est augmentée d'1 point pour deux points de marge (10 ou 11 : +1 ; 12 ou 13 : +2). L'effet dure 1d6 tours, et peut être rallongé au coût d'un point de Fatigue pour 1d6 tours.

### LES RITUELS DE L'EAU

#### PLUIE

Temps Requit : 1 heure

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Le personnage faire s'amonceler les nuages et tomber la pluie. La difficulté du jet est fonction de l'endroit où il se trouve : Lointain Nord : 0 ; Rives Proches et Hacienda -1 ; Terres Intérieures, Hautes Plaines et Jungle d'Iltacoalt -2 ; Basses Plaines, Terres souillées et Carnath-Gordul -4 ; Désert de la Soif -6 La marge détermine au choix la vitesse où les nuages arrivent (1 heure divisée par les points de marge) ou la durée pendant laquelle il va pleuvoir (1 heure par point de marge). Sous une telle pluie, les armes à feu ont deux fois plus de chances de s'enrayer.

#### AGILITE

Temps Requit : 1 action

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Se laissant investir par un insaisissable Esprit de l'Eau, le

Personnage en acquiert la grâce. Si le jet est réussi, Son Agilité est augmentée d'1 point pour deux points de marge (10 ou 11 : +1 ; 12 ou 13 : +2). L'effet dure 1d6 tours, et peut être rallongé au coût d'un point de Fatigue pour 1d6 tours.

#### INVOCATION D'UN ELEMENTAIRE DE L'EAU

Temps Requit : 1d6 tours

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Si le jet réussi, l'élémentaire apparaît. Son Agilité est égale à la Marge+1 x2 et toutes ses autres Caractéristiques à la Marge +1.

#### LES RITUELS DE LA TERRE

##### RESISTANCE

Temps Requit : 1 action

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Se laissant investir par un Esprit de la Terre, le Personnage en acquiert la résistance. Si le jet est réussi, sa Constitution est augmentée d'1 point pour deux points de marge (10 ou 11 : +1 ; 12 ou 13 : +2). L'effet dure 1d6 tours, et peut être rallongé au coût d'un point de Fatigue pour 1d6 tours.

#### INVOCATION D'UN ELEMENTAIRE DE TERRE

Temps Requit : 1d6 tours

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Si le jet réussi, l'élémentaire apparaît. Sa Constitution est égale à la Marge+1 x2 et toutes ses autres Caractéristiques à la Marge+1.

##### SECOUSSE

Temps Requit : 1 heure

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : En excitant les Esprits de la Terre, le Personnage peut provoquer une secousse sismique dévastatrice. Si le jet réussi, la terre se met à trembler dans un rayon de Marge+1 x100m, et avec une intensité de Marge+1 sur l'échelle de Richter (à 2 ou 3, les objets tombent, à 5 les maisons en bois s'effondrent, à 6 les bâtiments en pierre sont endommagés).

#### LES RITUELS DE LA VIE

##### INTUITION

Temps Requit : 1 action

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Se laissant investir par un Esprit de la Vie, le Personnage en acquiert la beauté. Si le jet est réussi, son Charisme est augmentée d'1 point pour deux points de marge (10 ou 11 : +1 ; 12 ou 13 : +2). L'effet dure 1d6 minutes, et peut être rallongé au coût d'un point de Fatigue pour 1d6 minutes. Temps d'invocation : 1 action

#### INVOCATION D'UN ELEMENTAIRE DE VIE

Temps Requit : 1d6 tours

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Si le jet réussi, l'élémentaire apparaît. Sa Perception est égale à la Marge+1 x2 et toutes ses autres Caractéristiques à la Marge x1. Temps d'invocation : 1d6 tours (jeté par le MJ en secret).

##### DON DE VIE

Temps Requit : Immédiat

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : /

Effet : En réussissant le jet, le personnage peut sacrifier un peu de sa propre espérance de vie et l'offrir à une autre personne. Il peut dépenser un

point de ses Points de Destin à la place d'un autre Personnage.

