

Fragments : Les écoles felsines



Les écoles felsines classiques

Les felsins ont depuis toujours considéré le combat comme un art et sous l'influence de leurs instincts réprimés, des écoles imitant l'attitude des animaux ont vu le jour peu à peu. Ces écoles ont largement influencé l'art de la guerre à travers tous les Rivages et il n'est pas rare de nos jours que les guildiens, fils des Maisons, possèdent quelques-unes de leurs bottes (les composantes de leur art guerrier reflétant l'école dont ils s'inspirent). On peut considérer ces écoles comme des styles de combat codifiés dont les secrets sont connus de quelques maîtres. Certaines de ces écoles en sont littéralement, formant de jeunes guerriers, d'autres sont des structures militaires, spirituelles, ascétiques, des groupes de guerriers, de moines ou bien encore des groupes politisés ou philosophiques. Certaines existent depuis le Cataclysme, d'autres depuis la découverte du Continent.

Les écoles sont toutes présentées sous la même forme :

Atout : caractéristiques desquelles découlent l'art guerrier de l'école

Histoire : l'histoire de l'école telle qu'elle est connue

Style : description de la technique classique

Animal : animal tutélaire de l'ordre

Bénéfices : avantages de ce style en termes de règles

Forme actuelle : l'école telle qu'elle est aujourd'hui (en 210 AC)

Secrets : choses cachées et idées de scénarios

Note : lorsque le terme 'Ecole du...' est employé, il fait référence à la compétence associée. Cette compétence permet de connaître la philosophie, la structure et les enchaînements de coups de l'école ciblée. Elle fait partie du grand métier des guerriers et possède une valeur par défaut de -4. Il est impossible de se servir de la technique d'un ordre sans la compétence associée.

Ecole du Lycaon

(Atout : Fort + Endurant + Rusé)

Histoire : Cette école fut fondée en 3120AC à partir d'un regroupement de guerriers du désert. Dans le monde ravagé de l'après-Cataclysme, nombreuses étaient les exactions et les armes parlaient plus souvent que les hommes. Si la vie était dure sur les côtes, elle était atroce dans le désert. Pour survivre et résister à la pression des felsins côtiers, les tribus nomades du désert d'Obo s'unirent. De la rencontre entre leurs maîtres en art guerrier naquit une école martiale fortement influencée par l'art traditionnel de la guérilla. L'école n'est pas plus que cela, l'alliance entre les guerriers des tribus nomades. La philosophie de l'école est totalement orale et basée uniquement sur les citations des ces antiques guerriers : 'celui qui domine est prêt de perdre', 'l'apparence n'est rien de plus', 'si tu épargnes ton ennemi, tu le retrouveras sur ta route', 'passer par le plus court chemin c'est s'égarer' et autres aphorismes abscons. L'école est extrêmement conservatrice et a traversé les siècles dans sa forme originelle.

Style : Un personnage utilisant ce style commencera par combattre maladroitement, multipliant les fautes, semblant être dominé par son adversaire mais se sauvant de justesse. Alors que ce dernier prend de l'assurance, et multiplie les attaques, le personnage apparemment vaincu renverse le combat et vise les points sensibles de l'adversaire découverts par ses attaques, frappant fort. Un maître dans ce style peut amener un adversaire à prendre exactement la pose qu'il souhaite puis le frapper d'un coup net et souvent mortel.

Animal : Le lycaon est un petit félin du désert qui, acculé par plus fort que lui, feint être blessé et abattu. Lorsque l'animal qui le pourchasse s'approche pour porter le coup de grâce, le lycaon lui saute féroce à la gorge.



Fragments : Les écoles felsines



Bénéfices : Si le personnage connaît cette école, il augmente son sheï d'un point par passe d'armes à partir de la seconde jusqu'à l'occurrence du double de sa compétence d'arme, s'il réussit un jet d'AG + Ecole du Lycaon contre AG + Rusé de l'adversaire. Ce sheï ne peut être utilisé que pour une attaque en force ou une botte.

Forme actuelle : L'école est toujours dispersée à travers le désert d'Obo et un guildien souhaitant apprendre le style devra passer plusieurs jours à questionner les nomades avant de connaître l'identité d'un maître. L'enseignement est dispensé gratuitement après plusieurs épreuves (survie dans le désert, combat contre un lion, résistance à la douleur, tatouages rituels, etc...) et l'adoption du personnage par le clan du maître. En échange, le personnage est considéré comme un membre à part entière du clan et doit aide à tout autre membre. Une forme abâtardie de la technique peut être apprise au sein des tribus sédentaires du pourtour du désert (max. 2).

Secrets : Le chef de la tribu des Washirs, a des visées hégémoniques et se verrait bien Hetman. Il en a le pouvoir, son clan est le plus fort en hommes. Six clans alliés, dont les Washirs, préparent un raid sur la maison Gehemdal, visant la ville frontière de Tolmund. La tribu des Alkid s'est alliée aux Zarithes et couvre toutes leurs opérations, leur offrant une base de repli. De plus, les Zarithes manipulent Ali Wahir, chef des Washirs, espérant ainsi semer le trouble chez les Gehemdals. Trois tribus du pourtour du désert veulent se sédentariser, conséquence des manipulations de la compagnie marchande Torelli de Wouivel qui veut ainsi créer des relais à la main d'œuvre bon marché. Ce qu'ignore la maison Torelli c'est qu'elle est manipulée à son tour par les Hommes Gris et les Masques qui espèrent ainsi provoquer un scandale et faire chanter Torelli, farouche opposant du Doge.

Ecole du Buffle (Atout : Fort + Endurant + Savant)

Histoire : Cette école existe depuis le Cataclysme mais n'a une structure fixe que depuis l'an 1800 AC environ, lorsque le maître Shawan Al'Amir a rassemblé et organisé ses élèves en structure quasi-militaire.

Avant l'école n'était qu'une façon de combattre popularisée par les hommes du seigneur de Tarwia. Al'Amir reprit en main ces hommes désespérés par le déclin de Tarwia et en fit une compagnie militaire redoutée. Vers la fin de sa vie, effrayé par la puissance Ashragore et craignant le pire pour sa maison, il transforma sa compagnie mercenaire en ordre dédié à la protection du territoire de la Maison et coucha par écrit la somme de ses connaissances martiales dans le Kital al'Kebir. La philosophie de l'ordre est basée uniquement sur cet énorme traité (17 volumes datant de 1750 AC environ). Le maître Al'Amir est vénéré et son livre est considéré comme la référence absolue. Le but ultime de l'ordre est d'entraîner le guerrier parfait, alliage de la force et de la sagesse.

Style : Un personnage utilisant ce style combattra lentement mais sûrement, utilisant tout attaque, parade ou botte de sa connaissance, exactement tel qu'elles sont décrites dans le Kital. Il économisera ses forces, attendant longuement d'être dans une bonne position pour frapper. Un maître dans ce style semble lire les pensées de son adversaire qui trouve toujours une lame dans la trajectoire de la sienne.

Animal : Considéré comme très positif par les Felsins, le buffle est réputé pour sa force, sa patience et sa sagesse. Peu de guerriers de l'ordre du Buffle cumulent ces trois qualités.

Bénéfices : Le personnage qui connaît cette école et a lu le Kital, n'est quasiment jamais surpris et sait toujours comment se préparer pour l'assaut suivant, ce qui lui accorde un bonus de +1 à tous ses jets relatifs au combat par niveau de différence entre un jet d'AG + Ecole du Buffle et un jet de Talentueux + Arme pour l'adversaire.

Forme actuelle : L'ordre est composé de plusieurs maisons (monastères – casernes) commandés depuis l'Al-Shawan, un énorme monastère fortifié situé près de la frontière avec Maison Gehemdal, dans les montagnes au sud-est de la plaine de Dolm. Pour le felsin volontaire, un maître est donc facile à trouver. L'enseignement est néanmoins dur, alternant cours théoriques sur le Kital et cours sur le terrain. Les maîtres sont inhumains, tout échec même minime est sanctionné par des châtiments corporels, les coups doivent être maîtrisés à la perfection et la mentalité de l'ordre est proche de celle d'une armée.



Fragments : Les écoles felsines



Le personnage s'engage à servir l'ordre jusqu'à sa mort. Une forme différente de la technique est toujours en usage chez les mercenaires de la côte de Kashmin (max. 2).

Secrets : Le monastère d'Iswan a collaboré avec l'envahisseur Ashragoro - Gehemdal et a été détruit en 1709 AC. Depuis, ses ruines servent régulièrement de repère aux brigands de la région. Tous les descendants des guerriers de ce monastère sont encore marqués du sceau de l'opprobre et ne peuvent dépasser le rang de simple soldat. Le guerrier ultime semble avoir été conçu, c'est un jeune novice du nom d'Arman Kaif, qui maîtrise déjà les armes rituelles felsines et la théorie du combat à quatorze ans. Néanmoins, les maîtres veulent cacher sa présence, par peur du changement, par doute et par superstition. Il s'entraîne à l'écart de ses condisciples et a reçu en secret, récemment, la visite d'émissaires de Rouge qui lui ont fait miroiter une gloire fabuleuse. Si la puissance parvient à ses fins, elle placera le jeune prodige à la tête de l'armée Lore des Ravageurs, un peuple sanguinaire vivant loin à l'ouest du Continent, dont la société exalte l'usage de la force. Les maîtres du monastère de Sawal, près de Tolmund veulent faire sécession et créer un ordre parallèle, celui du Taureau, à mi-chemin entre l'ordre du Buffle et celui de l'Ours. Pour le moment, ils hésitent entre la sécession pure et l'intégration dans l'ordre de l'Ours. Seule la promesse d'une révision du Kital et donc du credo de l'ordre pourra faire changer d'avis le conseil des maîtres, favorable à une réforme.

