



L'Aspic

La liberté se caractérise par la faculté d'agir selon sa volonté propre, sans être aucunement gêné par la volonté d'autrui. Le peuple aspik se réclame de cette liberté et se plaît à agir selon sa propre volonté. Au passage, il prend grand soin de gêner autant que possible la volonté d'autrui.

Frondeurs et indisciplinés, les Aspiks s'affirment par la recherche constante de l'excellence et par la volonté de prendre systématiquement le contre-pied de ce que l'on attendrait. Ivres de liberté, ils n'ont pas hésité à s'affranchir de l'autorité chimérienne, jugée trop bornée, et s'efforcent d'attirer à eux toutes les attentions du M'Onde.

Les Rivages Aspics ne veulent ni guerre, ni domination. Ils souhaitent juste que leur rang de champion du M'Onde s'impose aux autres royaumes comme une évidence de fait. La vie ne vaut d'être vécue qu'à travers le regard des autres.

Profil de base

Niveau maximal des traits : Adresse 4, Instinct 4.

Compétences : Duperie 3, Survie (mer, cité ou forêt) 2, Transport (navigation) 1.

Dons

Dons obligatoires

- Envers et contre tous 1 : L'Aspik est habitué, de par sa nature individualiste, à faire front seul contre plusieurs opposants.
- Soif de l'Onde 3 : L'Aspik est un être incomplet. Ses énergies ne parviennent pas à trouver l'équilibre et son venin embrase son peuple. (*Spécial. N = 3 - points investis. Chaque jour, N points d'Onde se changent en points de Fiel*)

Dons aspiks

- Appuis sur Sorg : L'Aspik possède des contacts dans la ville chimérienne de Sorg.
- Habitude de la douleur : Les rituels mutilateurs que s'inflige l'Aspik l'ont rendu plus endurant à la douleur. (*Spécial. Annule les malus d'affaiblissement de Corps à hauteur de N*)
- Image héroïque : L'Aspik est considéré comme un personnage de légende. Cela peut faciliter certaines choses mais fait naître des attentes exagérées chez ses admirateurs.
- Nyctalopie : Une vie troglodyte a permis à l'Aspik de développer son aptitude à voir dans l'obscurité.

- Rien n'est impossible : L'Aspik a l'habitude de tenter des actions que personne n'oserait envisager. (*Spécial. Bonus au seuil de toutes les actions de difficulté 6*).

Compétences aspices

- Acrobatie : Les Aspiks aiment effectuer des manœuvres déroutantes dans toutes sortes de circonstances.
- Art (spectacle) : Attirer l'œil et éblouir les foules est essentiel pour nombre d'Aspiks, particulièrement les esthètes de l'assaut.
- Dressage (serpent de mer) : Le dressage des gigantesques créatures tirant les navires des danseurs d'écume demande un véritable talent.
- Technique (plantes) : Extraire la substantifique moelle des végétaux, souvent à des fins nocives, est une spécialité des assembleurs de suc.
- Technique (ruine) : La déconstruction permet de trouver un édifice sans l'affaiblir, d'aménager des puits vipérins ou de truffer des murs de pièges.

Origines possibles

- Ophroth, capitale séparée de sa siamoise chimérienne Sorg, est devenue un fief côtier troublé et envahi par une végétation hostile.
- Elazhar, la cité clairière nimbée de mystère, s'élève dans une jungle hostile et tire ses ressources des vé-

gétaux et du travail de sinistres assembleurs de suc.

- La Balafre, chaîne de monts rocheux balayés par les vents, est une région étrange où l'on trouve des tours cyclopéennes, des vestiges mystérieux et des créatures voraces.
- Lerzath, Sopraz et Gorth, les cités-états dominées par les val zoroths, occupent les rivages du royaume. Nids de vipères, on les sait dirigées par des Pères souhaitant prendre la place des féals eux-mêmes.
- Les étendues sauvages de Lezcath, anciennes plaines envahies par la jungle du Septant ou dévorées par les flots, abritent encore quelques résidus de terres d'élevage et d'agriculture.

Voies mimétiques

Voie (Scarice)

Le Scarice est le champion de l'Aspic. Archer et bretteur, éminence grise et assassin invisible, il est capable de grands exploits au prix d'automutilations rendant hommage aux prouesses du féal.

- Modalités d'incantation : Le Scarice, pour sentir la force du féal, recourt à la scarification rituelle en incisant sa peau suivant des schémas que l'on retrouve sur les écailles des Aspics. L'énergie dégagée par la souffrance tisse un lien mystique qui s'exprime en offrant au Scarice la rapidité, la précision, l'imprévisibilité et la discrétion du serpent.
- Compétence d'hommage (Onde) : Combat (tous)
- Compétence d'hommage (Fiel) : Acrobatie

Voie (Soyeux)

Le Soyeux est la référence religieuse des Aspiks. Danser hypnotique, porteur de mort et adepte de la manipulation, il est le seul à communiquer directement avec les Aspiks.

- Modalités d'incantation : Le Soyeux, pour entrer en communion avec les féals, utilise des mouvements d'ondulation qui se répercutent dans le sol et attirent l'attention des Aspiks enfouis. Ces derniers, sous le charme, transmettent leur émoi au Soyeux qui peut alors manipuler, envoûter ou endormir son entourage.
- Compétence d'hommage (Onde) : Duperie
- Compétence d'hommage (Fiel) : Art (spectacle ou danse).

Dons mimétiques

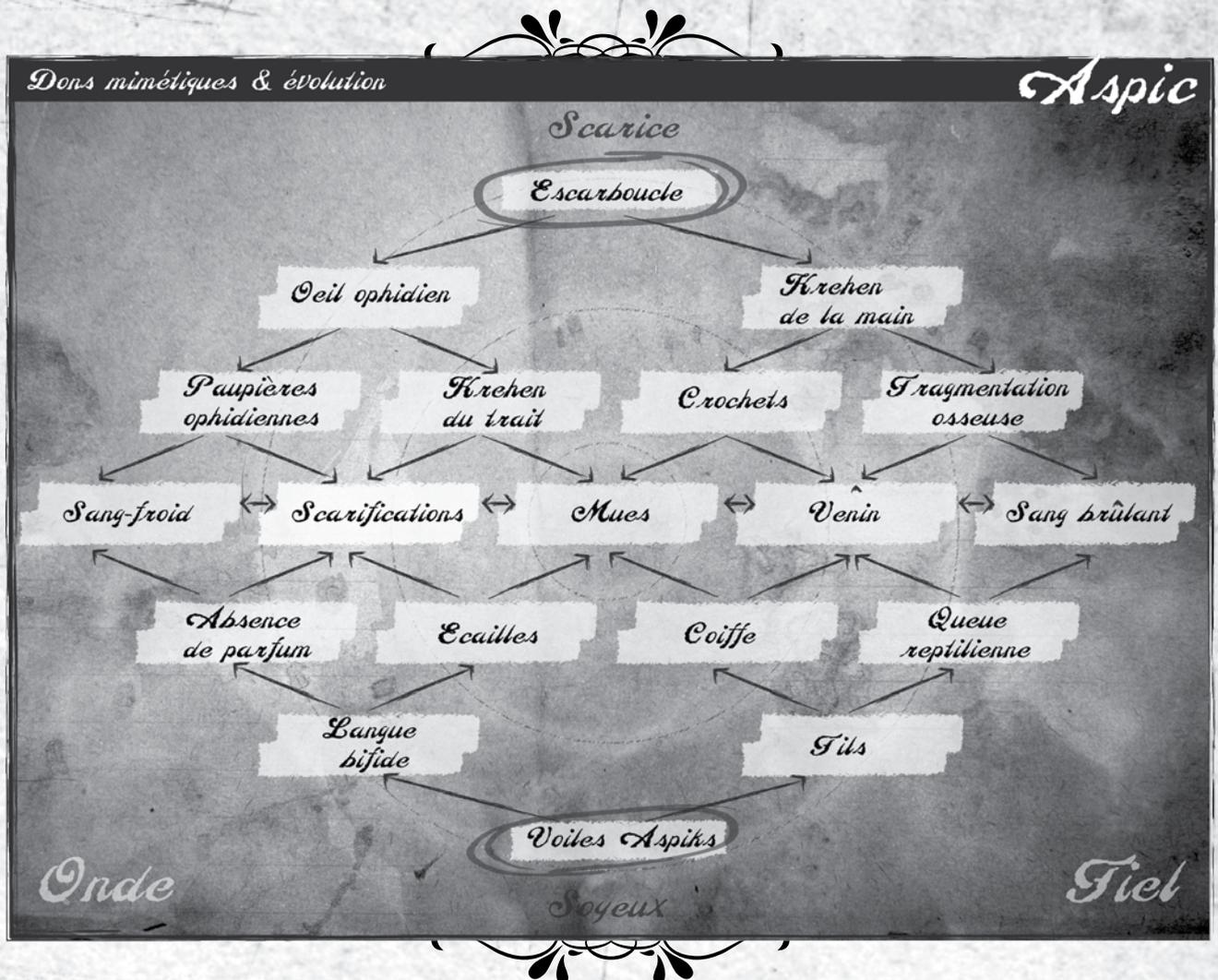
- Absence de parfum : Le parfum du mimétique s'estompe. Ce manque d'odeur fascinant brouille les pistes.
- Coiffe : Le cou du mimétique peut se déployer comme une coiffe de cobra. Ce symbole de puissance aide à dominer les serpents. (*Spécial. Ouvre la compétence Dressage (serpents) 1*)
- Crochets : Les canines du mimétique deviennent des crocs effilés et rétractiles.
- Écailles : Une couche de fines écailles aux reflets hypnotiques recouvre la peau.

- Escarboucle : Cette gemme de sang est le signe ostentatoire que le mimétique est un champion de son féal.
- Fils : Les voiles du mimétique et sa chevelure sont autant de tranchants affûtés.
- Fragmentation osseuse : Les os du mimétique se scindent en une multitude d'osselets, conférant au corps souplesse et déformabilité.
- Krehen de la main : Cet instinct de tueur aide à frapper les centres névralgiques, à mains nues ou à l'aide d'une arme perforante (comme des Crocs).
- Krehen du trait : Cet instinct de tueur aide à frapper les centres névralgiques en combat à distance.
- Langue bifide : La langue du mimétique se double. Ses mots peuvent effriter les convictions.
- Mues : Le mimétique peut générer sous sa peau actuelle une enveloppe dont les contours reproduiront la personne de son choix. (*Spécial. La mue se produit en un temps 6-N sur la table exodine*).
- Œil ophidien : Des points colorés envahissent le globe oculaire. La pupille n'est plus qu'une fente noire provoquant inquiétude et mal-être.
- Paupières ophidiennes : Les paupières deviennent transparentes et restent closes, protégeant les yeux du vent, du sable, etc.
- Queue reptilienne : Le corps s'allonge. Les jambes ne forment plus qu'une longue queue ondulante, silencieuse et permettant des sauts et des saisies exceptionnels.

- Sang brûlant : Le sang du mimétique réchauffe son corps en permanence.
- Sang-froid : Le mimétique ne se laisse pas facilement décontenancer.
- Scarifications : Des cicatrices rituelles apparaissent sur le corps. Les rouvrir renforce son lien au féal et améliore les incantations.
- Venin : Le sang du mimétique devient venin d'Aspic. (*Spécial. Virulence N / séquence d'action : 5-N*)
- Voiles aspiks : Une myriade de membranes translucides drapent les formes du mimétique de façon suggestive. Ces atours sensuels peuvent servir de vêtements.