#### SOINS

Temps Requit : 1 minutes

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : -2 pour une sérieuse , -3 pour une grave

Effet : En invoquant les Esprits de la Vie et en les dirigeant vers une blessure ou un corps malade, le personnage peut accélérer la guérison. Si le jet réussit, la blessure diminue d'un niveau (i.e. une grave devient une sérieuse, etc.).

#### LES RITUELS DE LA MORT

##### MAUVAIS IL

Temps Requit : 1 nuit

Coût : 1d3 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : En réussissant le rituel, le personnage peut poser le mauvais œil sur une personne en la regardant dans les yeux. Cela lui fait perdre un point de destin. Une même personne ne peut être la victime que d'un seul Mauvais Œil.

##### MEMOIRE D'OUTRE-TOMBE

Temps Requit : 1 action

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Se laissant investir par les Esprits des défunts, le Personnage en acquiert une partie des connaissances. Si le jet est réussi, son Savoir est augmenté d'1 point pour deux points de marge (10 ou 11 : +1 ; 12 ou 13 : +2). L'effet dure 1d6 heures, et peut être rallongé au coût d'un point de Fatigue pour 1d6 heures.

##### INVOCATION D'UN ELEMENTAIRE DE LA MORT

Temps Requit : 1d6 tours

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Si le jet réussit, l'élémentaire apparaît. Il possède un Score d'Horreur égal à la Marge et toutes ses autres Caractéristiques sont égales à la Marge+1.

##### REVEILLER LES MORTS

Temps Requit : 1 heure pour un zombie, 1d6 pour un squelette

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0


Effet : En offrant des corps morts aux Esprits, l'invocateur peut créer des zombies ou des squelettes. Les zombies possèdent un score de 1 dans toutes leurs Caractéristiques, et les Squelettes un score de 2. Les morts-vivants ainsi créés obéiront à l'Invocateur durant Marge+1 nuits, avant de retourner définitivement dans le royaume de l'au-delà. Les Morts-vivants ne peuvent rester éveillés durant la journée.

#### LES ESPRITS

Bien qu'elles fassent beaucoup rire les habitants incrédules des Rives Proches, les légendes au sujet des fantômes sont souvent fondées. Durant la Guerre du Westhrib, une caste de chamans issus de plusieurs tribus mais vénérant tous les Totems de la Mort exécutèrent un très ancien et très puissant rituel appelé la Danse Fantôme. Ce faisant, ils bafouèrent un interdit séculaire et déchirèrent un court instant le voile séparant le monde des vivants et celui des morts. Des Esprits très puissants et très dangereux affluèrent dans notre plan d'existence, suivis de véritables nuées d'âmes défuntes. Les chamans parvinrent à dompter ces Esprits, ce qui leur conféra une puissance colossale qu'ils utilisèrent pour faire reculer les Forces des Ténèbres. La guerre fut



finallement gagnée et, sur leurs propres ordres, les chamans furent sacrifiés, leurs âmes emportant avec elles les Entités néfastes qu'ils avaient invoquées. Malheureusement certaines leur échappèrent et elles rodent toujours sur le Westhrill, commettant parfois des actes terrifiant à l'encontre des vivants (qui restent interdits devant ces phénomènes inexplicués), et le plus souvent à la recherche d'un moyen de s'incarner.



De plus, les fantômes revenus de l'Au-delà lors de la Danse Fantôme sont toujours là. Ils hantent Harsh, certains à la recherche de la Rédemption, d'autres essayant d'aider les vivants et d'autres encore profitant de leur nouvelle liberté pour revivre un simulacre de vie. Quelques-uns, toutefois, se sont fédérés et se sont mis au service des Entités les plus intelligentes, les aidant à accomplir leurs noirs

# FAUNE, FLORE ET HABITANTS DU WESTHRILL

Voici, pour vous faciliter la tâche, une petite galerie de monstres ou de créatures du Westhrill pour agrémenter vos aventures. Leur description suit le modèle suivant :