La moitié du monastère d'Argalane, sur la côte des Lames, est à la solde de l'ordre du Faucon-Sabre et sert de point de ralliement aux pirates et espions solaires. Une version simplifiée du Kital est très populaire chez les mercenaires felsins de la Guilde des Lames d'Or mais les copistes sont souvent peu scrupuleux et chaque version prêche une philosophie particulière.

Ecoles de l'Ours et du Gorille (Atout : Fort + Endurant + Charmeur)

Histoire : Ces écoles existent depuis peu (à l'échelle des écoles, soit depuis 800 ans) et résultent d'un schisme au sein de l'école du Buffle. Un cercle d'une douzaine de maîtres, épousant les vues matérialistes gehemdales sur la guerre et las d'attendre la venue du guerrier parfait ont fondé leur propre ordre, bien moins spirituel et organisé que celui du Buffle. Ces maîtres pensaient en effet que l'ordre du Buffle devait plutôt considérer les trois valeurs qui définissent la vie des familles gehemdales et les incorporer à la doctrine de l'ordre. De plus, les maîtres demandaient l'abandon du Kital Al'Kebir, puisque chaque maître de l'ordre, étant imprégné de son enseignement, était plus important que le livre lui-même, et plus apte à enseigner aux jeunes. Cette nouvelle philosophie devait mener selon eux à un ordre fort et conquérant. Bien sûr la réaction de l'ordre fut celle qu'ils attendaient. Les maîtres rebelles furent chassés et voulurent créer leur propre école guerrière. Mais cet ordre a lui-même subi un schisme dès sa création, résultant en la création de deux écoles.

Style : Un personnage utilisant ce style combat lourdement, tentant d'effrayer ou d'intimider son adversaire avec de grands moulinets, des cris de guerre et des hurlements. Généralement l'adversaire rendu nerveux par ce style brutal commet une faute que le guerrier s'empresse de sanctionner par un coup brusque et dévastateur. Un maître dans ce style pousse l'adversaire à la fuite, ratant certains coups pour démontrer sa puissance en détruisant les choses situées à proximité de son adversaire (branches, tables, ...)

Animal : Les maîtres ont longtemps hésité entre le gorille, animal fort utilisant la peur contre ses adversaires et l'ours, animal représentant la force et la vaillance chez les gehemdales. La dispute qui s'ensuivit eut les conséquences que l'on sait.

Bénéfices : Si le personnage connaît cette école, il donne un malus de -1 (cumulatif) à tous les jets concernant le combat à ses adversaires par round s'ils échouent à un test de Charmeur + Art Guerrier contre Art Guerrier + Ecole de l'Ours/Gorille. Une réussite annule les malus précédents.



Fragments : Les écoles felsines



Forme actuelle : Les deux écoles marchent selon le même schéma : le candidat cherche un maître (généralement un ermite perdu dans la montagne, la jungle ou sur une île) et doit engager avec lui un combat à la première blessure. Un personnage ayant impressionné le maître sera recueilli et recevra un enseignement complet et ne devra à son maître que respect. Quant aux autres... L'initié apprend une philosophie du Buffle pervertie pour mettre en avant l'usage de la force comme solution à toutes les situations. Une version moins brutale circule toujours parmi les officiers du Buffle et s'est répandue dans toute la plaine de Kashmin (max.2).

Secrets : Les maîtres qui ont décidé de la formation des ordres ont été manipulés par un maître envieux de l'ordre du Tigre qui voyait d'un mauvais œil la puissance de l'ordre du Buffle. Les deux ordres, Ours et Gorille, vont en venir aux mains suite à une sombre histoire de revanche entre les deux grands maîtres qui se détestent cordialement. Les adeptes eux préféreraient un rapprochement entre les deux ordres, les moins forts en hommes des Rivages. Un groupe d'adeptes des deux bords fomente un double assassinat. Le maître de l'île de Kelei a été remplacé par un recruteur de la Guilde d'Almara qui peut ainsi obtenir des combattants d'exception à vil prix. La plupart des maîtres du Gorille sont corruptibles et on en a vu certains pratiquer la piraterie et le brigandage.

Ecole du Faucon-sabre (Atout : Fort + Endurant + Talentueux)

Histoire : Cette école existe depuis le règne d'Irion Ortrannng (vers 1570 AC) lorsque certains de ses officiers en garnison dans le nord de maison Felsin furent séduits par la philosophie d'un groupe d'illuminés, imprégnés de théologie ulmèque, prêchant l'existence d'un royaume solaire où les justes seraient récompensés selon leurs mérites. De la fusion des deux groupes naquit une école religieuse militante dont les membres créèrent une façon de combattre inspirée de la version idéalisée de leur emblème : le faucon-sabre. Pourchassés par l'armée d'Ortrannng pour trahison, les officiers, les illuminés et leurs familles fuirent au sud et atteignirent une petite île perdue dans la mer Océane sur laquelle ils commencèrent à bâtir leurs propres temples.

Comme toute persécution, celle-ci les a renforcés dans leur mysticisme et la philosophie de l'ordre est aujourd'hui un ramassis de superstitions et de croyances douteuses.

Style : Un personnage utilisant ce style se déplace tranquillement, son épée virevoltant selon des angles toujours changeants, obligeant l'adversaire à se fendre, reculer esquiver bref à se fatiguer inutilement. Ce style très offensif finit par surprendre ou par épuiser l'adversaire, ce qui permet au personnage de placer un coup puissant. Un maître de ce style effectuera des mouvements inédits ou risqués (changer l'épée de main, changer de côté) uniquement pour obliger l'adversaire à réagir.

Animal : L'animal représentant le groupe est un faucon sabre, une espèce de faucon vivant dans les falaises des îles de la Maison. Cet oiseau au bec tranchant est vif comme l'éclair et particulièrement agressif. Sa technique de combat est simple, il vole autour de sa proie et, lorsque celle-ci lui apparaît sans défense, lui arrache un morceau de chair.

Bénéfices : Si le personnage connaît cette école, il donne un malus cumulable de -1 (par PA) à tous les jets concernant le combat à son adversaire si celui-ci rate un jet d'Endurant + Art Guerrier contre Art Guerrier + Ecole du faucon-sabre. Une réussite n'annule pas les malus précédents.

Forme actuelle : L'ordre est en fait un culte, retranché sur une des nombreuses îles de la Maison. Toute la vie de la communauté est dédiée au dieu solaire : travail, éducation, spiritualité. Un candidat doit d'abord embrasser la cause du dieu solaire puis travailler quelques années aux champs avant d'être accepté dans l'ordre des moines guerriers. Le personnage subira un véritable lavage de cerveau et ressortira prêt à prêcher la cause de son dieu dans le sang s'il le faut. Traditionnellement, les guerriers du culte se livrent à la piraterie et à l'esclavage. Ils sont dirigés par le conseil solaire, composé des descendants directs des officiers d'Ortrannng (métis Ashragors ou Gehemdals), qui ayant éliminé au cours des années les descendants des ascètes originaux cumulent les fonctions de prêtre et commandant. A noter que contrairement à d'autres écoles, il est extrêmement difficile de trouver un récipiendaire de la technique qui ne soit pas un agent du culte.



Fragments : Les écoles felsines



Secrets : Le clergé est toujours fidèle à ses croyances mais l'incrédulité et l'hérésie rôde chez les marins et les espions de l'ordre. Voyant cela, le clergé devient de plus en plus fanatique et la tête de l'ordre est en train de sombrer dans la folie la plus profonde. Le chef des hérétiques, Geshwen le sombre s'est reconverti au culte d'Ashragor et veut ramener ses frères dans les ténèbres. De plus, le clergé est divisé, les luttes de pouvoir s'intensifient alors que l'île semble dorénavant être trop petite (quand on est Ashragor, on ne se refait pas). Un tiers du clergé prépare la guerre sainte, un autre tiers prépare la colonisation d'une autre île, envisageant de voler un caravillon ou une nef-cathedrale, et le dernier tiers essaie de transformer l'ordre en puissance politique et en culte légal, corrompant les notables des côtes. Un agent du Faucon ne sait donc pas pour qui il travaille. Une confrérie secrète, située à l'intérieur de la section du couteau Ashragor, les surveille, remplissant ainsi le vœu secret qu'avaient fait leurs ancêtres, les espions d'Ortranng envoyés à la poursuite des déserteurs, de punir un jour les rebelles.

Ecole du Fennec (Atout : Fort + Agile + Rusé)

Histoire : L'ordre est né d'une moquerie. Il y a 1600 ans, un homme cruel et puissant, Sadir Ibn Saldir unit brièvement les voleurs de Kashmin en une confrérie aux règles strictes. Se moquant des ordres guerriers, des moines et des ermites, il créa une structure les singeant, donnant des titres ironiques à ses hommes (les voleurs et coupe jarrets étaient appelés chevaliers, les proxénètes moines, les contrebandiers et les receleurs ascètes, les tueurs derviches) et les affublant de noms d'animaux considérés comme impurs : chacals, hyènes, fennecs, vautours etc... Lorsque son pouvoir s'écroula et qu'il périt une dague entre les omoplates, certains de ses anciens lieutenants organisèrent une sorte de culte à sa mémoire, gommant volontairement ses viles manières et lui donnant la ruse du renard du désert. Ce petit groupe d'adorateur existe encore de nos jours, et enseigne les techniques millénaires du combat de rue à tout malandrin assez courageux pour les apprendre.