Particules de prière

- Scarice : dissimulation, douleur, éclat, patience, précision, projection, rôle, soi, trait. Mot tabou : groupe
- Soyeux : coupure, désir, faiblesse, hypnose, influence, ondulation, secret, soie, souillure. Mot tabou : vérité



Le Basilic

Je ne saurais dire si les Basiliks sont les plus barbares ou les plus civilisés des hommes du M'Onde. Leur poésie, leur musique, leur philosophie sont d'une beauté et d'une subtilité rares, mais il suffit de les voir s'adonner à leurs rites primitifs, se couvrir le corps de boue, de sang et d'excréments, mordre à pleines dents dans la glaise, corriger leurs Soumis ou s'accoupler comme des bêtes pour douter de leur humanité même.

Siorhan d'Oros

Les Basiliks rejettent la civilisation, renient ses artifices et préfèrent tirer leur subsistance de l'asservissement. Leurs hommes sans nom se mêlent aux arbres millénaires, les uns comme les autres dévoués à la volonté des Druides noirs.

Leurs rêves sont tout entiers tournés vers le passé mythique du M'Onde. Étendre la sombre Basilice sur les autres royaumes leur permettra d'exhumer les fossiles des Origines enfouis par le temps et l'activité humaine. Alors, ils en feront les racines d'une sylvie ressuscitée et le M'Onde retrouvera son visage d'avant la guerre des féals. Les créatures mythiques seront libérées de leur almandin et le Fiel trouvera la place qu'il mérite.

Profil de base

Niveau maximal des traits : Adresse 2, Inspiration 4, Instinct 4, Présence 4.

Compétences : Connaissance (plantes) 2, Dupe-rie 2, Survie (forêt) 3.

Dons

Dons obligatoires

- **Froid dans le dos 1** : Le Basilik passe pour le méchant de l'histoire. Est-ce la présence permanente de son féal dans son dos qui inquiète ? (*Cette présence fantasmée est inspirée par tous les Basiliks et bien réelle chez certains Druides noirs*).
- **Main moussue 1** : Le Basilik possède des affinités avec le règne végétal et a peur du feu.

Dons basiliks

- **Connaissance du rhizome** : Le Basilik entend parfois des messages d'alerte dans les bruits de la nature. Il sait repérer le rhizome, le réseau de communication m'Ondial détenu par son peuple.
- **Larves nécrophages** : Le Basilik possède des vermines se nourrissant de Nécrose. Appliquées sur des plaies, elles améliorent les soins prodigués. (*Spécial. Bonus aux tests de Nécrose*).
- **Marcheur des brumes** : Le Basilik aime le brouillard et les sous-bois denses. Il se déplace aisément dans les zones à visibilité réduite et sait s'y fondre comme un fantôme.
- **Saprophagie** : Le Basilik se nourrit de choses décomposées et s'est endurci aux substances nocives, venins et poisons.

- **Sens de l'amoral** : Le comportement du Basilik lui a fait prendre conscience du Néant et il ressent désormais mieux la proximité de celui-ci. (*Ceci n'est pas un trauma pour autant*)

Compétences basiliques

- **Art (corps, dessin ou sculpture)** : Les arts occupent une place particulière chez les Basiliks. Rien de tel, pour en découvrir les facettes, que de rencontrer un maître des sens.
- **Connaissance et Technique (plantes)** : Les Basiliks sont les grands maîtres de l'herboristerie. Nulle plante ne leur est inconnue, ni par nature ni dans ses applications.
- **Dressage (vermine)** : Les Basiliks ont développé des méthodes coercitives qui leur permettent de dresser insectes, reptiles ignobles et autres créatures sauvages inférieures. Ils appliqueraient ces méthodes pour briser les Soumis...
- **Technique (feu)** : Les Basiliks s'intéressent aux moyens de combattre le feu et de l'empêcher de se propager dans les étendues boisées. Les salamandres sont les spécialistes de cette lutte.
- **Transport (varan)** : Le varan de Basilice est une créature placide. Sous l'influence de drogues, ce reptile puissant et agile devient une monture de premier ordre.

Origines possibles

- **Le Cœur de la Basilice** est une forêt dense, sombre et hostile où se nichent des villages habilement dissimulés.

- **L'Orée**, territoire quasi indépendant situé à la limite entre la Basilice et la Chimérie, abrite la cité d'Ekath.
- **La mangrove d'Ophrys** est située à l'embouchure du fleuve Edelh. Ce delta accueille la capitale économique de Basilice et quelques navires étrangers.
- **Sardeth**, ville troglodyte sur les rives du fleuve Edelh, est le siège de l'ordre des Druides noirs et la capitale religieuse de Basilice.
- **La péninsule de l'Hydre** est un territoire côtier tourmenté, fief des esclavagistes.
- **Les bordures d'Anthracite** marquent la frontière basilique avec la cour d'Anthracite, colonie que la Charogne dispute aux pillards chimériens.

Note : Les Basiliks ont subi une importante diaspora et peuvent être originaires des quartiers basiliks que l'on trouve dans les villes étrangères (le Lierre de Sorg, les Lézardes d'Aldarenche...).

Voies mimétiques

Voie (Druide noir)

Le Druide noir appartient à la classe sacerdotale de la forêt de Basilice. Pour lui, la nature peut être pliée comme le féal le plie, lui. Son but ultime est le rétablissement des droits du Fiel sur le M'Onde.

- **Modalités d'incantation** : L'Amalgame résulte de la fusion du corps du Druide noir avec le Basilic qui s'est installé dans son dos et parasite sa colonne vertébrale. Ce contact invasif offre de véritables pouvoirs de coercition sur la nature, en particulier sur les vermines, les racines et les branches des arbres.

- Compétence d'hommage (Onde) : Connaissance (plantes).
- Compétence d'hommage (Fiel) : Autorité.

Voie (Malandreux / Hellébore)

Qu'il suive la voie de la Malandre ou celle de l'Hellébore, le Basilik est un artiste du végétal. Plus discret et subtil que le Druide noir, son attachement à la forêt et aux traditions de son peuple est moins viscéral. Vagabond criminel, il est le maître du désir et du cauchemar.

- Modalités d'incantation : La magie des Malandreux et des Hellébore, explorateurs et jardiniers de l'esprit, se nomme l'égrégore. Elle naît d'une image spirituelle fantasmée que le mimétique nourrit de ses rêves et de ses pensées jusqu'à atteindre la plénitude. Le fétiche de feuilles et de bois que crée le mimétique à l'image de ce fantôme est la source de l'égrégore.
- Compétence d'hommage (Onde) : Technique (plantes).
- Compétence d'hommage (Fiel) : Art (sculpture).

Dons mimétiques

Note : le mimétique peut fusionner avec son féal. Toutefois, la créature mythique ne fait que le parasiter et n'est jamais considérée autrement qu'au travers des dons qu'elle confère.

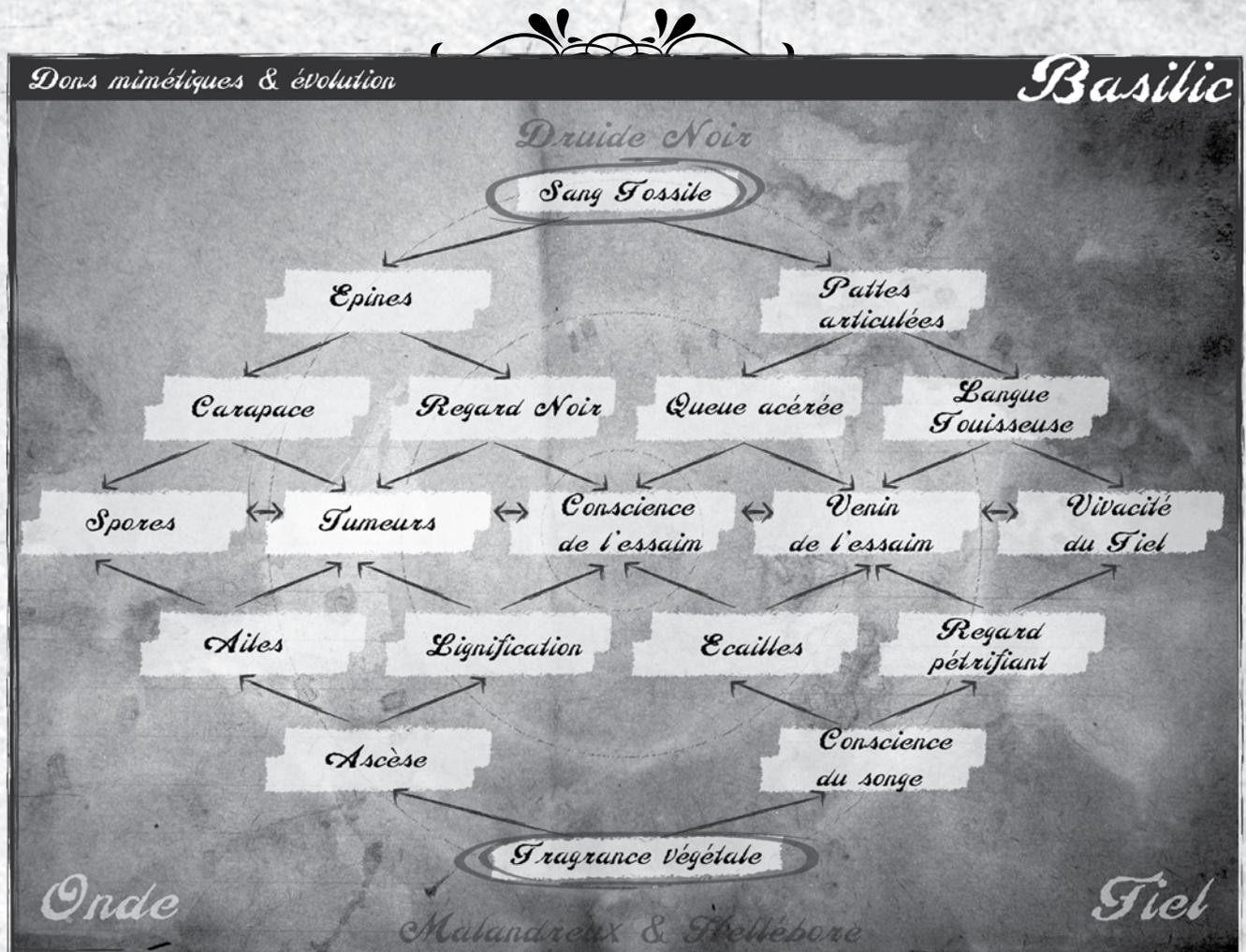
- Ailes : Des ailes fragiles permettent au mimétique de planer. (*Spécial. Ouvre la compétence Transport (vol) 1*)

- Ascèse : Le mimétique devient capable de supporter de longues périodes de privations.
- Carapace : Une gangue protectrice entoure les articulations et les organes vitaux du mimétique.
- Conscience de l'essaim : Le mimétique distingue mieux les sons au sein du bourdonnement des foules ou de la nature.
- Conscience du songe : Le mimétique discerne mieux le rêve de la réalité, le mensonge de la vérité.
- Écailles : La peau part en lambeaux, révélant de minuscules écailles qui peuvent prendre les teintes de l'environnement.
- Épines : Des aiguilles minérales rigides et acérées percent la peau du mimétique.
- Fragrance végétale : La peau dégage un parfum floral envoûtant.
- Langue fousseuse : La langue s'allonge et devient noire. Plongée dans la terre ou un cadavre, elle en retire des informations. (*Spécial. Ouvre la compétence Investigation 1*)
- Lignification : Des veines de bois saillantes pénètrent le corps, l'esprit et l'âme du mimétique. (*Spécial. Bonus lors de tests de restauration d'un domaine d'existence*)
- Pattes articulées : Des pattes minérales, semblables à celles d'un énorme insecte, percent la peau au niveau des côtes et se replient contre le thorax. Elles peuvent s'agripper à un corps ou à une pente.
- Queue acérée : Une longue queue fine à l'extrémité effilée prolonge le corps du mimétique.
- Regard noir : Les yeux du mimétique deviennent noirs. Il est impossible de deviner sur quoi ils sont fixés. Ils gagnent en acuité.