**Niveau de Puissance :** donne une indication de la puissance de la créature. A 1, elle est faible et n'opposera pas beaucoup de résistance. A 6, c'est un des monstres les plus puissants. Pour indexer vos propres créatures, sachez que nous créons les nôtres en utilisant la table suivante :

Niveau de puissance	PCP
1	-5
2	5
3	15
4	25
5	35

**Profil :** Les caractéristiques de la créature. Elles peuvent prendre deux formes : soit une description détaillée, avec caractéristiques, compétences, gimmicks, etc. (en général, pour les personnages), soit une description rapide des capacités de combat. Elles se présentent ainsi :

**Bonus d'initiative :** le premier chiffre est le jet d'initiative de la créature. Le second chiffre est le jet moyen de cette dernière : les MJ peuvent l'utiliser au lieu du lancer de dé. Par exemple, une créature d'initiative +7 / 13, pour le

scholar, agirait automatiquement au rang 13.

**Bonus d'attaque :** Pour voir si la créature touche. Le second chiffre est le jet moyen. Il peut-être utilisé comme jet « automatique » : le MJ demande alors aux PJ d'effectuer un jet de défense contre ce seuil. S'ils réussissent, ils évitent le coup. S'ils loupent, ils prennent les dégâts. Leur marge d'échec sert alors de marge de réussite pour le bonus de dégâts.

**Bonus de défense :** Pour voir si la créature évite le coup. Le second chiffre, le jet moyen, peut être utilisé comme au jet automatique. Les personnages doivent le dépasser pour toucher . . .

**Bonus de dégâts :** Le bonus à ajouter aux 2d6 pour déterminer les dégâts

**Bonus de vigilance :** Bonus de perception générale de la créature. À utiliser en opposition avec, par exemple, la furtivité des personnages. Le second chiffre, le jet moyen, peut servir de difficulté fixe : les PJ doivent obtenir un résultat supérieur ou égal pour passer inaperçus.

**Bonus de furtivité :** l'inverse du bonus de vigilance.

**Seuils de blessures :** correspondent aux seuils de blessures superficielles, légères, etc.

## GIMMICKS DE CREATURES

Ces Gimmick ne sont normalement possédés que par des animaux, des monstres ou des créatures.

## **VOL**

La créature peut voler. Au niveau 1 elle ne peut que planer et se laisser porter par les courants chauds. Une créature possédant le Vol à 2 ou plus peut décoller et voler à une vitesse égale, en km/h, à 15 fois son niveau de Gimmick. Les ailes de la créature sont comptés comme « membres » au niveau des localisations.

## **ARMURE NATURELLE**

Certaines localisations de la créature possède des plaques osseuses, de la chitine, ou n'importe quoi qui la protège des dégâts. Chaque niveau de ce Gimmick permet au personnage de répartir 3 points d'Armure permanents entre ses différentes localisations.

## **MORT VIVANT**

Les morts vivants ne possèdent ni ne peuvent utiliser de points de Volonté. Leur créateur peut dépenser un des siens à la place. Les morts vivants possèdent la Faculté surnaturelle Régénération à 6, mais étant donné qu'ils ne peuvent utiliser de points de Volonté ou de Magie, seul leur contrôleur peut les faire se régénérer en piochant dans ses propres réserves. Les morts vivants n'ont pas de score de Volonté : tous les sorts ou effets utilisant la volonté échouent contre eux. Le score de Perception et de Pouvoir d'un mort-vivant est égal à son score dans ce Gimmick.

## **PNJ TYPIQUES OU AMUSANTS**

### **LE TENANCIER DE SALOON**

**Race :** Humain

**Description :** Vieil aventurier reconverti et blasé qui en a vu d'autres...

**Caractéristiques :** Agilité 2 ; Constit 4 ; Dexterité 3 ; Force 3 ; Charisme 2 ;

Intelligence 3 ; Perception 4 ; Volonté 3 ; Savoir 4 ; Pouvoir 3

**Compétences :** Esquiver 1 ; Corps à corps 1 ; Vigilance 2 ; Psychologie 2 ; Monter chevaux 2 ; Armes d'épaules (fusils) ou armes de mêlées (batte) 2 ; Géographie du Westhrib 2 ; Connaissance de sa région 2 ; Connaissance des peuples 3.