Style : Un personnage utilisant ce style combattra avec fougue, cherchant immédiatement le coup incapacitant ou mortel. Il attaquera rapidement, multipliant leurres et pièges augmentants la confusion de l'adversaire, jusqu'au leurre qui se révélera être trop tard un coup mortel. Le personnage usera de tout coup déloyal ou non pour terminer rapidement le combat. Un maître de ce style connaîtra mille coups fourrés, coups bas ou viles ruses.

Animal : L'animal de l'ordre est un petit renard du désert, le fennec qui craintif et timide peut se révéler une vraie teigne en cas de combat. Le fennec est connu pour sa malice et est le héros de nombreux contes populaires bien que symbolisant la lâcheté et la ruse déloyale.

Bénéfices : Si le personnage connaît cette école, il regagne un point de Sheï (cumulatif) utilisable pour toute attaque en Force/Agilité s'il réussit cette passe d'armes un jet de AG+Ecole du Fennec contre AG+Ruse de l'adversaire.

Forme actuelle : On peut trouver des maîtres de cette discipline absolument partout sur le territoire de la maison Felsin, mais uniquement dans les basses couches sociales, les gens 'bien nés' se refusant à employer un style si peu honorable. Le personnage souhaitant apprendre la technique commencera par effectuer une action le rendant fréquentable aux yeux de la pègre et si son nom est assez répété dans les bas fonds, il sera contacté par un chef local. Or il y a souvent dans l'entourage de ces derniers des maîtres d'armes connaissant les techniques du Fennec. Pour les apprendre, le personnage devra gagner la confiance du maître puis jurer d'épouser la philosophie soit disant héritée de Sadir, un mélange d'anarchisme et d'égalitarisme. La plupart des malandrins de la maison connaissent quelques mouvements de ce style (max. 2).

Secrets : Le maître Lukan Urbash de Kashmin est vendu aux autorités, les gardes l'ayant empoisonné et détenant le seul antidote. Le nombre de voleurs arrêtés ces derniers mois est impressionnant. Une organisation secrète de voleurs ulmèques, les Quetzals, a déclaré la guerre aux voleurs d'Obo et de Sasheï. Un véritable massacre a déjà eu lieu dans les couches les plus défavorisées de la population.



Fragments : Les écoles felsines



Les voleurs d'Obo soupçonnent l'ordre du Quetzal à cause de tatouages vus sur les tueurs, ce qui ajoute à la confusion. Le maître Rashwan de Kashmin a épousé l'idéologie de la Colombe fuligineuse et prône maintenant la révolution totale, recrutant de plus en plus de troupes parmi les miséreux. Le grand maître de l'école est un nain contrefait, Gurash, qui règne sur le monde des ombres à travers un réseau d'hommes de paille. Le monde entier ne connaît que ces seigneurs et rois des gueux, et non le chef réel, demi-frère difforme du sultan, relégué aux basses tâches du nettoyage des égouts et de la collecte d'ordures du palais.

Ecole du Tigre

(Atout : Fort + Agile + Savant)

Histoire : Cette école est la plus vieille de la Maison, on en retrouve des traces quelque peu après le Cataclysme. On trouve mention du premier grand maître en 3780 AC. Le premier monastère-forteresse fut bâti en 3420 AC sur les pentes du mont Aral, sur l'île de Sashei. Cet Ordre est né de la découverte de parchemins très anciens près de l'enceinte des Sanctuaires. Ces parchemins écrits dans une langue inconnue proche du Felsin et abondamment illustrés de fines aquarelles, semblaient décrire le code et le credo d'un ordre de guerriers. L'homme qui avait trouvé les parchemins fut frappé par la sagesse et la beauté qui émanaient d'eux et rassemblant ses plus proches amis, décida de faire revivre l'ordre. Sa philosophie s'est répandue rapidement et de nombreux monastères ont été spontanément bâtis. Depuis l'ordre a prospéré et s'est toujours trouvé en bonne relation avec les dirigeants locaux. Cet ordre possède une philosophie complexe basée sur la contemplation des phénomènes naturels, un sens de l'honneur strict et un détachement du monde matériel.

Style : Un personnage utilisant ce style sera immédiatement reconnu comme une bête de guerre, un ennemi dangereux. Le personnage se déplacera vite, frappant comme l'éclair, appliquant sa science de l'anatomie pour tuer net son adversaire. A la différence du style du Fennec, le Tigre ne sera jamais déloyal et laissera toujours une chance à l'adversaire de s'en sortir. Un maître de ce style peut être considéré comme l'archétype du chevalier Felsin, impressionnant de grâce meurtrière.

Animal : L'animal de l'ordre est considéré comme le plus positif et le plus noble des félins. Au départ l'ordre était connu sous le nom de clan du Jaguar mais avec l'établissement des monastères, il a pris ce titre plus prestigieux.

Bénéfices : Si le personnage connaît cette école, il peut majorer ses dégâts d'autant de points que de niveaux de différence entre un jet de AG+Ecole du Tigre et le jet de parade de l'adversaire.

Forme actuelle : L'ordre a toujours été organisé en monastères-forteresses immenses et autonomes situés dans les régions les plus reculées du territoire de la Maison Felsin. Cet ordre est extrêmement bien considéré et tout guerrier honorable possédant une certaine réputation peut profiter de l'enseignement des maîtres sans redevenir novice (un novice l'est de sa petite enfance à 16 ans) et sans entrer dans l'ordre. Toutefois, il n'obtiendra que les techniques les plus évidentes (max. de 2 en Ecole du Tigre) et ne pourra accéder aux techniques des maîtres qu'en joignant l'ordre, ce qui est un engagement à vie. Il est de coutume chez les Felsins nobles d'envoyer l'ainé faire une partie du noviciat chez les moines de l'ordre.

Secrets : Les parchemins créant l'ordre étaient bien sûr d'origine Danjin, seuls vestiges écrits de leur civilisation. Khaled, le descendant direct de Sadir Ibn Saldir, fondateur de l'école du Fennec, est aujourd'hui le plus renommé chevalier du Tigre. Le chevalier guildien Melkar, connu pour être un grand bretteur, a sombré dans la folie après un long coma duquel il s'était éveillé couvert du sang de ses confrères guildiens. Depuis, il est le grand prêtre d'un culte indigène voué à la nature bestiale des êtres. Son culte organise fréquemment de longues chasses au Guildien égaré. L'ordre du Tigre est secrètement chargé par son grand maître de protéger un certain nombre de personnalités importantes des Rivages. Ces personnalités sont choisies en fonction de leur influence sur la paix de la Maison Felsin. La plus grande partie des novices fait la promesse sur l'honneur de ne jamais aller à l'encontre des intérêts de l'ordre et de ne jamais salir son nom, ce qui en fait potentiellement le plus gros moyen de pression sur la noblesse felsin.



Fragments : Les écoles felsines



Ecole du Cobra

(Atout : Fort + Agile + Charmeur)

Histoire : L'ordre du Cobra est à l'origine une confrérie secrète d'assassins et de guerriers de l'ombre, fondée à Kashmin en 2800 AC. En 2200 AC, une partie des frères fut noyauté par le clergé Ashragor et sa section du couteau. Ceci aboutit à une scission entre les 'royaux' et les 'cracheurs', groupes qui plus tard se scindèrent à nouveau lorsque certains des membres des deux organisations perdirent de vue les préceptes de base et furent pervertis par l'argent, créant les 'mercuriels' et les 'bruns'. Les tenants de l'ordre sont donc dispersés à travers les maisons et la technique de l'ordre a été répandue dans tous les rivages. Le groupe du Cobra cracheur a apparemment été exterminé en 1400 AC par une coalition de nobles mais a survécu sous une forme affaiblie.

Style : Un personnage utilisant ce style se servira de son regard comme d'une arme, essayant par son regard d'effrayer, de calmer ou de désorienter son adversaire. Sous ce regard implacable et dérangeant, l'ennemi fera tôt ou tard une erreur qui lui sera fatale, les rares coups lui étant destinés frappant comme la foudre. Ce style est une subtile combinaison de psychologie, d'hypnose et de mouvements rapides.

Les guerriers du Cobra cracheur ainsi que ceux du Cobra brun ne dédaignent pas les poisons de lame. Un maître de ce style pourra non seulement déconcerter ses adversaires mais aussi effrayer ou subjuguier les plus faibles d'entre eux.

Animal : Les animaux adorés au sein de l'ordre sont quatre : le cobra royal, atteignant jusqu'à 4 mètres de long, représente les assassins loyaux au code d'honneur de l'Ordre originel. Les guerriers ayant embrassé la cause d'Ashragor sont représentés par le Cobra cracheur, variété encore plus venimeuse et agressive du Cobra royal. Les mercantiles sont eux représentés par les Cobras mercuriels, reptiles aux longues écailles argentées dotés de crochets démesurés, ou les Cobras bruns, les plus petits de l'espèce mais les plus rapides, selon leur obédience d'origine.

Bénéfices : Le personnage donne un malus de 1 cumulatif par passe d'armes à un adversaire s'il réussit un jet de AG+Ecole du Cobra contre AG+Charmeur. Si l'adversaire réussit son jet, il annule un de ses malus.