- Regard pétrifiant : En fixant intensément une personne, le mimétique peut pétrifier son âme et se l'approprier. (*Spécial. Action prolongée d'Influence. Difficulté 1. Séquence = 6-N. Résultat : Transfert d'une expérience de la cible vers le mimétique*)
- Sang fossile : Le sang devient sombre et épais. Le Fiel devient plus aisé à contrôler. (*Spécial. Le niveau de ce don s'ajoute au trait d'Onde pour contrôler le Fiel*).
- Spores : Le mimétique peut créer un nuage de spores à l'odeur repoussante.
- Tumeurs : Des furoncles noirâtres permettent au mimétique de puiser l'Onde dans les plantes en les parasitant. En échange, il infuse la nature de Fiel. (*Spécial. Le mimétique peut, à l'issue d'un temps 4-N au contact d'un végétal, perdre N points de Fiel pour gagner N points d'Onde*)
- Venin de l'essaim : Le corps du mimétique suinte de substances dont le contact sape le moral des adversaires. (*Spécial. Virulence N / temps d'action : 5-N. S'applique à l'Âme*)
- Vivacité du Fiel : Le Basilik excelle dans ses actions sous l'empire du Fiel.

Particules de prière

- Druides noirs : bois, dissimulation, extinction, fossile, piste, racine, soumission, survie, vermine
- Mot tabou : Onde
- Malandreux et Hellébore : contrainte, infection, inquiétude, instincts, parasite, profondeurs, ronce, soumoiserie, suc
- Mot tabou : éveïl



Le Caladre

Alors que nuit se faisait jour
Un enfant apparut parmi eux
Porteur de blancs atours
Et d'un silence contagieux.
Ils le pendirent par les pieds
Et de sa chair ils se repurent.
Le sacrifice était consommé
Car de son poison ils moururent.

Fable de l'enfant-cigué

Les Caladriens, peuple doux et industrieux, nichent dans les glaces insulaires de leur royaume. Timides, effacés, les individus y sont contraints de se réfugier dans la sécurité qu'apporte le groupe.

Opposants farouches à la Charogne, ils exècrent la souffrance et mènent une quête sans fin pour la contenir par leurs talents de médecins, mais également par des manœuvres stratégiques destinées à éviter les conflits dans le M'Onde.

Le divin est très présent dans leur vie mais considéré comme lointain, inaccessible. Les Caladriens sont opposés aux religions qui abusent l'homme en le laissant penser qu'il peut atteindre la conscience du féal.

Profil de base

Niveau maximal des traits : Logique 4, Sagesse 4, Vigueur 2, Volonté 4.

Compétences : Connaissance (tous) 1, Médecine 2, Survie (glaces) 2.

Dons

Dons obligatoires

- Distant 1 : Le Caladrien a une propension naturelle à garder la tête froide, ce qui peut parfois être interprété comme de l'indifférence.
- Zélé 1 : L'habitude de la méditation permet au Caladrien une discipline mentale inégalée.

Dons caladriens

- Affinité aviaire : Le Caladrien a un véritable don pour communiquer avec les oiseaux. (*Spécial. Ouvrez la compétence Connaissance (langage aviaire) 1*).
- Âme logique : L'esprit du Caladrien lui permet d'exceller dans les actions d'investigation et de recherche.
- Enfant de l'essaim : Un nid d'abeilles arctiques a élevé le Caladrien et l'a gorgé de miel bleu, faisant de lui un élu des essaims. (*Spécial. Ouvrez la compétence Dressage (abeilles) 1*).
- Fantôme : Le Caladrien sait se déplacer sans traces, y compris sur des surfaces meubles comme la neige.
- Signinime : Le Caladrien est initié aux arts martiaux du signinisme, disciplines d'ascèse et de lutte non-violente.

Compétences caladriennes

- Art (écho) : Cet art très particulier permet d'utiliser l'écho des montagnes pour communiquer au loin ou, tels les niviscases siffleurs d'avalanches, provoquer et guider les coulées par la seule force du son.
- Méditation : Méditer est à la portée de tous. En user pour se remémorer des prophéties, en revanche, est un art.
- Technique (glace) : L'éphémère artisanat du givre permet des merveilles artistiques et architecturales.
- Technique (Onde) : Cette pratique unique au M'Onde et jalousement gardée permet de manipuler l'Onde comme une matière. Version profane de l'art des Pères, elle laisse deviner des prophéties mais, surtout, permet aux artisans de figer l'Onde dans un objet.
- Transport (échasses) : Les étranges échasses caladriennes permettent de se déplacer sur des sols meubles tout en bénéficiant d'un point de vue élevé.

Origines possibles

- Crystal est la capitale de Caladre. Ville de glace et de verre surplombant la mer, elle accueille des étrangers qui ne dépassent que rarement ses murs.
- Vilniis, à la croisée des chemins, est une ville de trois mille âmes située au nord de Crystal. Autrement, elle est entourée de vergers arctiques qui répandent dans l'air froid une odeur douceâtre de pommes blanches et d'agrumes.
- Les basses terres sont les plus clémentes et permettent une agriculture presque similaire à celle des autres royaumes.
- Le Sarlash, monastère situé sur les hauts de

Felnir, mêle sa gigantesque tour de pierre sculptée à la roche environnante. Les Pères pacifiques y côtoient les plus grands armuriers du royaume.

- Les villages de montagne du cœur de la Caladre vivent au plus près des monastères des cimes et forment de petites communautés variées isolées lors des fermetures de cols.
- La forêt de Givre attire nombre d'apiculteurs spécialisés dans la récolte du miel bleu. En raison de la valeur de cette denrée, cette région est fréquemment la cible d'attaques extérieures.

Voies mimétiques

Voie (Calamade hospitalier)

Le Calamade hospitalier ne peut fermer son corps à la compassion. Tous ses sens le guident vers les lieux où il peut soulager autrui et les prodiges que les féals lui accordent vont dans ce sens.

- Modalités d'incantation : L'Albade emploie le vent et l'eau pour emporter la maladie et permettre au corps et à l'esprit des malades de se soigner d'eux-mêmes. C'est un art doux qui ne peut se pratiquer qu'en extérieur. Le soleil joue un grand rôle en brûlant la maladie ou l'infection et en l'empêchant de contaminer le soigneur.
- Compétence d'hommage (Onde) : Médecine
- Compétence d'hommage (Fiel) : Méditation

Voie (Père échevin)

Le Père échevin est un saint homme de la nation caladrienne. Les féals lui autorisent la lecture de l'Onde, qu'il peut manipuler en retranscrivant ses ondulations par l'art de l'Enluminance.

- Modalités d'incantation : La Prophétie nécessite l'accès à une source d'eau courante. Le Père y prépare son corps en le rendant aussi pur et froid que possible, et par la prière. L'Enluminance, elle, est consécutive à une action de calligraphie lors de laquelle le Père échevin capte les ondulations avant de les modifier pour dominer l'Onde, pouvant aller jusqu'à invoquer un esprit.
- Compétence d'hommage (Onde) : Technique (Onde)
- Compétence d'hommage (Fiel) : Connaissance (Caladriens)

Dons mimétiques

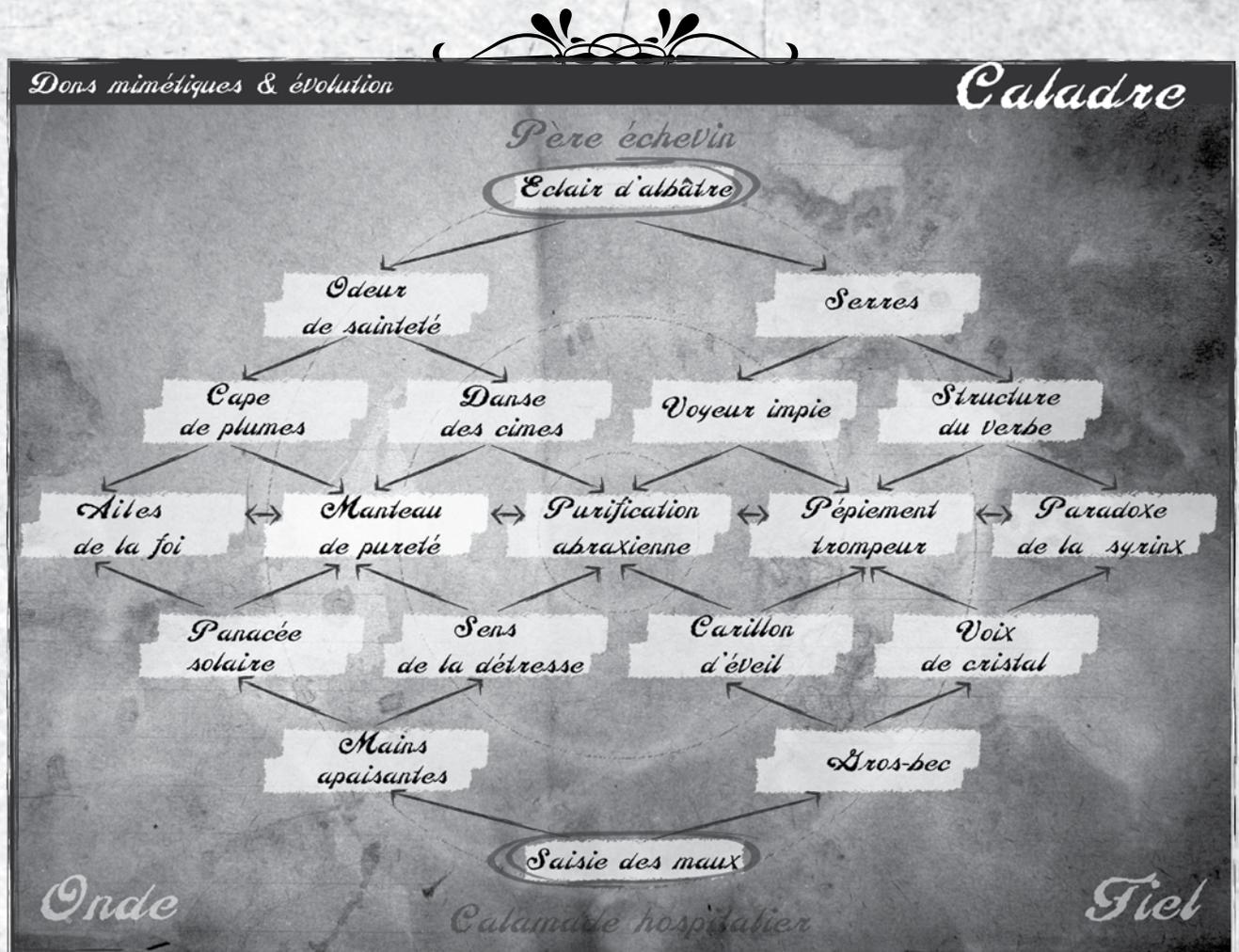
- Ailes de la foi : De grandes ailes de plumes blanches permettent au mimétique de voler. (*Spécial. Ouvre la compétence Transport (vol) 1*).
- Cape de plumes : Le corps du mimétique se couvre d'un duvet protégeant contre le froid.
- Carillon d'éveil : Le mimétique produit un cri qui éveille une personne inconsciente ou anéantie. (*Spécial. Améliore les soins d'Esprit, d'Âme et de Foi*)
- Danse des cimes : La silhouette du mimétique s'allonge et s'affine jusqu'à le rendre aussi léger et insaisissable qu'une plume dans le vent.
- Éclair d'albâtre : Les sens du mimétique permettent une attention et une réactivité accrues.