**Gimmick :** 6<sup>0</sup> sens 1

**Équipement :** Un bon gros fusil ou une batte renforcée acier.

### **LA SERVEUSE**

**Race :** Naine

**Description :** En voilà de la naine bien grasse et bien paillard ! Ne laissez pas traîner les mains, sous peine d'en recevoir une bonne... sauf si vous payez, bien sûr.

**Caractéristiques :** Agilité 2 ; Constit 4 ; Dexterité 3 ; Force 4 ; Charisme 2 ; Intelligence 3 ; Perception 4 ; Volonté 4 ; Savoir 2 ; Pouvoir 3.

**Compétences :** Corps à corps 2 ; Remarquer fouiller 1 ; Vigilance 3 ; Baratin 1 ; Empathie 2 ; Monter poneys 1 ; Crochetage 1 ; Remballer les clients 3  
**Gimmick :** Intuition infailible 1 ; Coups mortels 1

### **LE PIANISTE :**

**Race :** Elfe

**Description :** Le flegme à l'état pur (sauf quand ça commence à chauffer)

**Caractéristiques :** Agilité 4 ; Constit 2 ; Dexterité 4 ; Force 2 ; Charisme 3 ; Intelligence 3 ; Perception 4 ; Volonté 2 ; Savoir 3 ; Pouvoir 3

**Compétences :** Esquive 3 ; Athlétisme 2 ; Se cacher 2 ; Vigilance 2 ; Étiquette 2 ; Armes de poings 1 ; Piano 2 ; Jouer du piano en pleine bagarre générale 3 ; Connaissance des Elfes 1 ; Musique 2.

## Gimmick : Intouchable

### LE CHASSEUR DE PRIME

**Race :** Orque

**Description :** Traquer les méchants ne fait pas de lui un gentil...

**Caractéristiques :** Agilité 2 ; Constit 4 ; Dexterité 3 ; Force 4 ; Charisme 2 ; Intelligence 2 ; Perception 4 ; Volonté 4 ; Savoir 2 ; Pouvoir 3.

**Compétences :** Esquiver 1 ; Athlétisme 2 ; Corps à corps 2 ; Furtivité 1 ; Orientation 2 ; Fouiller 1 ; Vigilance 2 ; Empathie 1 ; Monter chevaux 2 ; Armes de poings 2 ; Armes d'épaules 2 ; Connaissance des hors-la-loi 2

## FAUNE ET FLAURE

### LES ARCHEOSAURES

La famille des archéosaures regroupent les espèces apparues dans les âges préhistoriques d'Harsh et ayant réussi à survivre jusque là. Surtout présentes dans les régions humides au nord des Hautes Plaines ou au sud du Désert de la Soif, et en nombre souvent limité, les trois espèces d'archéosaures les plus répandues présentent des caractéristiques communes : Ce sont des créatures reptiliennes, se déplaçant sur deux pattes à la manière d'une poule, disposant de petits membres antérieurs et dont la tête ressemble étrangement à celle des mythiques dragons. La plus petite de ces espèces est celle des Piaillleurs : ses spécimens ne dépassent pas les 60 cm de hauteur, mais ils se déplacent en groupes organisés et sont de redoutables prédateurs.

L'espèce des Véloces est nettement plus grande, et ses spécimens atteignent les 2m de haut. Vifs, traquant aussi en meute, ils sont beaucoup plus dangereux

## Gimmick : Barillets intarissables

### LE JOUEUR

**Race :** Gnome

**Description :** Chapeau melon, chemises à rayures, bretelles larges et... as pleins les manches.

**Caractéristiques :** Agilité 4 ; Constit 2 ; Dexterité 4 ; Force 1 ; Charisme 4 ; Intelligence 3 ; Perception 4 ; Volonté 2 ; Savoir 3 ; Pouvoir 3

**Compétences :** Esquiver 3 ; Athlétisme 2 ; Se cacher 3 ; Vigilance 2 ; Baratin 2 ; Crédit 1 ; Psychologie 1 ; Jeux 3 ; Triche 3

**Gimmick :** Réflexes éclairs

que leurs cousins Piaillleurs, dont de petits groupes les rejoignent parfois pour se nourrir sur leurs restes. Certains Indiens ont réussi à dompter ses bêtes agressives pour s'en servir de montures, et il arrive très, très rarement de croiser un homme blanc en chevauchant une.