Forme actuelle : L'école du Cobra peut être considérée comme l'association lâche des assassins maîtrisant sa technique. On connaît quatre courants majeurs : les royaux ou exécuteurs sont ceux qui respectent la doctrine originelle et son code d'honneur assez restrictif (pas de victimes innocentes, culpabilité évidente de la cible, prévenir sa victime, ne pas user d'alliés ou de magie non mystique, ne pas poursuivre la cible si elle a échappé à la tentative), les cracheurs ou démonistes qui usent de la terreur, ont perverti la doctrine (le plus de victimes dans la famille, affoler la victime, travailler en groupe) et suivent les instructions du clergé Ashragor, les mercuriels ou mercantiles qui sans suivre totalement la doctrine en ont gardé certains concepts dictés par le bon sens (le moins de victimes possibles, ne pas s'attaquer à trop forte partie), et enfin les bruns ou anarchiques qui tuent n'importe qui pour une somme suffisante, sans s'encombrer de doctrine. N'importe lequel de ces groupes peut enseigner les techniques tant que le personnage entre dans la confrérie.

Certaines sont contraignantes, surtout les royaux et les cracheurs qui se pensent investis d'une mission, alors que les nombreuses confréries brunes ou mercurielles ne demandent qu'une allégeance formelle. Une forme édulcorée de la technique est enseignée dans les quartiers louches des Rivages (max. 2).

Secrets : Les royaux ne sont plus qu'une poignée d'hommes. Leur grand maître est le frère d'un juge du Lion. Les deux collaborent souvent ensemble, le Cobra prenant le relais du Lion lorsque l'accusé est au-dessus des lois communes. Les cracheurs ont récemment subi la vengeance du clergé Ashragor qui voyait d'un mauvais œil leurs vœux d'obéissance (Orgueil, péché selon Ashragor). L'ordre est maintenant absolument pur et sévèrement encadré par des prêtres. Une partie des assassins a échappé à l'écartèlement et se cache depuis dans les ruines du monastère Buffle d'Iswan. Ils ont tous été touchés par un sortilège nécromantique et pourrissent sur pied, formant une compagnie de lépreux assassins.



Fragments : Les écoles felsines



Les mercuriels ont gardé de bons contacts avec les royaux et les assistent quelquefois sur des contrats difficiles. Le grand maître des mercuriels vient de mourir de mort naturelle, empoisonné, et la succession est ouverte, éclaircissant considérablement les rangs des assassins. Une campagne de recrutement aura sûrement lieu dans quelques mois. Suite à une malédiction ashragore, la plupart des bruns est atteinte de désagréments mineurs, tels que démangeaisons, verrues ou strabisme. L'ordre brun a le même maître depuis le début, une pestar surnommée Camarde. Pour se procurer le loom nécessaire à sa survie, elle cambriolait les monastères ashragors, mais depuis trois mois, elle et la moitié de ses hommes surveillent, tout en éloignant les curieux, un site d'extraction de loom noir pour le compte de la Guilde du Suaire.

Ecole du Singe vert (Atout : Fort + Agile + Talentueux)

Histoire : Cette école a moins de trente ans et est l'héritière de l'école du Babouin, considérée comme presque disparue. L'école du Babouin était une petite école dont les membres étaient traditionnellement des explorateurs aguerris, des voleurs intrépides ou des marchands tenaces, une sorte de guilde avant l'heure.

Leur technique simple était répandue à travers tous les rivages. Lorsque le continent apparut, ils furent dans les premiers à embarquer pour l'inconnu. Puis une année, alors qu'ils étaient en voyage d'exploration dans la contrée Lore de Xiang Du, tous les maîtres de l'ordre disparurent. Les élèves restants fondèrent alors leur propre école, mélange de tradition des Rivages et d'innovation guildienne, le singe vert. Cette école n'est pas considérée comme faisant partie des écoles traditionnelles et la plupart des vieux maîtres felsins trouve ce style trop osé et novateur, tout cela malgré l'engouement des guildiens pour ce style baroque.

Style : Un personnage utilisant ce style est toujours en mouvement, il tourne, virevolte, semblant danser devant l'ennemi. Ses pieds sont toujours en mouvement et quittent souvent le sol, son épée change parfois de main, il ose toutes les acrobaties pouvant lui offrir une occasion claire de frapper. L'adversaire est obligé de suivre et chaque retard sur un mouvement peut être fatal. Un maître de ce style virevoltera autour de son adversaire (voire au-dessus), brouillant sa vue jusqu'à l'estoc final.

Animal : L'animal de l'ordre est le singe vert, un petit primate semi-intelligent d'une grande agilité, certains spécimens contiennent même du loom. Le fait de prendre un animal n'existant que sur le continent a été la première marque de rupture envers la tradition.

Bénéfices : Un personnage connaissant cette école gagnera un bonus de 1 (par seuil de différence) sur son esquive/parade s'il réussit un jet d'AG+Ecole du singe vert contre l'AG+Agile de l'adversaire.

Forme actuelle : Cette école est très répandue chez les Felsins guildiens et trouver un adepte expérimenté est assez facile (max.2). Néanmoins les maîtres sont très rares et en trouver un peut emmener le personnage à l'autre bout du continent. L'école n'a pas de bâtiments, pas de hiérarchie et la 'tradition' se transmet uniquement par le bouche à oreille. L'école du babouin n'a, elle, plus d'existence réelle, même si les felsins traditionalistes la comptent toujours parmi les écoles combattantes. Le meilleur guerrier de l'ordre et le grand maître de facto est Anselmo de la Torra, un explorateur Venn'dys.

Secrets : Les maîtres disparus ont pris la défense des autochtones contre un groupe mercenaire Kheyza mené par un conquérant Gehemdal. Depuis, ils assurent la protection de l'empire Lore de Xiang Du, entraînant sans relâche l'armée impériale dans l'optique d'une confrontation directe avec les natifs. Maître Fershid a refusé de servir l'empereur et a tenté de traverser les montagnes entourant le royaume en hiver. Durant son périple, il a trouvé une caverne pleine de cristaux de loom vert et s'est établi dedans, émerveillé par les créatures que ses songes créaient spontanément. Les rares voyageurs l'ayant aperçu l'ont pris pour un être mythique, le Vieil Homme Hiver. Il vit encore dans sa caverne, entouré de créatures de rêves (Elle était facile celle-là) ayant pris corps grâce au loom vert, et aide quelquefois les voyageurs attirés par sa légende. Anselmo de la Torra projette de fonder la première école reconnue entièrement continentale en construisant le siège de l'école à Port Concorde. Il ignore que le navigateur Pietro Lozeo s'est déjà proclamé grand maître de l'école et commence à organiser ses adeptes en compagnie mercenaire.



Fragments : Les écoles felsines



Néanmoins, un troisième protagoniste pourrait jouer les troubles fêtes en la personne de Thor Gundarsson, métis Gehemdal doté d'une forte personnalité et considéré comme le meilleur bretteur de la contrée de Gilian.

Ecole du Chat

(Atout : Fort + Observateur + Rusé)

Histoire : Cette école est en fait une confrérie (consoeurie) composée exclusivement de mercenaires féminins. La confrérie est née en 486 AC, lors de la rencontre dans le caravansérail de Kashmin de deux groupes mercenaires, les Chats de Shamir (un arrière-grand-oncle du célèbre pirate), compagnie mixte de cavaliers, et les Demoiselles Pourpres, compagnie féminine d'archers. Lors du bivouac, la Dame Pourpre et Reisha Dawan se parlèrent longuement, évoquant leurs souvenirs communs puis discutèrent jusqu'à l'aube de gouvernements idéaux, du règne des hommes, de l'injustice de ce monde. Au matin, la compagnie de Shamir était amputée des trois quarts de son effectif féminin et la nouvelle compagnie des Panthères Pourpres était née. Les deux chefs commencèrent à enseigner leur propre style, sorte de mélange entre le Tigre de Reisha et le Fennec de la Dame Pourpre, fondant leur propre école.

Style : Un personnage utilisant ce style reste paisible tel le chat observant sa proie, notant toutes les finesses du style adverse. Ces techniques assimilées, il commence à se jouer de son adversaire, le forçant à se déplacer selon ses désirs, lui donnant quelquefois l'avantage, le blessant légèrement, ou le laissant reprendre son souffle. Mais lorsque le chat le décide, une attaque que l'adversaire a déjouée cent fois se transforme en botte imparable et c'est alors que le jeu se termine. Un maître dans ce style pourra se distraire des heures avec sa victime.

Animal : Lors de la création de l'école, l'animal était tout trouvé : l'emblème de Shamir. Ce choix rappelle aussi que le style est né de l'union des écoles du Tigre (félins) et du Fennec (petit animal familial)

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style oblige son adversaire à un jet de Ag + Endurant contre un jet de Ag+Ecole du chat. En cas d'échec de plus de deux niveaux de différence, l'adversaire gagne un niveau de fatigue (équivalent à encombrement pour les malus s'y rapportant)

Forme actuelle : L'école est toujours une confrérie mercenaire (comme une compagnie mais avec des chefs élus) mais son style commence à se répandre dans tout Cosme, une partie de la compagnie s'étant engagée dans la Guilde des Lames d'Or et faisant la guerre au Dabrad Sayon. La partie restée sur les Rivages est dirigée par la Dame Pourpre, descendante de la Dame originelle, alors que la confrérie continentale est dirigée par la dame Frynn Kestraelen, native des Baronniees Rouges. Trouver un maître de ce style est assez aisé pourvu que l'on soit une femme et décidée à passer deux ans dans la confrérie ou à écumer les Rivages et le Continent. Pour un homme, apprendre le style demande de trouver une des rares initiées prêtes à divulguer les finesses du style contre paiement.