- Gros-bec : Le visage du mimétique se transforme, s'allonge et laisse saillir un énorme bec.
- Mains apaisantes : Le mimétique peut tenter d'apaiser l'esprit par imposition des mains. (*Spécial. Bonus aux tests de restauration de l'Esprit*).
- Manteau de pureté : La peau et la chevelure pâlisent, des plumes blanches apparaissent dans les cheveux. Le mimétique endure mieux les maladies et toutes les formes de Nécrose.
- Odeur de sainteté : La peau exsude une rassurante odeur de miel.
- Panacée solaire : L'exposition du mimétique au soleil améliore sa restauration.
- Paradoxe de la syrinx : Ces vocalises peuvent être utilisées pour éteindre l'influence du Fiel. (*Spécial. N se soustrait des succès de Fiel au moment de déterminer si celui-ci reste actif*)
- Pépiement trompeur : Le timbre de voix particulier du mimétique l'aide à manipuler son entourage.
- Purification abraxienne : Les yeux du mimétique deviennent d'un or solaire et le serpent caudal des Caladres apparaît dans son dos. Il peut sacrifier une partie de son existence pour l'offrir à autrui. (*Spécial. Le mimétique peut perdre jusqu'à N cases d'existence pour en rendre le même nombre à une cible*)
- Saisie des maux : Les mains du mimétique sont d'une blancheur immaculée. Par leur imposition, la compréhension du mal qui ronge une personne est plus instinctive.

- Sens de la détresse : Le mimétique peut ressentir à distance la souffrance d'une personne.
- Serres : Les doigts des mains deviennent serres d'échassier, à la fois armes et stylets de calligraphie.
- Structure du verbe : Le mimétique acquiert une compréhension supérieure des travaux écrits et des œuvres lyriques.
- Voix de cristal : Certains cris aviaires du mimétique peuvent devenir des armes sonores capables d'altérer l'esprit et la matière.
- Voyeur impie : Les oreilles du mimétique se creusent et peuvent ressentir les prières aux féals, même silencieuses.

Particules de prière

- Calamade hospitalier : analyse, compassion, confiance, esprit, libération, Nécrose, soin, transfert, vie. Mot tabou : destruction
- Père échevin : appel, avenir, communication, écriture, œil, Onde, paix, prophétie, silence. Mot tabou : Fiel



La Chimère

= Es-tu mâle ou femelle ?
= Chimère.
= Je parle à l'homme, pas à la terre.
= Homme et terre ne font qu'un.
Alors le seigneur Korst, en rage,
s'approcha de la pauvre enfant et la
frappa si fort que le sol trembla. La
malheureuse, ébranlée, ne s'effondra
pas. Le donjon seigneurial n'eut pas
cette chance...

Les Chimériens vivent dans un M'Onde féodal obscurantiste. Attachés à leur terre et désireux d'en repousser les frontières, ils ont bien du mal à rester unis.

En proie au conflit intérieur, les Chimériens sont aussi complémentaires qu'inconciliables. Ils ont tout pour être les meilleurs mais semblent incapables d'accepter l'héritage contradictoire des deux faces de leur féal. Finalement, ils sont leur meilleur ennemi.

La seule chose qui rassemble à coup sûr les seigneurs et les druidesses est leur animosité profonde envers la troisième part de la Chimère, le félon Aspic.

Profil de base

Niveau maximal des traits : Sagesse 4, Vigueur 4
Compétences : Athlétisme 2, Combat (tous) 1,
Survie (landes) 2

Dons

Dons obligatoires

- Chimérisme 1 : Le Chimérien possède des aptitudes naturelles à la lutte brutale dont l'expression s'accompagne de rugissements.
- Plaie aspic 3 : Le Chimérien possède une plaie mystique le long du dos que rien ne peut protéger ni refermer. (*Spécial. N = 3 - points investis. N est soustrait de toute forme de protection si un coup cible spécifiquement la plaie aspic*)

Dons chimériens

- Bête intérieure : Le Chimérien est habité par une bête de la nature. (*Spécial. Le Chimérien peut perdre jusqu'à N points de Fiel pour éviter de subir N dommages*)
- Chimère noire : Le Chimérien est mal-aimé de ses compatriotes mais anormalement apprécié par les Basiliks, Dragucéens et Aspiks.
- Communion terrestre : Le Chimérien possède un rapport inné à la terre et, comme un animal, ressent mieux le danger et les changements.
- Lion affamé : Le Chimérien ne lâche jamais sa proie. Il souffre moins que les autres des effets des blessures tant qu'il ne change pas de cible. (*Spécial. Annule tous les malus d'affaiblissement à hauteur de N tant que la cible du Chimérien est inchangée*)
- Noble : Le Chimérien porte le titre de che-

valier (1), baron (2), comte, comtesse ou margrave (3). Il a l'autorité et la gestion dans le sang. (*Spécial. Ce don peut s'ajouter à Gestion pour le calcul des ressources de départ*)

Compétences chimériennes

- Art (peinture) : Les Chimériens expriment leur talent au travers de spirales et d'arabesques de sang dont ils décorent les pierres levées ou les braves partant au combat.
- Connaissance (Chimériens) : Les Chimériens, comme les autres peuples, ont des codes et des usages spécifiques. Mais eux partagent ces codes avec la nature et peuvent, par cette compétence, tenter de comprendre tout élément, langage ou indice naturel.
- Gestion : La Chimérie possède de grands domaines dont la gestion et l'imposition ne peuvent être laissées au hasard.
- Technique (alchimie) : L'alchimie nécessite l'emploi d'un foyer alchimique et permet de modifier les propriétés des minerais ou de fabriquer des pierres de sang.
- Transport (navigation) : Les côtes découpées et hérissées de rochers sont le territoire des bateaux lacustres et des ports de pillards.

Origines possibles

- Les Hautes terres léordes sont inhospitalières et montagneuses, des landes peu fertiles et ponctuées de lacs dont les rares cités sont lour-

dement fortifiées. On y trouve Rousk, la capitale des rois.

- Les plaines chivernes sont des étendues herbues parsemées de petits villages ruraux et de cercles de pierre rappelant le temps où les druidesses régnaient sur la Chimérie. Chevillon, cité du Second roi, s'épanouit sur ces terres fertiles.
- Sorg est le fief du Tierce roi, des voleurs et des pirates. Sombre, partiellement souterraine, elle recouvre la pointe du détroit des Tarasques.
- Les comtats sont des fiefs ayant quitté l'autorité des rois. Guidés par les comtesses chivernes, ils vivent dans un temps différent des autres provinces.
- Les marches frontalières bordent la Basilice et l'empire de Grif'. Les Chimériens y sont en lutte perpétuelle.

Voies mimétiques

Voie (Chiverne)

La Chiverne est la druidesse farouche, la Chimère caprine. Sage protectrice et voyageuse avisée, elle exploite les possibilités offertes par la terre et la nature sauvage pour préserver la vie. Parfois, les forces pour qui elle élève des autels répondent à son appel.

- Modalités d'incantation : Les pouvoirs de la Chiverne passent par son lien à la terre, ses sabots. Frappant ou grattant le sol, elle peut ouvrir des failles, provoquer des séismes, lire les messages de la terre ou y puiser des forces. De plus, part la plus spectaculaire du Tellurisme chiverne, la druidesse peut appeler des créatures primales que l'on nomme bêtes de la nature.

- Compétence d'hommage (Onde) : Art (peinture)
- Compétence d'hommage (Fiel) : Connaissance (Chimériens)

Voie (Léorde)

Le Léorde est le guerrier suprême de la Chimère, le lion chimérien. Seigneur guerrier et traqueur hors pair, il mène les hommes au combat et effraie les opposants. Il voit son armure et ses armes s'intégrer peu à peu à son corps tandis que, sur sa poitrine, le Foyer l'initie à l'Alchimie miraculeuse.

- Modalités d'incantation : Le Léorde tire sa puissance magique du Foyer qui brûle sa poitrine. L'Alchimie miraculeuse se pratique sans rituel et permet par simple contact d'altérer les propriétés physiques d'une matière minérale, métallique ou animale, de la transmuter ou de la fusionner harmonieusement avec d'autres éléments.
- Compétence d'hommage (Onde) : Technique (alchimie)
- Compétence d'hommage (Fiel) : Combat (tous)

Dons mimétiques

- Aura de prédateur : Le mimétique fait peur aux animaux inférieurs. (*Spécial. Un animal de taille N ou moins ne peut attaquer le mimétique*)
- Conscience triskèle : Le mimétique acquiert toute l'ampleur de sa duplicité. (*Spécial. Niveau 1 :*

Le mimétique excelle dans les actions d'Attention, de Recherche et d'Investigation. Niveau 2 : Une seconde tête apparaît. Le mimétique peut résoudre deux fois les actions précédemment citées et conserver le meilleur résultat. Le niveau 3 n'existe plus depuis le départ de l'Aspic

- Cornes spirales : Quatre cornes poussent au front et aux tempes du mimétique.
- Couronne de crins : Cheveux et barbe deviennent une crinière épineuse qui rassure le mimétique et l'exalte face à la peur.
- Éruption : Le mimétique excelle dans les actions teintées de Fiel.
- Faux-Aspic : Une spire tellurique peut progresser au sol et entraver un ennemi. (*Spécial. N est un malus de circonstance à la cible pour tout déplacement*)
- Foyer : Une fournaise creuse la poitrine du mimétique, aidant à l'Alchimie miraculeuse. (*Spécial. Bonus aux incantations d'Alchimie miraculeuse*).
- Grâce : Le corps s'altère pour gagner une souplesse athlétique.
- Griffes : Les ongles se changent en griffes.
- Gueule de fauve : Des crocs déforment le visage du mimétique, qui peut rugir pour intimider.
- Mamelles : Les seins du mimétique sont capables de subvenir aux besoins en eau et nourriture des êtres vivants. (*Spécial. N = nombre de paires de seins et nombre de personnes pouvant être nourries*)
- Plaques de minéralité : Des calcs minéraux ou métalliques apparaissent aux zones où les os affleurent sous la peau et progressent pour former

une armure naturelle.

- Profusion : Partout où le mimétique va, les animaux pullulent et les filons s'enrichissent.
- Sabots : Les pieds du mimétique deviennent des sabots fendus, minéraux et ornés de spires aidant au Tellurisme. (*Spécial. Bonus aux incantations de Tellurisme*).
- Souveraineté territoriale : Le mimétique agit mieux dans son domaine.
- Spires : Des arabesques pourpres apparaissent sur le corps du mimétique, protégeant son esprit en le liant à la terre.
- Traits d'animalité : Le mimétique sait se mêler aux bêtes sans les perturber. (*Spécial. Bonus de N aux tests de Connaissance (Chimériens) liés aux animaux*).
- Velours : La peau du mimétique se couvre d'un fin velours pileux à la douceur apaisante.
- Vide de l'escarboucle : L'escarboucle volée laisse au mimétique une faim de richesses qui favorise ses actions pouvant accroître son patrimoine.

Particules de prière

- Chiverne : bête, instinct, maîtrise, nature, paix, pierre, protection, sang, survie. Mot tabou : végétal
- Léorde : arme, blessure, chair, cruauté, lutte, métal, puissance, territoire, traque. Mot tabou : paix



Le Dragon

Le Secret n'est pas une règle, c'est un nefas tel qu'un Draguéen ne parlera jamais du Secret, que même le nom du Secret est secret. Un Draguéen ne trahit pas le Secret. S'il le fait, c'est qu'il n'est pas draguéen. Et donc qu'il ne connaît pas le Secret. Elle n'a pas trahi.