Enfin, l'espèce des Grands Carnassiers est la plus redoutable. Pouvant atteindre les 6m de haut, ces créatures sont des prédateurs nés et des tueurs implacables. Leurs hurlements assourdissants pétrifient leurs proies de peur, et leurs mâchoires, capable de sectionner un arbre, sont assez grandes pour avaler un homme entier.

Piaillleur	Scholar	D&D
Niveau de puiss.		1
Initiative	+8 / 15	D10xD10 / 8
Attaque	+7 / 14	D10xD8 / 7
Défense	+6 / 13	D8xD8 / 7
Dégâts		+2
Vigilance	+6 / 13	D8xD8 / 7
Furtivité	+7 / 14	D10xD8 / 7
Seuils de bless.	8 / 10 / 12 / 14 / 16	
Echelle		1
Vitesse		1m / D12



<b>Vélocé</b>	<b>Scholar</b>	<b>D&amp;D</b>
Niveau de puiss.		2
Initiative	+6 / 13	D8xD8 / 7
Attaque	+5 / 12	D8xD6 / 6
Défense	+5 / 12	D8xD6 / 6
Dégâts		+4
Vigilance	+5 / 12	D8xD6 / 6
Furtivité	+5 / 12	D8xD6 / 6
Seuils de bless.	11 / 13 / 15 / 17 / 19	
Echelle		4
Vitesse		4m / D10

<b>Gd. Carnassier</b>	<b>Scholar</b>	<b>D&amp;D</b>
Niveau de puiss.		5
Initiative	+3 / 10	D6xD4 / 5
Attaque	+6 / 13	D8xD8 / 7
Défense	+2 / 9	D4xD4 / 4
Dégâts		+11
Vigilance	+5 / 12	D8xD6 / 6
Furtivité	+2 / 9	D4xD4 / 4
Seuils de bless.	15 / 17 / 19 / 21 / 23	
Echelle		6
Vitesse		6m / D6

## LES SCORPIONS GEANTS

Trouvable dans les zones les plus arides du Westhrill, les scorpions géants sont une espèce mortelle. Atteignant souvent 1 m de long, ils possèdent des pinces puissantes, et leurs queues suintent d'un poison foudroyant. Durant les heures les plus chaudes de la journée, ils s'enfoncent entièrement sous le sable, ce qui les rend difficile à détecter

<b>Scorpion géant</b>	<b>Scholar</b>	<b>D&amp;D</b>
Niveau de puiss.		3
Initiative	+3 / 10	D6xD4 / 5
Attaque	+5 / 12	D8xD6 / 6
Défense	+3 / 10	D6xD4 / 5
Dégâts	Pince +6 ; Queue : voir venin	
Vigilance	+4 / 11	D6xD6 / 6
Furtivité	+3 / 10	D6xD4 / 5
Seuils de bless.	11 / 13 / 15 / 17 / 19	
Echelle		3
Vitesse		3m / D6

**Venin de scorpion : Virulence 15. Effet mineur : -4 à toutes les actions pendant**

**1d3 jours. Effet majeur : mort dans 1d6 tours.**

## HOMMES-SERPENTS

De nombreuses histoires courent chez les habitants isolés du Far-West à propos d'un mystérieux peuple d'Hommes-serpents vivant caché dans les marais et enlevant de temps en temps des villageois pour leur faire subir les pires chatiments. Ceux qui ont déjà perdu des proches dans leurs assauts nocturnes savent que ces histoires ne sont pas des mensonges. Les raids de ces créatures écailleuses sont toutefois trop espacés dans le temps et l'espace pour que les autorités ne décide de véritablement s'occuper du problème. Selon le journal d'un explorateur Gnome, dont on ne retrouva que les affaires aux abords d'un bois profond des Basses Plaines, les Hommes-serpents formerait une société organisée, et ses spécimens seraient dotés d'une forme très évoluée d'intelligence, bien que totalement différente de celle des autres races. Malheureusement, c'est tout ce que l'on sait d'eux, sauf si l'on porte crédit aux spéculations, probablement non fondées, de quelques alcooliques prétendant qu'ils seraient à la recherche de la réincarnation d'un de leur Dieu païen.