Secrets : La compagnie mercenaire est dirigée par la famille Shezeb depuis des siècles, Reisha étant morte sans descendance. La Dame pourpre, commandante des Panthères natives est en réalité un Kheyza, Kalan, descendant de la Dame originelle. Il sauve les apparences grâce à sa silhouette fluette et le masque de velours fin que porte toujours la Dame.

Les précédents dirigeants étaient des femmes mais la dernière Dame n'a eu que des garçons, ce qui l'a obligé à élever l'un d'entre eux comme une fille. Kalan est complètement schizophrène, partagé entre ses deux personnalités, féminine (Kalana) et masculine. La compagnie est utilisée intensivement par toutes les Maisons et les coffres débordent d'or. La 'Dame' Pourpre est en train d'acheter des parts dans toutes les Guildes établies autour de Port Mac Kaer dans le but de s'établir dans cette région puis de prendre le contrôle d'un royaume et d'établir un matriarcat. Une partie des troupes du continent vient néanmoins d'être subornée par la Guilde de la Faux, réduisant considérablement les effectifs. Plusieurs descendants mâles des mercenaires originels connaissent au moins une partie de la technique et pourraient s'unir en école ou en compagnie.



Fragments : Les écoles felsines



Ecole de l'Aigle

(Atout : Fort + Observateur + Savant)

Histoire : Cette école est extrêmement vieille et serait l'ancêtre de plusieurs styles antiques. Né après le Cataclysme, ce style est l'apanage du peuple des Ulmains, Felsins ayant adopté les coutumes Kheyza. Ce peuple vivait à l'ouest de la Maison, dans les montagnes bordant le golfe de l'Hippocampe, près du désert de Zar, et est longtemps resté isolé du reste de la maison Felsin. Développant leur propre culture, mélange de coutumes kheyzas pour sédentaires, de mysticisme ulmèque et de spiritualité felsine, les Ulmains fondèrent des villes, irriguèrent le désert et connurent une ère de prospérité aux alentours de 2500 AC. Puis le sultan de la ville voisine de Tarwia, au sud de la plaine de Dolm, vit toutes ces richesses à portée de main et envahit prestement le pays des Ulmains. Après une guerre de 20 ans, leurs superbes cités furent recouvertes par les sables et du peuple Ulmain, il ne resta qu'une poignée de villages isolés, retranchés dans la montagne. Les envahisseurs ramenèrent statues de jade, bijoux d'onyx, parchemins anciens, mais aussi des esclaves, hommes robustes et femmes longilignes, et leurs connaissances martiales. Il est dit que les guerriers mélangèrent des techniques Ulmaines aux leurs et que le style du Buffle est l'héritier direct de cette alchimie guerrière. L'ironie de l'histoire a fait que Tarwia n'est plus aujourd'hui qu'un bourg sans importance alors que les Ulmains ont survécu jusqu'à ce jour.

Style : Un personnage employant ce style est excessivement calme et confiant. Dans un premier temps, il évite le combat, tournant autour de l'adversaire, portant quelques coups au hasard, observant attentivement la défense générale de l'adversaire : positions, armure et parades. Tout en contenant son adversaire, le personnage choisit un mouvement particulier et lorsque le moment est propice, frappe son adversaire d'une courte série de coups destinés à tuer. Un maître de ce style ne frappera qu'un seul coup à un moment précis mais ce coup tuera souvent net.

Animal : L'aigle fut longtemps l'emblème du peuple Ulmain, symbole de l'élévation spirituelle, des montagnes dominant leur pays et de la vivacité.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style gagnera un dé supplémentaire (à ajouter à son jet normal) après un nombre de passe d'armes égal à Art guerrier de l'ennemi s'il réussit un jet d'Ag+Ecole de l'Aigle contre un jet d'Ag+Endurant de l'adversaire.

Forme actuelle : Du peuple Ulmain, il ne reste que quelques tribus éparses, gardant jalousement les secrets hérités de leurs ancêtres. Un guildien voulant maîtriser le style de l'Aigle devra d'abord prouver son ascendance ulmaine ou faire partie d'une des familles kheyza les ayant soutenus. Ceci fait, le candidat devra d'abord vaincre la loi du silence, trouver un initié et le convaincre de commencer son entraînement. A un certain point de cette initiation, le candidat sera emmené dans l'ultime sanctuaire Ulmain, sous les sables du désert, dans la caverne de la Sisao, sorte d'oasis aux eaux pâles brillant d'une lumière fantomatique, aux bosquets de palmiers noirs et au sable d'un bleu profond. Dans cette caverne irréaliste se trouve un très ancien temple où vivent les derniers maîtres guerriers des Ulmains. Là, l'initié sera jugé, jaugé et s'il survit aux épreuves des maîtres, épreuves martiales, physiques, spirituelles et loomiques, pourra peut être entrer dans l'ordre plusieurs fois millénaires des Aigles Bleus, et ainsi compléter son étude. Il va sans dire que tout manquement au secret de l'ordre ou à son unique précepte (Protéger le Peuple) est sanctionné par une dernière visite à la Sisoa. Les peuples autour de Tarwia se souviennent de quelques mouvements de cette technique (max. 2).

Secrets : Le sanctuaire de la Sisao est bien entendu un reste de la civilisation Danjin. Dans ce sanctuaire se trouvaient de nombreux animaux 'nobles' (aigles, tigres, hérons) élevés par les prophètes. Lorsque Bleu perdit la guerre et que sa mémoire en cherchant un refuge créa les felsins, ces animaux devenus des hommes, touchés par la grâce du temple ne connurent pas la période de sauvagerie qui toucha le reste de la Maison. Lorsqu'ils émergèrent de leur sanctuaire, ils étaient déjà civilisés alors que le reste des felsins se livrait encore au pillage et à l'esclavagisme. Ils étaient les Ulmains, les élus de l'Astramance, ceux qui devaient guider leurs frères hors des sentiers de la barbarie. Malheureusement, nul ne voulut les écouter et le peuple Ulmain se détourna petit à petit de ses traditions, incorporant les coutumes kheyzas et ulmèques aux leurs.



Fragments : Les écoles felsines



Aujourd'hui, les Aigles Bleus ne sont qu'une poignée et leur nombre va en diminuant. Chaque Ulmain sent avec quel autre Ulmain il peut s'unir, ce qui réduit les naissances mais surtout les immunise au mal felsin déclenché par le départ de l'Astramance. Certains se sont retransformés mais toujours en animaux 'purs'. Les jeunes du peuple n'ont pas oublié Tarwia et certains complotent déjà pour renverser le conseil des sages et déclarer la guerre à la bourgade. Les sages connaissent ces penchants et se débrouillent pour faire engager ces jeunes dans les Guildes, à la fois pour les éloigner et pour leur donner une plus grande ouverture d'esprit.

Ecole de la Tortue

(Atout : Fort + Observateur + Charmeur)

Histoire : L'école de la tortue est une mystérieuse organisation secrète. Contrairement à l'Ordre du Cobra dont on connaît l'historique et les motivations, l'Ordre de la Tortue et ses Chéloniens sont entourés d'une telle aura de mystère que peu de gens du commun savent quelle est leur vraie nature. Cet ordre fut fondé en 1487 AC par le sultan Rakan Gurja, juste après une tentative d'assassinat sur sa personne. Le sultan prit une dizaine de jeunes gardes avec lui, et les emmena dans le désert durant cent jours. On raconte qu'ils allèrent trouver un vieil ermite à qui le soleil avait percé le crâne, l'ouvrant aux terribles secrets que le vent du désert murmure à ceux qui savent l'écouter.

D'autres racontent que Rakan Gurja connaissait une caverne secrète où les pierres pleuraient des larmes de rubis et où l'on pouvait acheter le cœur des hommes.

Toujours est-il que lorsqu'ils revinrent de leur voyage, tous arboraient le même visage ferme et la même résolution brillait dans leurs yeux. Lors, le sultan n'eut jamais garde plus fidèle. Gardant leur souverain jour et nuit, ces hommes, repérables à leurs broches d'argent représentant des tortues, étaient des privilégiés, soumis aux seuls ordres du sultan. Lorsqu'il mourut dans son lit, son fils reprit la direction de l'ordre et cette tradition a perduré jusqu'à nos jours.

Style : Un personnage employant ce style combattra lentement, semblant se déplacer au hasard, guettant les réactions de l'adversaire. Chaque mouvement est mémorisé et chaque attaque est contrée par une parade précise. Le personnage essaie de se donner une aura d'invincibilité, agissant avec froideur, toisant l'adversaire, et affichant une confiance absolue en lui-même. Selon la volonté de l'ennemi, ce dernier peut hésiter, perdre confiance, voire fuir. Toute faiblesse peut être fatale, un Chélonien ne connaissant ni pitié ni remords. Un maître de ce style ne laissera passer aucune attaque et paraîtra un adversaire surnaturel.