Alsciend, archives d'Oros

Les Draguéens sont des êtres étranges. Reclus dans les profondeurs de leur royaume ou de sombres alcôves, on les prendrait pour des spectres ou des reflets. Seuls leurs yeux les trahissent : leur lueur inquiétante contient autant de curiosité que de mise en garde. Ces yeux-là voient tout, comprennent tout mais ne diront pas grand-chose. Depuis leurs côtes perdues dans les mémoires, les Draguéens luttent pour leur survie et pour la préservation de leur patrimoine, les archives du M'Onde. Ils fouillent le passé, écoutent le Souffle universel et entretiennent les morts pour que l'Oubli ne les emporte pas. Pas encore.

Profil de base

Niveau maximal des traits : Instinct 4, Volonté : 4.
Compétences : Connaissance (bibliothèques) 3, Connaissance (Charogne) 2, Survie (monde souterrain) 2, Technique (corps) 1.

Dons

Dons obligatoires

- Lignée draguéenne 1 : Le Draguéen appartient à une lignée et partage avec elle un don particulier pour un sens :
 - Lignée de Kerhiscen : la vue
 - Lignée de Kerhoss : l'ouïe
 - Lignée de Schenn : l'odorat
 - Lignée de Ter'Gorasch : le toucher
 - Lignée de Varhoss : le goût
 - Lignée d'Oros : l'intuition
- Troglodyte 1 : Le Draguéen se sent à l'aise dans les environnements souterrains, sombres ou exigus mais craint le feu et les fortes lumières.

Dons draguéens

- Bibliophile : Le Draguéen aime les livres et excelle dans la connaissance des bibliothèques, des auteurs et des ouvrages rares.
- Disciple de Ro'Sh : Le Draguéen est un maître de la canne-dragon. (*Spécial. Ouvrir la compétence Combat (armes de mêlée) 1*)
- Enfant de l'Écaille : Le Draguéen est l'un des héritiers du pacte de l'Écaille. (*Spécial. Choisir N lignées draguéennes supplémentaires. Aucune ne doit être Oros*)
- Magistrat / Familier dragomorphe : Le Draguéen possède un Magistrat ou un dragomorphe dressé. (*Spécial. Définir le type et*

l'histoire du compagnon concerné puis le créer à l'aide des règles p. 300)

- Mohen : Le Draguéen a été banni et vit à la surface depuis des années. Il s'est habitué au feu et à la lumière. (*Spécial. Diminue les effets indésirables du don Troglodyte*)

Compétences draguéennes

- Dressage et Transport (dragomorphe) : Les Draguéens savent faire de ces ersatz de Dragons des familiers et des montures exceptionnels.
- Technique (corps) : Cette compétence diffère de la médecine en ce qu'elle ne s'intéresse qu'à la chirurgie mais peut aussi être appliquée à l'entretien des corps ou parties de corps conservés après le décès, comme les reliques-dragon ou les Magistrats.
- Technique (encens) : Les capacités extraordinaires des encens draguéens sont connues dans le M'Onde entier.
- Technique (livre) : Les copistes relieurs qui confectionnent les grimoires draguéens maîtrisent toutes les étapes de leur fabrication.
- Transport (vol) : Les Draguéens se déplacent parfois à dos de dragomorphes ailés.

Origines possibles

- La surface du royaume abrite quelques hameaux ruraux de Mohens.
- Dohoss la Noire, cité d'Oros, est bâtie autour des Halles du rêve. Capitale du royaume, elle est réputée pour son nombre de gargouilles.
- Gorasch, cité de Ter'Gorasch, est un roc retenu

par des chaînes au-dessus du cratère d'un volcan en activité. Elle héberge les écoles du Ro'Sh.

- Isende, cité de Kerhiscen, abrite son port dans une caverne. Accessible aux étrangers, elle paya par le passé cette visibilité.
- Morvorsch, cité de Varhoss, est nimbée de mystère. Rares sont ceux qui connaissent d'elle autre chose que les délices qu'elle exporte.
- Schengor, cité de Schenn, conserve jalousement les secrets de fabrication de ses encens.
- Sorcrehn, cité de Kerhoss, est installée dans une plaine souterraine constamment agitée par le vacarme des cascades environnantes.

Voies mimétiques

Voie (Artiste nécropole)

L'Artiste nécropole est au service des morts et de leur vie au-delà. Il rappelle leur grandeur en immortalisant leur souvenir dans des objets sacrés faits de leurs organes et chargés d'histoire et de puissance. Parfois, il réanime leur squelette tout entier.

- Modalités d'incantation : L'Artiste nécropole est avant tout un artisan fabriquant des reliques-dragon et des Magistrats. Ces objets, entre autres utilités, peuvent lui servir à manipuler le Souffle nécropole. Ce temps fossile peut être mis à profit pour réanimer un mort, communiquer avec son esprit défunt ou le préserver dans une relique. Le Souffle nécropole apporte aussi d'étranges pouvoirs sur l'ombre.
- Compétence d'hommage (Onde) : Connaissance (Draguéens)
- Compétence d'hommage (Fiel) : Technique (corps)

Voie (Officiant du Souffle)

L'Officiant du Souffle est au service de la lignée et de sa mémoire vivante. Il a le rôle délicat d'explorer les mémoires-dragon et d'en noter les moindres détails afin de les immortaliser dans les archives du royaume. Ainsi, le passé ressurgit et l'Oubli est repoussé.

- Modalités d'incantation : L'Officiant sait manipuler le Souffle (à la fois temps, mémoire et destin) et y puise des informations, en détourne le sens ou en ravive les expériences passées. Cette pratique passe par la concentration et la production d'un râlé très étrange. Le Souffle manipulé disparaît après usage, anéanti par l'Oubli.
- Compétence d'hommage (Onde) : Technique (livre)
- Compétence d'hommage (Fiel) : Investigation

Dons mimétiques

Note : Les dons portant un astérisque (*) sont soumis aux règles du don Pacte du Secret.

- Ailes* : Le mimétique peut voler. (*Spécial. Ouvrir la compétence Transport (vol) 1*)
- Écailles* : Le corps du mimétique se couvre d'une armure d'écailles.
- Fraternité ophidienne : Le mimétique dégage une aura qui inquiète les mammifères, dont les hommes, mais rassure les reptiles, les Aspiks, les Basiliks et les Caladriens.
- Griffes* : Les mains du mimétique se changent en puissantes griffes.

- Gueule* : Le visage du mimétique se change en une gueule redoutable.
- Haruspice nécropole : En consommant la chair d'un défunt, le mimétique peut acquérir une expérience de celui-ci. (*Spécial. Action prolongée de Technique (corps). Difficulté 1. Séquence = 6 - N. Résultat : Gain d'une expérience du défunt par le mimétique*)
- Lecture sensuelle : Le mimétique ne lit pas un texte, il le ressent et découvre des informations cachées consciemment ou non par l'auteur.
- Lignée-Dragon : L'esprit du mimétique est en lien constant avec sa lignée, ce qui améliore sa pratique du Souffle. (*Spécial. Bonus aux incantations de Souffle*).
- Nécromnésie : En consommant la chair d'un défunt, le mimétique peut découvrir des informations liées à sa mort. (*Spécial. Ouvrir la compétence Investigation 1*)
- Oubli maîtrisé : Le mimétique peut se faire oublier, améliorant sa furtivité.
- Pacte de l'Écaille : Le mimétique peut développer, à la place de ce don, un don mimétique basilik ou aspik n'altérant pas son aspect.
- Pacte des ombres : L'ombre du mimétique a rejoint la Charogne et l'aide dans la pratique du Souffle nécropole. (*Spécial. Bonus aux incantations de Souffle nécropole*).
- Pacte des sens : Le mimétique peut baptiser des personnes et créer un lien mettant en commun leurs sensations. Ce lien se limite au sens de la lignée du mimétique et n'est défait que par l'anéantissement. (*Spécial. N = nombre maximum de personnes baptisées*)

- Pacte du Secret : Le Secret est très important chez les Draguéens. (*Spécial. Les dons portant un astérisque (*) sont naturellement escamotés, inactifs. Activer ces dons est instantané. À l'issue de la scène, ils disparaissent en infligeant des blessures physiques. Dommages totaux de Corps subis = 4 - N*)
- Queue* : Le dos du mimétique se prolonge d'une queue puissante.
- Regard : Le regard du Dragon, abîme de savoir, peut ébranler l'esprit de celui qui s'y plonge ou aider à sa restauration.
- Sang du Dragon : Le sang du mimétique devient visqueux et coagule plus vite. (*Spécial. Bonus lors des tests de Nécrose et de restauration du domaine d'existence Corps*).
- Sillons : La peau du mimétique se couvre de tatouages traduisant son Souffle, ce qui améliore son accès à ses compétences de Connaissance.
- Targes mentales : Des rivets et des sceaux renforcent la mémoire et confèrent une protection contre les dommages liés à l'Esprit.

Particules de prière

- Artiste nécropole : charogne, compréhension, conservation, hommage, mort, réanimation, relique, souvenir, technique. Mot tabou : vie.
- Officiant du Souffle : brume, investigation, lignée, mémoire, perception, sceau, secret, temps, voyage. Mot tabou : Oubli.





Le Griffon

Je pourrais vous affirmer que c'est la puissante magie de nos prêtres, la discipline de nos cohortes, l'audace de nos capitaines et la verve de nos marchands qui ont fait de Grif' un empire si vaste et prospère. Mais je crois qu'il n'en est rien... Ce que le M'Onde entier nous envie, ce sont nos vignes gorgées de soleil et nos vins capiteux !

Ilério, cultivateur et négociant

Le peuple grifféen est à l'image de son féal : fier et ombrageux, capable de la plus grande noblesse et de la plus ignoble des violences. Orgueilleux, arrogants, les Grifféens ont tendance à se comporter comme si le M'Onde leur appartenait et sont naturellement expansionnistes, cherchant en permanence la compétition.

Ils témoignent d'un amour ardent pour leur famille et leur civilisation, éprouvant une confiance parfois aveugle dans les valeurs et les bienfaits de l'empire. Leur puissance économique, militaire et politique sur le M'Onde est indéniable et reconnue par tous les royaumes qui craignent l'ire grifféenne.

Profil de base

- Niveau maximal des traits : Présence 4, Volonté 4.
- Compétences : Connaissance (Grifféens) 2, Influence 2, Survie (cité, plaine ou montagne) 2.

Dons

Dons obligatoires

- Membre de l'Ekklesia 1 : La vie grifféenne est rythmée par le culte. Le Grifféen comprend instinctivement les religions, leurs préceptes et leurs expressions matérielles.
- Pulsions féalicides 1 : Le Grifféen porte dans son sang le massacre des Manticores. S'opposer à un féal est pour lui naturel.

Dons grifféens

- Acolytes de chair : Le Grifféen possède des esclaves, livres de chair servant de supports pour la magie des Griffures.
- Anathème manticorin : Le Grifféen est marqué du sceau de la Manticore. Traqué par sa propre église, il est susceptible de développer un mimétisme manticorin. (Spécial. *Le mimétique peut remplacer N dons mimétiques par l'un des dons manticorins ci-dessous :*
 - Dard manticorin : Une queue rappelant celle d'un scorpion prolonge le corps du mimétique. Il peut utiliser son dard pour envenimer une cible (Spécial. *Virulence N / temps d'action : 5-N*)
 - Voracité : Le mimétique acquiert un véritable talent pour le sadisme.
 - Bouillonnement sanguin : Le sang du mimétique peut corroder la matière (Spécial. *Virulence N / temps d'action : 5-N*).