<b>Homme serpent</b>	<b>Scholar</b>	<b>D&amp;D</b>
Niveau de puiss.		3
Initiative	+2 / 9	D4xD4 / 4
Attaque	+5 / 12	D8xD6 / 6
Défense	+5 / 12	D8xD6 / 6
Dégâts	Armes primitives +5	
Vigilance	+4 / 11	D6xD6 / 6
Furtivité	+4 / 11	D6xD6 / 6
Seuils de bless.	11 / 13 / 15 / 17 / 19	
Echelle		3
Vitesse		3m / D4

## TEIGNEUX TYPIQUE

<b>Teigneux</b>	<b>Scholar</b>	<b>D&amp;D</b>
-----------------	----------------	----------------

Niveau de puiss.	1	
Initiative	+8 / 15	D10x D10 / 8
Attaque	+6 / 13	D8x D8 / 7
	Tir : +0 / 7	D4-1 / D4-1 / 2
Défense	+6 / 13	D8x D8 / 6
Dégâts	+0	
Vigilance	+5 / 12	D8x D6 / 6
Furtivité	+7 / 14	D10x D8 / 7
Seuils de bless.	7 / 9 / 11 / 13 / 15	
Echelle	1	
Vitesse	1m / D10	

## GEANTS DU FROID

Les Géants du froid peuplent la Grand'glace depuis des millénaires. Ils vivent en petites communautés dans de vastes cavernes naturelles aux murs sculptés de bas reliefs pris dans le givre et dont les concrétions naturelles couvertes de glace forment de titanesques galeries de miroirs. Leurs petits groupes sont menés par les plus anciens de ces êtres quasiment immortels qui, bien que n'ayant apparemment pas d'ambitions expansionnistes, sont très territoriaux et chassent les intrus qui auraient le courage de pénétrer leurs domaines regorgeant de trésors antiques qu'ils gardent jalousement.

Géant du froid	Scholar	DxD
Niveau de puiss.	5	
Initiative	+3 / 10	D6x D4 / 5
Attaque	+6 / 13	D8x D8 / 7
Défense	+3 / 10	D6x D4 / 5
Dégâts	Armes colossales +12	
Vigilance	+4 / 11	D6x D6 / 5
Furtivité	+2 / 9	D4x D4 / 4
Seuils de bless.	16 / 18 / 20 / 22 / 24	
Echelle	6	
Vitesse	6m / D4	

## AIGLES GEANTS

Ces majestueux oiseaux sont rares et vivent en communautés autour d'impressionnants attroupements de nids géants perchés sur les plus hauts

sommets du Westhrill, et surtout des Montagnes Aiguisées. Animaux sociaux, sauf durant la saison des pontes durant lesquelles les femelles deviennent farouchement indépendantes et agressives, ils sont étonnamment intelligents et suivent une organisation stricte. Selon la classification du Gnome Gregory Darwen, au sommet de celle-ci se trouvent les Grands Rois, souvent plus grands et aux plumages plus clairs que les autres. Certaines tribus d'Eldiens seraient parvenues à capturer et à dresser quelques Aigles Géants, dont ils se serviraient de montures.