Animal : La tortue est réputée chez les felsins pour sa sagesse, son regard énigmatique et son invulnérabilité (on raconte que tant que ses pieds touchent terre, la tortue est immortelle). Il faut néanmoins savoir que certaines tortues des rivages de la maison Felsin atteignent un mètre de haut et sont féroceement carnivores.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style oblige l'adversaire à réussir un jet d'AG + Charmeur contre Ecole de la Tortue + Charmeur. Si le jet est raté, à la prochaine passe d'armes, l'ennemi ne pourra effectuer aucune action demandant du Shei. S'il est raté de plus de deux niveaux d'écart, il ne peut effectuer aucune action offensive.

Forme actuelle : L'ordre est une organisation secrète entièrement dévouée au sultan. L'ordre est formé uniquement des descendants des gardes originels. De l'enfance à sa mort, le Chélonien vit par et pour l'ordre. Tout ordre du sultan doit être obéi le plus promptement possible.

Les Chéloniens sont traditionnellement employés pour des missions requérant ruse, discrétion ou au contraire pratique de la terreur et assassinat. Il est donc impossible pour un Guildien d'apprendre ce style par un des Chéloniens (à moins d'en être un infiltré dans les Guildes). Néanmoins, des versions abâtardies de ce style, réminiscences d'un ancien style ou imitation des techniques chéloniennes, existent et sont facilement assimilables (max. 2).



Fragments : Les écoles felsines



Secrets : L'ordre de la Tortue est fidèle à l'homme, pas à la position et place toujours la survie des membres de la famille Gurja au-dessus du reste. Donc si un parent entreprenant du sultan réussit à l'assassiner malgré sa garde chélonienne, il n'aura jamais le contrôle de ces mystérieux soldats qui reporteront leur protection sur les descendants de l'ancien sultan. L'ordre vise la sécurité du sultan et de ses proches, ce qui implique l'infiltration de toutes les guildes connues d'assassins et de voleurs, des ordres du Cobra, et des services de renseignement étrangers situés sur le territoire de la maison. L'ordre n'est pas présent dans toutes ces structures mais il entretient un vaste réseau de connaissances qui lui permettent d'être au courant de tout à Kashmin. Comme tout ceci demande énormément de main d'œuvre, les chéloniens sont encouragés à avoir une large progéniture, puisqu'il est hors de question d'engager des Faibles (extérieurs à l'ordre). L'ordre déborde souvent de ses prérogatives en cachant des informations au sultan, en assassinant des ennemis potentiels et en déstabilisant des factions adverses. L'ordre du Tigre et celui de la Tortue sont notoirement antagonistes, chacun œuvrant à sa manière pour la paix de la Maison. L'actuel Grand Maître est un assoiffé de pouvoir qui verrait bien son sultan empereur des Rivages. Pour cela, il force de jeunes chéloniens au meurtre, au chantage et au vol, uniquement pour avoir des fonds. De plus, il utilise les deniers royaux avec une grande liberté, achetant courtisans et généraux. Le premier sultan à s'entourer d'une garde chélonienne s'est en fait assuré les services d'un barde gehemdal qui a rendu ces hommes fidèles jusqu'à la mort. Cette obligation est transmissible au premier fils uniquement.

Ecole de la Grue

(Atout : Fort + Observateur + Talentueux)

Histoire : L'ordre de la grue est un ordre monastique contemplatif basé sur l'île de Sasheï. Cet ordre remonte au Cataclysme, comme son allié l'ordre du Tigre. Dans les premières années qui suivirent la catastrophe, de nombreux hommes, illuminés par ce qu'ils croyaient être la fin des temps, prêchèrent aux quatre coins des Rivages. L'un de ces prophètes, une femme surnommée Rose du désert pour sa beauté, croyait que les Felsins avaient perdu la mémoire, car dans leur orgueil, ils avaient construit des choses magnifiques sans apprécier leur beauté profonde et que leur malédiction allait leur permettre de retrouver cette beauté enfouie en toute chose. Son prêche, basé sur l'art, sur la contemplation et la recherche de la beauté en tout, attira un grand nombre de fidèles. Ils bâtirent le premier monastère sur une île montagneuse et retirée de la mer des Lames. Subissant des attaques de pirates, les moines développèrent un art du combat extrêmement gracieux et fluide. L'ordre resta des années isolé puis commença à s'intéresser à la politique de la Maison vers 1800 AC. En 1711 AC, un second monastère fut fondé sur Sasheï et l'ordre acquit une stature officielle. Depuis, l'ordre a fait de nombreux adeptes laïcs à travers les Rivages et sa philosophie est largement connue des natifs.

Style : Un personnage utilisant ce style semble danser gracieusement devant son adversaire, multipliant les occasions, les feintes, les contre-feintes et les ripostes. Tout mouvement est extrêmement stylisé et fluide. Le danseur apprécie le style de l'ennemi, l'obligeant à dévoiler ses ressources. Puis lorsqu'il pensera connaître ces manières, le rythme de la danse s'accélénera, les mouvements deviendront trop rapides pour l'œil non exercé et alors que l'adversaire fait son possible pour riposter, le personnage changera totalement de technique et improvisant un mouvement pour lequel il sent son adversaire faible, mettra brutalement fin au combat. Un maître de ce style sera un acrobate et un danseur parfait, rythmant chacun de ses pas d'un coup léthal.



Fragments : Les écoles felsines



Animal : Lors de sa création, l'ordre prit naturellement comme emblème la Grue, animal associé chez les felsins à la finesse et à la beauté. De plus Rose du Désert possédait plusieurs grues domestiques.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style donnera pour un seul coup un malus de AG + Ecole de la Grue à son adversaire s'il réussit un jet de Talentueux + Ecole de la Grue contre un jet de AG + Talentueux de l'adversaire.

Forme Actuelle : L'ordre n'a pas changé depuis vingt siècles, utilisant toujours la même philosophie. Les monastères, véritables merveilles architecturales, sont des lieux d'art et d'étude. Chaque moine y cherche selon ses goûts la beauté. Certains essaient tous les arts, d'autres se cantonnent à un seul comme le peintre Feyshin, d'autres encore cherchent à déceler la beauté d'objets quotidiens, d'autres enfin créent des choses infiniment belles dans des matières éphémères comme la neige ou le papier. Un personnage cherchant l'enseignement de l'ordre devra ou être doué pour les arts et la philosophie ou posséder un solide jugement artistique. Nul n'est obligé d'intégrer l'ordre pour recevoir son enseignement mais chaque élève doit laisser un objet d'art, un traité philosophique ou rédiger un tome expliquant sa conception de la beauté. Une technique moins poussée peut être apprise parmi les adeptes laïcs de l'ordre, partout dans les Rivages (max. 2).

Secrets : Le monastère de Sasheï vend les œuvres d'art de ses moines aux riches natifs. Le maître Plume Grise, responsable des novices en est l'instigateur principal. Sans le savoir, le grand monastère de l'île de Senshouan héberge un espion Ashragor. Ce dernier, Hortok Lursh, est un poète de grand renom. Malheureusement, ses œuvres dissimulent autant de sorts de loom noir, permettant d'envoûter ou de rendre fous ses auditeurs. Pour le moment, il garde un profil bas et se contente de lire la correspondance du grand maître. Ce dernier a repéré les deux espions ulmèques qui se font passer pour des sculpteurs mais n'a pas réussi à percer à jour l'ingénieur Hortok. Depuis des lunes, le peintre Feyshin fait des rêves étranges et son nouveau tableau intitulé la maîtresse des rêves dépeint une femme vêtue de bleu semblant affronter le ciel et les étoiles.

Le moine Héron Pourpre, emporté par sa quête de la beauté, a enlevé la fille du Khan des Innombrables, peuplade Lore nomade du Sud du Dabrad Sayon. La région est en effervescence, le Khan n'attendant que ce prétexte pour écraser les Guildiens. Le groupe de moines qui sillonne la contrée de Gilian est en fait composé de membres de l'école du Paon qui s'amuse à dépendre de l'école de la Grue.

Ecole du Quetzal (Atout : Endurant + Agile + Rusé)

Histoire : Cette école est assez récente et tire son nom d'un petit serpent ailé vivant sur l'île de Sasheï. En 312 AC, un jeune berger nommé Isai se perdit en cherchant une de ses chèvres. La nuit tombant, il trouva refuge dans une grotte en bordure de mer. Malheureusement pour lui, elle servait aussi de repaire aux fameux pirates felsins de la mer des lames. Découvert dans son sommeil, il allait être mis à mort lorsqu'une véritable nuée de Quetzals attaqua tous les habitants de la grotte, provoquant la déroute des pirates mais épargnant étrangement le jeune berger. Illuminé par cette grâce inattendue, Isai décida de rester avec les serpents, de devenir l'un d'eux. Il vécut dans cette grotte durant dix ans puis ayant atteint l'âge d'homme, partit courir le monde. Il sillonna les Rivages, accompagné de ses frères Quetzal, observant les hommes. Durant son périple, il vit des animaux chassés uniquement pour le plaisir, des forêts ravagées pour satisfaire les appétits démesurés des marchands et armateurs, des fleuves servant de dépotoir aux Venn'dys si civilisés. Ecœuré par l'homme, il se retira dans sa grotte pour y finir sa vie, seul. Mais les légendes de l'homme Quetzal s'étaient répandues et lorsqu'il atteignit son refuge, de nombreux jeunes gens le suivaient. Il enseigna à chacun le respect de la nature et la technique de combat héritée des mouvements fluides des Quetzals. Ainsi était née l'école du Quetzal.