- Haine des Charognards : Le Grifféen a acquis de précieuses connaissances pour lutter contre les morts qui marchent.
- Mercantil : Le Grifféen baigne dans les activités des maisons mercantiles et est particulièrement versé dans le commerce et l'espionnage.
- Patricien : Le Grifféen fait partie de l'aristocratie de l'empire. Il a l'habitude de donner des ordres et de gérer un domaine. (Spécial. *Ce don peut s'ajouter à Gestion pour le calcul des ressources de départ*)

Compétences grifféennes

- Investigation : Les Grifféens ont l'enquête et l'interrogatoire dans le sang.
- Technique (argile) : L'argile occupe une place à part dans la société grifféenne et sert pour les poteries, les tuiles de couverture, les tablettes d'écriture, les masques ou les portraits en bas-relief.
- Technique (urbanisme) : Les Grifféens font preuve d'un véritable génie civil.
- Technique (agriculture) : Les Grifféens ont inventé l'agriculture et en maîtrisent les techniques.
- Transport (vol) : Les Griffons les plus dociles sont utilisés par leur peuple pour voyager par les airs.

Origines possibles

- Aldarenche, la capitale grifféenne, est la plus vaste et la plus cosmopolite des cités du M'Onde.
- La chaîne d'Émeraude, zone montagneuse couverte par de sombres forêts, est le territoire des bûcherons, des contrebandiers et des patrouilles surveillant la Charogne.
- Les plaines du Sinople sont le grenier de l'empire, une région de terres arables et de hameaux prospères.

- Les côtes du Vair sont des rivages de falaises blanches surplombant l'océan et de grèves de sable gris battues par les vents et abritant quelques ports.
- Les Hautes cimes de Gordoce dissimulent quelques villages montagnards dans leurs paysages de roche grise.
- Les rivages d'Azur sont les contrées les plus douces de l'empire, étirant leurs plantations de vignes, d'agrumes et d'oliviers sur des plages sans fin.

Voies mimétiques

Voie (Prêtre de la Griffure)

Le Prêtre de la Griffure fait partie des autorités religieuses et civiles de l'empire, l'Ekklesia. Il pratique les rites, les offrandes et les sacrifices, et tente de s'élever vers les sommets du pouvoir. Sa pratique de la magie des Griffures est extrêmement riche et puissante.

- Modalités d'incantation : La Griffure se pratique en traçant à l'aide de griffes artificielles ou mimétiques des symboles capturant et déformant les énergies du M'Onde. Il en résulte une magie altérant les propriétés de la création pour des résultats quasi infinis.
- Compétence d'hommage (Onde) : Technique (argile)
- Compétence d'hommage (Fiel) : Investigation

Voie (Chevalier de l'Ordre du lion blanc)

Le Chevalier de l'Ordre du lion blanc protège l'empire. Idéal militaire et incarnation de la discipline grifféenne, il se bat comme un lion, maîtrise les rudiments de la magie des Griffures et les techniques martiales du Sacrifice.

La Licorne

Dans le murmure du sable tu entendas le galop du passé.

Écoute et pleure : la fragilité du M'Onde est si belle que c'en est insoutenable.

Tes lames-licornes ôteront la vie de ceux qui nient la sagesse des féals.

La bête inspirera tes gestes et la rose t'apprendra le secret des rêves en mouvement.

Les Licornéens sont nomades, raffinés, animistes et lettrés. À leurs yeux, le M'Onde suit une transformation perpétuelle avec laquelle il convient d'être en phase, aussi leur vie et leurs pratiques nomades suivent-elles le rythme du désert. Ils considèrent la mort comme l'étape d'un cycle normal et inéluctable, et ont une grande tolérance vis-à-vis de la Charogne.

Les Licornéens sont attachés à la sauvegarde de l'environnement et ont pour la nature une grande admiration. Traditionalistes vouant un véritable culte au souvenir, ils se considèrent comme les garants de l'équilibre du M'Onde et n'hésitent pas à prendre les armes pour se faire entendre. S'ils n'ont pas d'objectifs impérialistes, les Licornéens ambitionnent de transmettre leur philosophie aux autres royaumes.

Profil de base

- Niveau maximal des traits : Adresse 4, Inspiration 4.
- Compétences : Art (tous) 1, Survie (désert) 2, Transport (équitation) 2.

Dons

Dons obligatoires

- Cavalier 1 : Monter à cheval dès son plus jeune âge rend ce mode de déplacement aussi naturel que la marche.
- Unique amour 1 : Le Licornéen éprouve un amour unique pour son royaume et le servir est pour lui source de dépassement. (*Spécial. Remplacé chez les mimétiques par Unique amour (Licorne) 3*)
- Unique amour (Licorne) 3 : Le Licornéen a été choisi à la naissance par une Licorne. Celle-ci est devenue sa compagne et ne le quitte jamais. Sa présence remplace l'amour exalté du Licornéen pour ce royaume dont le féal est l'allégorie. (*Spécial. Coût 3 obligatoire. Génère un compagnon Licorne de sexe opposé au personnage, cf. p. 303*)

Dons licornéens

- Activiste : Le Licornéen fait partie de ces hommes qui combattent l'autorité de la Corolle des sables. Il excelle dans les actions d'espionnage et les coups d'éclat.
- Fierté bien placée : Quand l'honneur personnel est bafoué, aucun obstacle n'est trop grand pour le Licornéen.

- Main verte : Le Licornéen a un don avec les plantes et sait les faire prospérer sur les terres les plus arides.
- Romantisme : Le Licornéen est exalté par les situations, les actions ou les choses porteuses de beauté, de nostalgie ou de tragique.
- Stratège : Le Licornéen possède un sens inné de la stratégie martiale, une capacité instinctive à échafauder des plans.

Compétences licornéennes

- Connaissance (astronomie) : Les Licornéens, à l'aide de leurs lentilles télescopiques, sont devenus les experts incontestés des corps célestes. Les astronomes se servent de leurs observations pour découvrir des courants d'énergies ou devenir des événements.
- Connaissance (Licornéens) : Les Licornéens maîtrisent depuis des siècles un paralangage fait de postures, de sons et de regards inspirés des comportements équins. Celui-ci leur permet de communiquer avec les chevaux et les Licornes.
- Gestion : Les déplacements des clans licornéens au sein des provinces seraient impossibles sans une gestion optimale des ressources et des mouvements.
- Technique (cristal) : Les gisements du Ventre du désert offrent des matériaux à l'origine d'excellentes lentilles optiques et des fameuses cornes de cristal utilisées par les Muezzins.
- Technique (plantes) : Les Licornéens savent extraire de la végétation de leurs oasis les plus riches épices, les thés les plus doux et les plus puissantes drogues.

Origines possibles

- El Zadin, capitale des Provinces-Licornes, est une somptueuse cité d'art meurtrie par les guerres passées. Elle abrite les laboratoires des plus grands Seigneurs Miraj.
- Aïffaz, principale cité maritime du royaume, est la plaque tournante du commerce licornéen.
- Les provinces, territoires de sable associés à des tribus, se déplacent au gré des migrations de ces dernières suivant un cycle précis.
- Le Ventre du désert, capitale religieuse, élève ses montagnes au centre des provinces et abrite nombre d'officiants et d'érudits, comme les faiseurs de miracles de la Liance.
- Shaal'Mani, cité en opposition ouverte avec le pouvoir dirigeant, accueille dans ses galeries les Licornéens laissés pour compte, les difformes et les rebelles. Elle est dominée par le clan Shaal, une tribu très loin des valeurs traditionnelles licornéennes.

Voies mimétiques

Voie (Muezzin Maître des liens)

Le Maître des liens est une figure religieuse débordant de passion pour sa Licorne. Il entretient avec elle une symbiose exceptionnelle à l'origine d'une empathie miraculeuse, la Liance.

- Modalités d'incantation : La Liance est instinctive et instantanée. Le Muezzin développe un canal empathique puissant avec sa Licorne, qu'il peut étendre à d'autres personnes en priant son féal d'accepter ce partage. Cela lui permet de faire profiter son entourage de ses capacités ou de sa force vitale.

Le Pégase

Nous avons faim. Nous avons froid. Nous avons perdu nombre des nôtres, emportés par l'hiver impitoyable et sauvage du nord. Mais nous n'avions pas peur. Car nous étions ensemble, unis dans l'adversité, et la foi était notre guide.

Le périple de la tribu d'Esiriel
Conte pour enfants pégasin

Les Pégasins, généralement paisibles, vivent en symbiose avec leur terre d'origine. Partisans de la bonne entente et de l'harmonie, ils ont élevé la communication au rang d'art et de religion.

Guidés par un instinct grégaire très marqué, les Pégasins sont des êtres profondément sociaux. Éloquents, polis, ouverts, ils s'intègrent facilement aux groupes et détestent la solitude.

L'attachement à leur royaume est viscéral et s'en éloigner leur inflige les pires souffrances. Ils sont d'ailleurs capables de déchaînements de violence étonnants lorsqu'il s'agit de défendre ses frontières, sa souveraineté ou son honneur.

La rigidité de leurs codes est telle que les étrangers peuvent les considérer intolérants et xénophobes.

Profil de base

- Niveau maximal des traits : Sagesse 4, Vigueur 4.
- Compétences : Combat (armes de mêlée ou armes de tir) 1, Étiquette 1, Survie (glaces) 2, Transport (équitation) 1.

Dons

Dons obligatoires

- Cavalier 1 : Monter à cheval dès son plus jeune âge rend ce mode de déplacement aussi naturel que la marche.
- Grégaire 1 : Le Pégasin a l'habitude de fonctionner en groupe et sait à merveille prendre place dans des actions concertées. L'isolement est pour lui un handicap.

Dons pégasins

- Défenseur : Le Pégasin excelle dans la défense d'un être ou d'une position, ainsi que dans les actions teintées d'Onde.
- Empathie animale : Savoir s'y prendre avec les bêtes peut sortir de bien des situations délicates.
- Instinct des pièges : Qu'il s'agisse de les tendre ou de les éviter, le Pégasin a un instinct particulier pour les traquenards.
- Ivresse des hauteurs : Le Pégasin est exalté par les hauteurs, les pentes escarpées et les falaises vertigineuses, exaltation qui rend ses actions plus assurées.
- Psychologie de groupe : Il est parfois bon, dans un groupe, de savoir calmer les querelles et les animosités.

Compétences pégasines

- Dressage (araignée, cheval ou faucon) : Ces trois animaux ont une relation particulière au peuple pégasin. Certains Pégasins les élèvent, les dressent, exploitent leurs talents et récoltent leurs produits. Les maîtres arachnides manipulent les araignées et récoltent les toiles, les dresseurs de chevaux sont légion et les fauconniers entretiennent les traditions chasseresses.
- Étiquette : Il est essentiel de savoir se comporter de façon adéquate dans une société, même étrangère. Les diplomates tourscants savent bien cela.
- Technique (toile) : La toile d'araignée sert de matière première pour de nombreuses confections parmi les plus recherchées du M'Onde.
- Transe : Les pehmaniens parviennent à plonger dans un inconscient pour en faire jaillir des souvenirs, y trouver des réponses ou y emprisonner des pulsions.
- Transport (vol) : Certains Pégasins savent chevaucher les créatures ailées, que ce soit pour voyager ou en vue d'un combat de cavalerie.