Aigles géants	Scholar	DxD
Niveau de puiss.	3	
Initiative	+6 / 13	D8x D8 / 7
Attaque	+6 / 13	D8x D8 / 7
Défense	+4 / 11	D6x D6 / 6
Dégâts	Serres et bec +8	
Vigilance	+5 / 12	D8x D6 / 6
Furtivité	+2 / 9	D4x D4 / 4
Seuils de bless.	13 / 15 / 17 / 19 / 21	
Echelle	5	
Vitesse	Sol : 5m / D4 Vol : 10m / D8	

Grands Rois	Scholar	DxD
Niveau de puiss.	4	
Initiative	+7 / 14	D10x D8 / 7
Attaque	+7 / 14	D10x D8 / 7
Défense	+5 / 12	D8x D6 / 6
Dégâts	Serres et bec +9	
Vigilance	+6 / 13	D8x D8 / 7
Furtivité	+2 / 9	D4x D4 / 4
Seuils de bless.	14 / 16 / 18 / 20 / 22	
Echelle	5	
Vitesse	Sol : 5m / D4 Vol : 10m / D6	

## LES HURLEURS

Au croisement entre les rapaces et les charognards, les Hurleurs forment une espèce redoutable. Ces spécimens ressemblent à des vautours mais sont beaucoup plus grands. Ils s'amoncellent

au-dessus des charognes, mais ne les mangent pas : ils attendent la venue des animaux qui, eux, le font pour plonger et les enlever. Assez fréquents dans les zones sèches comme les Basses Plaines, ils sont souvent assez gros pour saisir et soulever un homme.

Grands Rois	Scholar	D&D
Niveau de puiss.		3
Initiative	+6 / 13	D8xD8 / 7
Attaque	+6 / 13	D8xD8 / 7
Défense	+4 / 11	D6xD6 / 6
Dégâts	Serres et bec +6 Saisissement jusqu'à 100 kg	
Vigilance	+6 / 13	D8xD8 / 7
Furtivité	+4 / 11	D6xD6 / 6
Seuils de bless.	13 / 15 / 17 / 19 / 21	
Echelle	5	
Vitesse	Sol : 5m / D4 Vol : 10m / D6	

## ANIMAUX COURANTS

Ours	Scholar	D&D
Niveau de puiss.		3
Initiative	+4/11	D6xD6/5
Attaque	+5/12	D8xD6/6
Défense	+2/9	D4xD4/4
Dégâts	Griffes (+6)	
Vigilance	+5/12	D8xD6/6
Furtivité	+2/9	D4xD4/4
Seuils de bless.	13/15/17/19/21	
Echelle	4	
Vitesse	4m/D6	

Loup	Scholar	D&D
Niveau de puiss.		3
Initiative	+7/14	D10xD8/7
Attaque	+6/13	D8xD8/6
Défense	+6/13	D8xD8/6
Dégâts	(Griffes et crocs) +4	
Vigilance	+7/14	D10xD8/7
Furtivité	+7/14	D10xD8/7
Seuils de bless.	9/11/13/15/17	
Echelle	2	
Vitesse	2m/D10	

Nuée	Scholar	D&D
Niveau de puiss.		+1

Initiative	+1/8	D4xD4-1/3
Attaque	+3/10	D6xD4/5
Défense	+2/9	D4xD4/4
Dégâts	+2	
Vigilance	/	/
Furtivité	/	/
Seuils de bless.	Spécial	
Echelle	0	
Vitesse	0m/D4	

Après chaque blessure subie par la nuée, quelque en soit le type, le Sherif jette 2d6. si le résultat est inférieur au nombre de blessures subies, la nuée se disperse.

## MONTURES COURANTES



Cheval	Scholar	D&D
Niveau de puiss.		2
Initiative	+4/11	D6xD6/5
Attaque	+3/10	D6xD4/5
Défense	+2/9	D4xD4/4
Dégâts	(Ruade) +5	
Vigilance	+4/11	D6xD6/5
Furtivité	+2/9	D4xD4/4
Seuils de bless.	12/14/16/18/20	
Echelle	4	
Vitesse	4m/D8	

Bisons	Scholar	D&D
Niveau de puiss.		4
Initiative	+1/8	D4xD4-1/3
Attaque	+3/10	D6xD4/5
Défense	+2/9	D4xD4/4
Dégâts	Cornes (+8 ou +10 en charge)	
Vigilance	+3/10	D6xD4/5
Furtivité	+1/8	D4xD4-1/3
Seuils de bless.	13/15/17/19/21	
Echelle	4	
Vitesse	4m/D6	