Style : Un personnage utilisant ce style se mouvra avec beaucoup de grâce, courant autour de son adversaire, le faisant tourner, utilisant tout élément tel que rocher ou arbre pour changer sa course et surprendre l'adversaire. Le personnage se déplacera toujours, semblant fuir un instant puis charger l'instant suivant, s'arrêtera brusquement puis repartira en ayant changé de rythme.



Fragments : Les écoles felsines



Lorsque l'adversaire épuisé, ne peut plus suivre le Quetzal, celui-ci fondra sur sa proie, l'attaquant sans relâche jusqu'à la victoire. Un maître de ce style peut harceler son adversaire jusqu'à le laisser pantelant, trop épuisé pour se défendre.

Animal : L'animal titulaire de l'ordre est bien sûr le Quetzal, petit serpent ailé (environ vingt centimètres). Le Quetzal est extrêmement vif et tourne longuement autour de ses proies, généralement de petits rongeurs, pour les désorienter.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style et réussissant un jet de rusé + Ecole du Quetzal contre Rusé + AG, obligera son adversaire à d'abord réussir un jet de Rusé + Course (Difficulté : Rusé + Endurant + Ecole du Quetzal) avant de pouvoir porter une attaque ou une parade. Alternativement, le personnage peut obliger son adversaire, en réussissant un jet d'Endurant + Ecole du Quetzal, à faire un jet de Endurant + Course (Difficulté : comme encombrement). En cas d'échec, le personnage subit un malus (cumulatif) comme s'il était fatigué par l'encombrement.

Forme actuelle : La seule place forte et siège de l'Ordre est toujours la grotte d'Isai, située dans une crique de la côte de la mer des lames. Elle comporte maintenant un petit port fortifié et un sanctuaire à la mémoire de l'homme Quetzal. La localisation exacte de la grotte est tenue secrète, les Quetzals proliférants dans la région étant souvent suffisants pour éloigner les curieux. Les adeptes de l'ordre sont eux dispersés à travers Cosme et veillent sur la nature, essayants de restreindre les méfaits des hommes. Le chapitre du Continent tente de s'intégrer dans les royaumes indigènes et de les émanciper alors que celui des Rivages sabote le travail des mineurs, paysans ou bûcherons et tente d'infiltrer les compagnies marchandes. L'ordre a donc trois aspects : politique, idéologique et écologique. Les adeptes n'enseigneront la technique de l'ordre qu'à un de leurs condisciples ou à un ami proche de la pensée du maître Isai. On peut trouver une technique amoindrie dans les populations rurales de l'île de Sasheï (max.2).

Secrets : Le fantôme d'Isai est toujours présent dans la grotte et possède la capacité de commander à tous les Quetzals des alentours. Ils peuvent même les rassembler et obtenir ainsi un corps composé de serpents grouillants. Malgré tout, il intervient peu, étant assez contemplatif par nature. Plusieurs commissions du Sénat se sont heurtées à de vives résistances chez les indigènes et commencent à soupçonner une présence native derrière toutes ces rébellions, bien qu'ils privilégient la piste des guildes. Le maître Rashan lassé des approches pacifiques, tente désormais d'effrayer les mineurs de cuivre de Long-comptoir grâce à des éboulements et autres accidents bienvenus. Il sait que sa conduite peut lui valoir des remontrances et il évitera tout contact avec son ordre. Le maître Vardan est devenu chef d'une tribu de transients primitifs, les Torlocks. Ces créatures ressemblent à des grands singes intelligents et marchant sur leurs pattes arrières. Vardan les entraîne à construire des pièges et à détruire discrètement des installations humaines. Ses troupes seront bientôt prêtes pour des actions dans toute la contrée de la Corne Céleste.

Ecole du Lion (Atout : Endurant + Agile + Savant)

Histoire : Le sultan de Kashmin a toujours aimé s'entourer des meilleurs guerriers de la Maison. L'histoire de l'ordre remonte au Sultan Aswin Bin Achmet, qui régna sur la maison de 2437 AC à 2433 AC. Le sultan était un homme cruel, connu pour ses plaisirs décadents et son amour immodéré pour l'usage du poignard des augures, une longue lame recourbée servant à éventrer les animaux dans les entrailles desquels les haruspices tentaient de voir l'avenir. Le sultan aimait qu'on le craigne et chaque jour voyait une nouvelle exécution ou une nouvelle loi inique. Ses guerriers, les meilleurs de Cosme, suivaient ses ordres avec réticence, liés qui, par le respect du suzerain, qui, par la peur de voir sa famille exécutée, qui, par l'argent. Durant l'ardence 2433, la sécheresse puis des pluies torrentielles eurent raison des récoltes. Le peuple subit la famine et avec la famine vint la révolte. Les paysans de la plaine de Kashmin se soulevèrent et Aswin fut obligé d'envoyer toutes ses troupes pour pouvoir mater l'insurrection.



Fragments : Les écoles felsines



La rencontre principale eut lieu près du village d'Akmon. Ce fut un des plus grands massacres de l'histoire de la maison, le sultan ayant pris lui-même le commandement des armées et sa soif de revanche envers ces misérables ayant bafoué son autorité étant sans limites. Au crépuscule de cette sinistre journée, écoeürés par la haine du sultan, la cruauté de ses mercenaires Ashragors et l'épaisse boue rougeâtre qui recouvrait les rues du village d'Akmon, les officiers encore lucides brisèrent leur serment d'allégeance et prirent le commandement des troupes régulières du sultan. Une seconde bataille eut lieu cette nuit là, aussi peu glorieuse. Le sultan réussit à prendre la fuite, protégé par une poignée de gardes fidèles mais ne put rejoindre le palais. On retrouva nombre de ses serviteurs éventrés mais on perdit sa trace dans le désert. Son neveu Rashwan devint sultan et bannit les officiers rebelles. Ces derniers, pleins de remords, fondèrent alors un ordre guerrier populaire, prêchant le partage des biens, l'égalité des lois et le respect des individus. L'ordre du Lion était né.

Style : Un personnage utilisant ce style combattra calmement, préférant une solide défense à une attaque audacieuse. Il se déplacera avec finesse, frappant de légers coups visant des parties sensibles du corps. Le but est d'obtenir plutôt la reddition que la mort. Néanmoins si l'adversaire ne peut être raisonné, alors les coups s'accéléreront et l'adversaire surpris verra un mur d'acier se déployer autour de lui, chaque botte visant une partie vitale. Un maître de cet art pourra assommer ou au contraire tuer d'un seul coup un adversaire.

Animal : L'animal tutélaire de l'ordre est le lion qui à travers les Rivages représente la force et la sagesse royale. Sur le territoire de la Maison Felsin, il représente plutôt la force brute et le courage mais aussi la cruauté et la fatalité.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style gagne un point de Shei par passe d'armes s'il réussit un jet d'AG + Ecole du Lion contre AG + Arme de l'ennemi (jusqu'à l'occurrence du double de ses points de Shei). Ce Shei ne peut être utilisé que pour assommer, désarmer ou parer.

Histoire actuelle : Le siège de l'ordre est situé à Akmon, mais il n'y a là bas qu'une modeste bâtisse construite pour commémorer la fin de l'injustice. La grande partie de l'ordre sillonne en effet les routes de Cosme, cherchant partout des traces d'injustice et de tyrannie. Les chevaliers du Lion vont ainsi de village en village, écoutant les doléances du peuple. Si le problème est local, tel un pont tenu par des brigands ou un manque de main d'œuvre pour les récoltes, le chevalier aidera personnellement le demandeur ou demandera assistance à ses frères les plus proches si la tâche nécessite plusieurs guerriers. Si le problème est plus global, comme des récoltes détruites par le gel ou des impôts trop hauts, il peut en référer aux autorités locales ou même aller voir le sultan. Les chevaliers du Lion sont extrêmement respectés sur le territoire de la maison et traditionnellement, le maître de l'ordre est un des conseillers du sultan. Un chevalier n'apprendra la technique qu'à quelqu'un qui lui semble digne et désintéressé. On peut toujours apprendre une technique incomplète dans la plaine de Kashmin (max.2).

Secrets : Le sultan Aswin survécut au désert et traversant la plaine de Dolm, atteignit le territoire de Maison Gehemdal. Il continua alors au nord, passant les montagnes où vivent les clans et s'enfonça dans l'immense désert glacé. Dans les clans, on raconte encore la légende de l'homme sombre aux yeux fous qui cherchait la cité des glaces. En vérité, le sultan s'établit sur une île au nord-est de Grande Ile et s'imposant grâce à sa folie comme chef au sein de la communauté de bannis vivant là. Il organisa l'île en parodie de royaume et parvint grâce à des mesures inhumaines à civiliser ce ramassis de tueurs. Colonisant les îles alentour, la Cour Blanche comme ils aimaient à s'appeler, grandit en nombre. Renseigné par des amitiés restées au pays, le sultan conçut une haine sans borne envers l'ordre du Lion et la maison dirigeante qu'il conseillait. Il inculqua à son peuple la haine de la Maison Felsin et créa l'ordre de l'Ours Blanc, dédié à la destruction de ses ennemis. Depuis sa mort, la plupart des gens des îles sont retournés dans le giron de l'empereur mais une partie de la population perpétue les vieilles traditions et continue à former de jeunes guerriers.