Origines possibles

- Lideniel, capitale économique, est une ville cosmopolite implantée au point de passage d'une des principales voies de navigation du M'Onde.
- Peliniel, capitale politique, accueille le Triumvirat. Située sur le plus gros aspelis du territoire, elle dispose d'une protection ancestrale et est reliée aux sommets montagneux voisins par un réseau de toiles.

- Egliel est la ville souterraine la plus importante du royaume, un centre de commerce et d'échanges où de nombreux clans passent l'hiver.
- Finasiel ressemble à une caravane gigantesque. Toujours en mouvement, suivant le cycle des saisons, elle est constituée de tentes qui sont montées chaque soir et démontées chaque matin.
- Les terres sauvages abritent de petits clans qui tentent désespérément de survivre dans les montagnes cruelles des Contrées pégasines.

Voies mimétiques

Voie (Coruscant)

Le Coruscant est le gardien de la nation pégasine, un farouche combattant expert en techniques défensives et usant de pouvoirs liés à la lumière et à l'apaisement.

- Modalités d'incantation : Mains jointes formant des symboles ou, en combat, katas pratiqués au sabre. Le symbolisme animal, omniprésent, en appelle aux Pégases et à l'esprit des Contrées. Le Coruscant épanouit sa foi par l'harmonie qu'il cherche à établir entre son attitude et la noblesse du Pégase. Il souhaite atteindre la grandeur d'âme de son féal et élever son esprit dans des sphères mystiques, pures et lumineuses, oubliant son individualité pour ne servir que le groupe et la cause pégasine.
- Compétence d'hommage (Onde) : Étiquette
- Compétence d'hommage (Fiel) : Combat (armes de mêlée)

Voie (Manuscant)

Le Manuscant est à la fois le guide spirituel et le pourvoyeur de la société pégasine. Proche de la nature, il sait à merveille en exploiter les ressources et tire le meilleur de chaque chose.

- Modalités d'incantation : Charms, grigris, symboles rituels peints à même le corps et mis en scène lors de trances rituelles pehmaniennes. Le shaman cherche en lui-même l'animal qui se cache, le frère du Pégase aux multiples facettes. Il doit accepter cette bête sauvage qui l'habite afin de vivre en paix avec la nature. En se laissant submerger par son instinct et ses sens primitifs, le Manuscant comprend la nature, l'exploite pour en tirer force, savoir et sagesse.
- Compétence d'hommage (Onde) : Technique (os)
- Compétence d'hommage (Fiel) : Transe

Dons mimétiques

- Abdomen arachnide : Un abdomen d'araignée remplace l'arrière du crâne du mimétique, dont l'esprit devient plus difficile à contrôler ou à manipuler.
- Ailes : Des ailes s'étendent dans le dos du mimétique. (Spécial. *Ouvre la compétence Transport (vol) 1*)
- Âme de la tribu : Lorsque le mimétique est en groupe, il sait créer un climat réconfortant propice à la restauration des âmes meurtries. (Spécial. *Bonus lors de tests de restauration du domaine d'existence Âme du mimétique et de ses alliés.*)

- Arrière-main : Les pieds se changent en sabots et les jambes en membres équins, favorisant la course de vitesse et le saut.
- Aura de confiance : La présence du mimétique inspire confiance.
- Colonie d'egrins : Des araignées des glaces s'installent sur le mimétique et tissent avec lui une relation symbiotique. Lorsque la chair est détruite, elles la remplacent par de la toile tissée. (Spécial. *Bonus lors de tests de restauration du domaine d'existence Corps.*)
- Flamboyance : Le mimétique hérite de la lumière des plus purs Pégases. Son aura éblouissante peut gêner ceux qui le prennent pour cible.
- Grâce : Les mouvements du mimétique sont fluides et rapides.
- Honnêteté palpable : Quand le mimétique parle, il paraît improbable qu'il ne dise pas la vérité.
- Œil perçant : La vue devient aussi perçante que celle du pehrin.
- Pattes arachnides : Des pattes d'araignée se mêlent à la chevelure. Elles tissent une toile fine et résistante. (Spécial. *Production de N mètres de fil par jour*)
- Peau filamenteuse : L'épiderme devient une toile d'araignée dont le tissage serré procure une armure naturelle.
- Plumes : Le dos se couvre de plumes, signe de noblesse favorisant les actes de commandement.
- Puissance : La vigueur brutale des étalons imprègne les muscles du mimétique.

- Quadrupédie : Deux membres supplémentaires changent le mimétique en un véritable centaure, lui conférant des aptitudes de déplacement et de charge accrues.
- Sens de la bête : À la manière des animaux, le mimétique pressent le danger et les changements climatiques.
- Stabilimentum facial : Le visage se recouvre d'une toile aux motifs complexes formant un masque lumineux pouvant effrayer et rendre les émotions indéchiffrables.
- Symbiose : Le mimétique perçoit la présence et ressent l'état d'esprit des féals, même à de grandes distances.
- Tête arachnide : Une tête arachnide s'insinue entre le front et les cheveux, au-dessus du visage. Elle aide à déceler le mensonge et le piège.

Particules de prière

- Coruscant : ciel, froid, lame, lumière, noblesse, os, paix, protection, union. Mot tabou : attaque
- Manuscant : animal, arc, échange, glace, instinct, piège, sauvagerie, toile, vie. Mot tabou : douleur



Le Phénix

*Kaelia lança le collier dans les flammes.
= Mais tu es folle ! Ce bijou valait une fortune ! s'écria Lithid.
= À présent que les flammes le délivrent de son écorce matérielle, il vaut bien plus encore, répartit la Cendreuse, impassible.*

Du monde spirituel
par Jarek le Phénicier

Les mystérieux Phéniciens, terrés dans leurs tours écarlates, ne s'impliquent en politique que dans la mesure où cela sert leur guilde, dont la neutralité est proverbiale. Pourtant, secrets d'alcôve et vastes complots hantent les tours. Les Cendreaux, de nouveaux disciples des Phénix, se sont imposés dans le M'Onde comme les ambassadeurs des féals de feu. Au nom de la guilde, ils espionnent, conspirent et manipulent, toujours au service d'une cause énigmatique. Seul peuple sans royaume, les Phéniciens font preuve d'une cohésion et d'un esprit collectif entièrement tournés vers l'avenir qu'ils préparent pour le M'Onde.

Profil de base

- Niveau maximal des traits : choisir un peuple de naissance et utiliser ses niveaux maximaux de traits.
- Compétences : Combat (armes de mêlée) 1, Connaissance (bibliothèques) 1, Technique (forge ou cendre) 2, Survie (milieu dépendant du peuple de naissance) 1, et une compétence du peuple de naissance 1.

Dons

Note : Le Phénicier est toujours considéré comme s'il avait le don Bâtard 3 (cf. p. 279). Il peut choisir 3 dons dans la liste de son peuple de naissance, y compris les dons obligatoires.

Dons obligatoires

- Arcanes politiques 1 : Le Phénicier sait appréhender à merveille les rouages de la politique. Cela peut impliquer une défiance naturelle envers lui.
- Appel des tours 1 : Le Phénicier sait ressentir la présence des tours écarlates, les trouve de plus en plus facilement et s'oriente dans le M'Onde par rapport à elles.

Dons phéniciens

- Aspirations morbides : Le Phénicier a l'habitude de côtoyer la mort et y avoir affaire le transcende plutôt que de l'effrayer.
- Pouvoirs politiques : Le Phénicier sait glaner des fonctions politiques au sein des royaumes (*Spécial. Les fonctions obtenues sont, en nombre et en prestige, proportionnelles à N.*)
- Sang chaud : Le Phénicier, ardent, s'épanouit dans les rapports passionnés.
- Sympathies charognardes : Le Phénicier sait

naturellement interagir avec les Charognards.

- Veines du foyer : Le corps du Phénicier est anormalement chaud, le protégeant des variations climatiques.

Compétences phéniciennes

- Connaissance (Charogne) : Les Cendreaux ont permis aux Phéniciens de s'initier aux secrets de la Charogne.
- Intrigue : Les Phéniciens ont su, au fil des époques, aiguïser un art consommé de la politique dans toutes les cours du M'Onde. Les ardents en sont l'exemple le plus frappant.
- Technique (cendre) : La cendre est, pour les Phéniciens, comme un livre. On la consulte et on l'archive. Sépulcraux et archivistes la traitent avec déférence et la manipulent avec soin.
- Technique (feu) : Le feu n'a pas de secrets pour les Phéniciens qui exploitent notamment sa puissance purificatrice. Adusteurs et ruffards en sont les spécialistes.
- Technique (mort) : Recueillir les cendres des morts demande une technique et une discipline sans faille. Embaumer les cadavres, les consumer, en conserver les résidus sont autant de tâches que les sépulcraux effectuent quotidiennement.

Origines possibles

- La tour de Sédénie, en Charogne, abrite la guilde-mère cendreuse.
- L'Orée, en bordure du bois noir, héberge une petite communauté de Phéniciens constituant pour les Basiliks une insulte à leur forêt.
- Gorasch, dans le Royaume draguécien, est la ville la plus ouverte des terres-mémoires. Elle accueille une vaste communauté de Phéniciens dans l'une

des seules tours inversées du M'Onde.

- À Aldarenche, dans l'empire de Grif', s'élève toujours la guilde-mère grifféenne. Les cendres de la cité, ravagée lors des guerres charognardes, ont attiré une grande communauté de Cendreaux qui attise l'ire populaire.
- Le comtat de Prael, en Chimérie du Nord, a été légué à la guilde et constitue, depuis un siècle, une province autonome au cœur de comtés léordes envieux.
- La tour d'El Zadin, dans les Provinces-Licornes, a pris une ampleur incroyable depuis les exploits accomplis par les Phéniciens pour défendre la capitale licornéenne. Il s'agirait de la plus puissante et de la plus peuplée des guildes-mères.

Note : Il est également possible de choisir son origine dans les lieux proposés pour son peuple de naissance.

Voies mimétiques

Voie (Artisan du feu)

L'Artisan du feu est à la fois moine et maître de la forge. Sa vie, régie par les règles strictes de l'Asbeste, est étroitement liée à l'état embrasé du Phénix. Il pratique l'Art du feu, une magie basée sur la flamme se concentrant en particulier sur son aspect purificateur.

- Modalités d'incantation : L'Artisan du feu communique avec le féal grâce à des prières méditatives. Sa discipline mentale lui permet d'approcher la nature bouillonnante du Phénix et, dès lors, il peut prendre le contrôle d'un feu préexistant.
- Compétence d'hommage (Onde) : Méditation

- Compétence d'hommage (Fiel) : Technique (forge) ou Technique (feu) ou Combat (armes de mêlée)

Voie (Cendreux)

Le Cendreux est un voyageur qui recherche des Phénix des Origines ou d'autres cendres de valeur à récolter. Il lui arrive de s'attacher à un monarque, un sage ou un groupe en tant que conseiller ou étudiant. Sa magie est liée à la mort, au savoir et au Fiel, la part du Phénix que l'Asbeste s'efforce d'éteindre.