Sanglier	Scholar	D&D
Niveau de puiss.		2
Initiative	+2/9	D4xD4/4
Attaque	+4/11	D6xD6/5
Défense	+3/10	D6xD4/5
Dégâts	Défenses (+6 ou +8 en charge)	
Vigilance	+5/12	D8xD6/6

Furtivité	+2/9	D4xD4/4
Seuils de bless.	11/13/15/17/19	
Echelle	2	
Vitesse	2m/D6	

## LES GIMMICKS DE MONTURES FANTASTIQUES

- **Vigilant** : lorsque les personnages doivent faire un jet de Vigilance, le Shérif en fait un aussi pour la Monture Fantastique (bonus de Vigilance : +4). Si la monture réussit, elle avertit le personnage en hennissant, en tirant sur la bride ou de tout autre moyen à sa disposition.
- **Rapide** : la vitesse normale de la monture est augmentée de 25%.
- **Expérience du combat** : la monture bénéficie d'un +1 à son bonus d'attaque et de dégâts.
- **Résistance** : les seuils de blessures de la monture sont augmentés de 1.
- **Toujours là quand il faut** : La monture peut prendre l'initiative de se déplacer pour rejoindre son maître. Lorsque le joueur le souhaite et que c'est « physiquement » possible, celui-ci peut demander à ce que sa monture le rejoigne instinctivement. Elle pourrait ainsi, par exemple, surgir derrière le Saloon pour permettre à son maître d'échapper à ses poursuivants, mais pas descendre à la corde pour le rejoindre au fond d'un souterrain.

## ENNEMIS

### ARCHER GOBELIN

**Niveau de Puissance : 1**

**Caractéristiques** : Agilité 5 ; Constitution 2 ; Force 2 ; Dextérité 4 ; Charisme 1 ; Intelligence 3 ; Perception 4 ; Volonté 1 ; Savoir 1 ; Pouvoir 2 ; Echelle 2

**Compétences** : Acrobaties 2 ; Athlétisme 1 ; Furtivité 3 ; Vigilance 1 ; Armes de traits 2

**Equipement** : Arc court

### GUERRIER ORQUE SAUVAGE

**Niveau de Puissance : 2**

**Caractéristiques** : Agilité 2 ; Constitution 4 ; Force 4 ; Dextérité 2 ; Charisme 1 ; Intelligence 2 ; Perception 4

**Compétences** : Acrobaties 2 ; Athlétisme 3 ; Corps à corps 2 ; Vigilance 2 ; Armes de mêlée tranchantes ou contondantes 3 ; Intimidation 3

**Equipement** : Epée, armure légère (1 points d'armure sur la poitrine et l'abdomen)

### MERCENAIRE / SOLDAT

**Niveau de Puissance : 3**

**Caractéristiques** : Agilité 3 ; Constitution 4 ; Force 4 ; Dextérité 3 ; Charisme 2 ; Intelligence 2 ; Perception 4 ; Volonté 3 ; Savoir 2 ; Pouvoir 2 ; Echelle 3

**Compétences** : Athlétisme 2 ; Corps à corps 3 ; Vigilance 3 ; Armes de poing 3 ; Armes d'épaule 3.

**Gimmicks** : Increvable 1

**Equipement** : Arme de poing et couteau 4 ; Volonté 4 ; Savoir 1 ; Pouvoir 2 ; Echelle 3

### ZOMBIE DU CARNATH GORDUL

**Niveau de Puissance : 1**

**Caractéristiques** : Agilité 2 ; Constitution 2 ; Force 2 ; Dextérité 2 ; Charisme / ; Intelligence / ; Perception X ; Volonté / ; Savoir / ; Pouvoir X ; Echelle 3

**Compétences** : Acrobaties 1 ; Corps à corps 1 ; Armes de mêlée tranchantes 2

**Gimmick** : Mort Vivant 1

**Equipement** : Epées rouillées