- Modalités d'incantation : Le Cendreux utilise un rituel de combustion qui lui permet de collecter et de conserver des cendres revêtant un caractère hautement symbolique. En les dispersant, il attire l'attention des consciences de Phénix endormis.
- Compétence d'hommage (Onde) : Technique (cendre)
- Compétence d'hommage (Fiel) : Influence

Dons mimétiques

- Adextrie : Les mains du mimétique deviennent un prolongement de son esprit, ce qui améliore ses actions techniques.
- Almandins : Invisibles chez l'Artisan du feu, apparents chez le Cendreux, ces cristaux incrustés dans la peau limitent les débordements du Fiel. (Spécial. *N se soustrait des succès de Fiel au moment de déterminer si celui-ci reste actif*)

- Autorité : Le Phénix a enseigné au mimétique l'art de faire de l'esprit une arme dans les rapports sociaux.
- Circonscription : Le mimétique est entouré d'un à trois cercles d'énergie concentriques protégeant ses convictions.
- Cœur de braise : Le mimétique peut amplifier les sentiments ardents, cristalliser la passion d'autrui en un désir irrationnel.
- Conscience féale : Le mimétique peut voir la magie. (Spécial. *La précision de la vision est proportionnelle à N*)
- Doigts de silex : Les mains, durcies par la minéralisation, peuvent produire un feu de puissance *N*.
- Enfant des Cendres : Le mimétique a une affinité naturelle avec la manipulation des cendres.
- Esprit tranchant : Grâce à l'Asbeste, le mimétique anticipe les réactions d'autrui. (Spécial. *Bonus à la réaction*)
- Incandescence : Le mimétique peut faire chauffer les métaux par simple contact. (Spécial. *N = 1 : chauffeur. N = 2 : chauffe à blanc. N = 3 : fusion*)
- Incombustibilité : Le corps du mimétique résiste au feu. (Spécial. *Protection de niveau N contre les dommages de feu*)
- Minéralité : Le corps devient dur comme la pierre, conférant au mimétique une armure naturelle.
- Œil d'obsidienne : Les yeux deviennent entièrement noirs. Le mimétique repère plus facilement la raison d'une mort. (Spécial. *Ouvre la compétence Investigation 1*)
- Oubli du mal : Le mimétique atténue les désagréments qui accompagnent la douleur.

(Spécial. *Annule les malus d'affaiblissement de Corps à hauteur de N*)

- Patience récompensée : Le mimétique sait retarder efficacement ses actions et transcender son temps de méditation.
- Peau de poussière : La peau devient grisâtre et les traits s'estompent. Le mimétique résiste mieux aux maladies et aux poisons.
- Renaissance : Le mimétique peut éternellement renaître par ses propres moyens après une mort physique. (Spécial. *En cas de dommages au domaine Corps, le mimétique anéanti peut bénéficier d'une résurrection sans séquelles. S'il meurt, il bénéficie d'une résurrection par les féals mais subit une séquelle d'Esprit ou d'Ame. Dans les deux cas, il revient au bout d'un temps 5-N avec N cases d'existence restaurées*)
- Transe ardente : Le mimétique est capable de déchaîner le Fiel chez autrui. (Spécial. *S'utilise grâce à une compétence sociale comme Autorité ou Influence. Entraîne la dépense de N points de Fiel par la cible*)
- Visage de déliquescence : Le corps du mimétique peut perdre sa cohésion comme s'il tombait en poussière, ce qui constitue un spectacle des plus effrayants.

Particules de prière

- Artisan du feu : contrôle, feu, forge, guérison, métal, Onde, sérénité, tour, vision. Mot tabou : froid
- Cendreux : cendre, conservation, Fiel, minéral, renaissance, savoir, sente, sommeil, urne. Mot tabou : fin



La Tarasque

Tarasque, chante-nous la colere des fils d'Ancyle, les enfants de la cité morte. Hurle leurs nuits belliqueuses et leurs intrigues diurnes. Alors que les ombres s'étendaient sur le M'Onde, ils furent le dernier éclat, la braise qui refusa de s'éteindre.

L'Ancylade, Invocation

Les Taraséens sont à tort considérés comme des nomades. Seul leur royaume l'est. Sédentaires, ils habitent des cités mouvantes portées par les flots, bâties sur le dos des plus imposants féals du M'Onde.

D'une nature grégaire, profondément citadins, ils sont angoissés par la solitude et la perte de leur cité. La mer est leur domaine et leur société est à son image, riche, colorée, exotique et insondable.

Nimbés d'un sentiment de supériorité, les Taraséens cherchent à dépasser les autres en termes d'art, de culture et de commerce. Sur ce dernier point, notamment, ils ne peuvent se permettre de se laisser surpasser.

Profil de base

- Niveau maximal des traits : Logique 4, Volonté 4.
- Compétences : Athlétisme 3, Négocio 2, Survie (mer) 2, Transport (navigation) 1.

Dons

Dons obligatoires

- Communautarisme 1 : Le Taraséen considère que l'individu est secondaire et exprime toute sa puissance dans les actions concertées.
- Enfant de l'océan 1 : Le Taraséen a une affinité avec les flots et une crainte des espaces arides.

Dons taraséens

- Claustrophilie : Vivre dans les entrailles d'une Tarasque apprend à évoluer dans des espaces confinés et à y optimiser ses mouvements, mais peut rendre les espaces dégagés inquiétants.
- Courtisan : Le Taraséen aime embrasser les plaisirs de la chair et maîtrise les techniques de recherche de l'extase. (*Spécial. Ouvre la compétence Art (chair) 1*)
- Faldoï : Le Taraséen fait partie des faldoï, il vit sur la terre ferme. (*Spécial. Diminue les effets indésirables du don Enfant de l'océan*)
- Négociant reconnu : Le Taraséen excelle dans les activités commerciales.
- Sonde humaine : Le Taraséen peut s'orienter d'instinct, deviner la proximité de la mer et la profondeur d'une eau.

Compétences taraséennes

- Technique (produits de la mer) : Les Taraséens ont développé des techniques de pêche, de pisciculture, d'exploitation et de transformation des ressources marines allant bien au-delà de la survie en mer.
- Technique (cartographie) : Dresser des plans et effectuer des mesures est une habitude taraséenne, en particulier chez les Timoniers.
- Technique (ivoire) : On prétend que l'ivoire est étroitement lié à l'esprit de la Tarasque. Les Numismates en font pourtant des pièces de monnaie et toutes sortes d'objets d'art.
- Technique (symbiote) : Les Taraséens savent utiliser des symbiotes, des organismes parasites décoratifs qu'ils peuvent partager avec leur porteur d'étonnantes propriétés en rapport avec le milieu marin.
- Transport (tortue de mer) : Les tortues marines peuvent se révéler des montures précieuses pouvant porter un cavalier sur l'eau comme vers les profondeurs.

Origines possibles

- L'Argassie est une flotte de jeunes Tarasques. Organisé comme un archipel mouvant, ce banc abrite une société progressiste de mercenaires vivant sur un tapis de cordages tendu entre les féals.
- Alectre est la plus grande et la plus connue des Tarasques. Elle est l'un des principaux centres de commerce du M'Onde et parcourt la voie commerciale reliant Aldarenche à Lideniel, et au-delà.

- Alerne, Tarasque échouée sur une côte de Chimérie, est à la fois un port sinistre teinté de sang et un lieu de pèlerinage pour les repentants du M'Onde entier.
- Atherne est une Tarasque ne faisant plus que rarement surface et dont les habitants sont les rouages de sa gigantesque mécanique.

Note : Les terres faldoï sont des colonies taraséennes implantées sur les côtes. On peut citer les passeurs de détroit, dans l'archipel des Tarasques, les communautés de Lideniel, Sorg ou Aldarenche.

Voies mimétiques

Voie (Numismate)

Le Numismate est l'artisan le plus craint par les Taraséens. Au contact de la Tarasque, les chemins de l'esprit se sont gravés dans l'ivoire qu'il manipule quotidiennement. Aujourd'hui, il sait retrouver et suivre ces chemins, les libérer de l'ivoire et façonner l'esprit.

- Modalités d'incantation : Le Numismate est capable de modifier l'esprit, de le façonner comme on sculpte l'ivoire. Il travaille d'ailleurs cette matière qu'il sait charger de tout ce qu'il voit dans les consciences. Ses pouvoirs se manifestent lorsqu'il sculpte ou lorsqu'il suit le tracé des sillons qu'il a réalisés.
- Compétence d'hommage (Onde) : Négocio
- Compétence d'hommage (Fiel) : Technique (ivoire)

Voie (Pétulant)

Le Pétulant ne guide pas la Tarasque mais les Taraséens. Opulent oracle jouissant des plaisirs orgiaques de la ville, il la connaît mieux que quiconque, ressent sa souffrance et les pensées de ses habitants. Il pourrait même, dit-on, faire venir les bâtiments à lui par la seule force de l'esprit.

- Modalités d'incantation : Les Ivresses sont des pratiques mystiques qui permettent la communion avec la ville. Mélanges d'orgies charnelles et de consommation de drogues, elles conduisent à l'abandon de soi pour se fondre dans la ville, pour devenir la ville. Plus rien n'est impossible, alors, qu'il s'agisse de jouer au voyeur ou de se téléporter d'un quartier à l'autre.
- Compétence d'hommage (Onde) : Influence
- Compétence d'hommage (Fiel) : Athlétisme ou Art (chair)

Dons mimétiques

- Aura de dissension : Le mimétique dégage une aura de dissension et d'incohérence, semant la discorde.
- Barbilles extatiques : La peau se couvre de petits filaments au contact aphrodisiaque.
- Barbillons empathiques : Des barbillons poussent sur les tempes, améliorant la perception des émotions et la compassion du mimétique avec ses semblables. (*Spécial. Bonus lors de tests de restauration du domaine d'existence Âme des alliés du mimétique*)

- Bioluminescence : La peau se marbre de motifs colorés et peut s'illuminer de plus en plus intensément.
- Branchies : Des ouïes apparaissent au cou, améliorant les capacités de respiration générale et rendant impossible l'asphyxie par noyade.
- Complexité métabolique : Des organes redondants mais fonctionnels protègent de la mort. (*Spécial. Le mimétique peut perdre jusqu'à N points d'Onde pour éviter de subir N dommages*)
- Coordination martiale : Le mimétique coordonne ses actions avec ses alliés. (*Spécial. Bonus à la réaction*)
- Esprit labyrinthique : L'esprit du mimétique est protégé par sa complexité.
- Esprit mouvant : Le mimétique développe de nombreux organes sensoriels sur son corps. Chacun est capable de se concentrer sur une tâche différente. (*Spécial. Annule les malus des actions successives ou simultanées, à hauteur de N*).
- Filament pêcheur : Un long filament terminé par une sphère lumineuse et apaisante orne le front du mimétique. Celui-ci capte l'Onde, rendant l'hommage plus facile.
- Gigantisme : Le mimétique grandit et grossit de façon incroyable. (*Spécial. N ne peut dépasser la moitié du score de voie mimétique. Le mimétique est de taille N + 3*)
- Homochromie multiforme : Le mimétique peut modeler la forme de son corps pour se camoufler, à condition de rester immobile.

- Mâchoire béante : La mâchoire du mimétique peut se désarticuler pour révéler des rangées de dents pointues et une gueule démesurée.
- Nageoires : Les mains et les jambes du mimétique peuvent devenir nageoires pour améliorer la vitesse de déplacement dans l'eau.
- Ondulations de l'âme : Les sentiments du mimétique sont insaisissables, ce qui protège son Âme.
- Regard de l'abysse : Les yeux du mimétique doublent de volume, deviennent globuleux et ont un pouvoir hypnotique.
- Souplesse du céphalopode : Le corps du mimétique peut se déformer et réaliser toutes sortes de contorsions pour passer par les ouvertures les plus exigües.
- Ventouses : Les bras se couvrent de fines ventouses permettant de s'agripper à tous types de surfaces.
- Visage anonyme : Les seuls traits constants du visage sont les yeux, la bouche et les narines. Tout le reste peut être modelé au choix du mimétique.

Particules de prière

- Numismate : aventure, concrétion, errance, esprit, ivoire, labyrinthe, mer, multiple, partage. Mot tabou : création
- Pétulant : abandon, complexe, faim, foule, ivresse, ouverture, plaisir, pression, profondeurs. Mot tabou : action