Fragments : Les écoles felsines



Avant de mourir et grâce à plusieurs malfaiseurs Ashragors engagés par un de ses agents, le sultan fou a rendu les initiés de l'ordre du lion stériles. Toute personne devenant un juge du Lion ne pourra plus procréer, et c'est une des raisons pour lesquelles la charge n'est pas héréditaire. Le maître Lakshan est corrompu et utilise l'influence qu'il a sur les paysans de la région d'Akmon pour organiser un trafic d'opium. Le juge Hulum Kassir a découvert toute l'organisation des Tortues, mettant ainsi sa vie en danger. Il se cache pour le moment sur le Continent mais envisage de rentrer sur les Rivages tout révéler au sultan. Le juge Hassim ibn Farlan est un imposteur, il a tué le vrai juge et usurpé son identité il y a dix ans, espérant ainsi profiter du respect dû aux juges. Issu du peuple, il en est beaucoup plus près que les juges nobles pour la plupart, et sa popularité ne cesse de grandir, à son grand désarroi.

Ecole du requin – tigre (Atout : Endurant + Agile + Charmeur)

Histoire : L'école remonte au cataclysme mais elle n'a acquis sa forme actuelle que vers le milieu du second millénaire. Juste après le cataclysme, les premiers pirates écumaient déjà les mers, rançonnant les marchands ravitaillant les îles isolées de la mer des lames. Puis avec la redécouverte des Rivages, le commerce prit de l'ampleur et les pirates felsins devinrent puissants et redoutés, fortifiés par l'afflux de richesses faciles à voler à ces natifs craintifs. Mais ces tigres repus ne virent point la révolte gronder parmi le bétail. Vers 2000 AC, les lourds cogs, proies faciles, commencèrent à être escortés de galères et de chébèques, mortels chiens de bergers. La guerre laissa tomber son lourd manteau sur la mer des Lames. En 1800 AC, les pirates felsins étaient sur le déclin, sans cesse traqués par les marines des Maisons naissantes. Sous la menace, une confrérie secrète vit le jour, œuvrant pour l'unité des frères de la côte. Dans cette organisation de pirates felsins cohabitaient des maîtres d'armes renégats de toutes obédiences. Soucieux de donner une identité à ces boucaniers apatrides, ils leur offrirent un style de combat unique dans sa cruauté. L'école est donc une confrérie dans la confrérie. La plupart des pirates ne connaissent les élèves du Requin - Tigre que de réputation mais les maîtres essaient de convertir les pirates les plus connus à leur philosophie anarchiste.

Style : Un personnage connaissant ce style combattra de la façon la plus terrifiante possible. Il sourira de façon cruelle, raillera son adversaire, essayant de le faire sortir de ses gonds. Chacun de ses rapides mouvements sera étudié pour infliger une blessure, même minime. Chaque estafilade sera ponctuée d'un rire dément ou d'un hurlement à glacer le sang. Le personnage essaie d'effrayer son adversaire ou de l'épuiser par perte de sang. Un maître de ce style couvrira son adversaire de plaies, le tuant dans un bain de sang.

Animal : L'animal tutélaire de l'ordre est le grand requin-tigre, connu pour son appétit insatiable et sa grande cruauté. Il représente traditionnellement la haine et la violence qui habite chacun des felsins.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style pourra donner un malus de 1 à toute action de son adversaire pour chaque blessure qu'il lui inflige, s'il réussit un jet de AG + Ecole du Requin Tigre contre un jet d'Endurant.

Forme actuelle : L'école est un cercle secret de pirates à l'intérieur de la confrérie des pirates felsins. L'ordre a son siège dans la ville franche de Port Emeraude dans les îles de la Dorsale, au large de la contrée de Gillian. L'ordre fournit à la Scabarre ses plus féroces capitaines et détient ainsi un pouvoir occulte en son sein. On peut néanmoins trouver des maîtres de l'ordre sur les Rivages même si la majeure partie des disciples a migré pour le Continent, attirée par les richesses faciles dispensées par les Guildes. Tout candidat à l'entrée dans la confrérie doit d'abord prouver son appartenance aux pirates felsins ou à la Scabarre puis faire preuve de vaillance et d'originalité dans ses coups de main. S'il réunit toutes les qualités requises, il sera contacté par un des maîtres Requin Tigre. L'initié devra jurer fidélité à la confrérie et à sa philosophie anarchiste et destructrice. Il est possible d'apprendre une forme primitive de cette école chez les pirates felsins (max.2).

Secrets : La plupart des maîtres sont complètement déments mais ce n'est qu'une façade. Chaque maître a son propre objectif, généralement assez différent de ce qu'il professe. Pour la plupart, l'idéologie libertaire n'est qu'un outil de plus. On retrouve néanmoins parmi eux de véritables égaux ainsi que de véritables psychopathes.



Fragments : Les écoles felsines



Un des maîtres ne répond plus qu'au nom de Squalé et arbore des dents taillées en pointe ainsi qu'une tunique en peau de requin qu'il prétend avoir tué de ses mains. On raconte que son équipage est composé des pires tueurs que la mer ait porté et que tous sont cannibales ou démoniaques, voire les deux. En réalité Squalé est manipulé par Darmij, son second. Travaillant pour son propre compte, il introduit des drogues dans l'eau bue par l'équipage pour rendre leurs esprits malléables. Les équipages capturés sont revendus à Rask par Darmij, qui répand consciencieusement les rumeurs sur Squalé. Le maître Ali Ksar a disparu en mer le mois dernier. En réalité, il s'est établi avec ses fidèles sur l'île des totems et étudie intensivement le nouvel art étrange des Brisants. Le maître connu sous le nom d'Homme-Montagne appartient à quatre ordres différents, possédant dans chacun le rang de maître : le Fennec, la Sombre Colombe, l'Ours et le Requin-Tigre. Ce colosse originaire de Sasheï est un idéaliste cherchant à fédérer les peuples des Rivages et du Continent en créant un esprit cosmien. Pour le moment, il essaie de coordonner les différents ordres auquel il appartient pour créer un royaume utopique au sud de Port Hurlant. Le grand maître Koska, la terreur des mers, cache sous l'apparence d'un capitaine sanguinaire un esprit supérieur prêt à tout pour faire reconnaître la Scabarre comme la septième maison. Son but actuel est de fédérer les pirates de la Dorsale du Saurien mais il se heurte souvent à d'autres capitaines charismatiques, notamment Iwan Shamir, le fauve bleu.

Ecole du Paon

(Atout : Endurant + Agile + Talentueux)

Histoire : La compagnie des libres penseurs et épicuriens est née dans les années 800 AC, d'une compagnie de théâtre. La compagnie des libres comédiens de Kashmin sillonnait les Rivages, enchantant la noblesse de chaque maison par leur tours et leurs pièces pleins d'esprit. Frayant dans les hautes sphères, les comédiens furent de plus en plus souvent impliqués dans les affaires d'état, portant messages et présents, jouant des pièces à l'ironie sourde pouvant faire tomber des ducs, et entreprenant des affaires de cœur teintées de sensualité felsine. Lorsqu'ils se produisirent à Brizio, le petit duc vit tout de suite l'intérêt d'un groupe de jeunes gens séduisants, rusés et sans scrupules.

Il recruta toute la troupe et ceux ci furent ses yeux à travers les Rivages pendant des années. Lorsqu'ils se retirèrent de la vie diplomatique, couverts de richesses et usés par une vie de complots, les acteurs sombrèrent dans l'ennui. Certains s'intéressèrent aux armes, d'autres aux plaisirs de la table ou de la chair, d'autres aux compagnies et à la finance, d'autres enfin aux belles lettres et à l'esprit. Puis sous l'impulsion de leur chef Pantalone, ils reprirent leur route mais cette fois pour leur propre connaissance. Prenant avec eux de jeunes gens aux goûts similaires, ils parcoururent les Rivages, organisant ici un tournoi digne des lais héroïques, donnant ailleurs une orgie de la taille d'un village. Arrivés au crépuscule de leur vie, les acteurs survivants donnèrent une ultime pièce nommée 'Le Masque', dénonçant toutes les injustices vues tout au long de leur route et donnant de mystérieuses interprétations aux prophéties de l'Astramance, puis se donnèrent la mort sur scène. Leurs héritiers perpétrèrent leur tradition de libre penseur hédoniste. L'école du Paon était née.

Style : Un personnage utilisant ce style combattra avec flamboyance et ostentation, semblant presque s'ennuyer. Ses coups seront toujours accentués et travaillés, comme s'il combattait sur la scène d'un théâtre. Une manœuvre risquée ou une acrobatie seront préférées à une attaque prudente. Le personnage misera surtout sur l'utilisation du 'décor' et sur sa faculté d'improvisation, enchaînant les feintes et les contre feintes. Pour l'adversaire, toute surprise ou tout manque de rapidité et d'inspiration pourront être fatals. Un maître de ce style surprendra son adversaire à chaque passe d'armes, ne lui laissant jamais une minute de répit.

Animal : L'animal tutélaire de l'ordre est le paon, animal considéré comme orgueilleux et vain dans toutes les cultures. La compagnie a choisi cet animal par dérision, songeant que malgré sa prétention, le Paon reste le plus bel animal des Rivages.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style peut tenter une feinte, une attaque normale sans dégâts qui donne autant de points de malus à l'adversaire sur sa prochaine parade que la différence jet d'attaque – jet de parade. Pour cette feinte, il utilise AG + Ecole du Paon contre AG + Vigilance de l'adversaire. Cette manœuvre coûte un point de Sheï.



Fragments : Les écoles felsines



Forme actuelle : L'école est une association de libres penseurs de toutes les maisons, sorte de société secrète d'intellectuels et d'épicuriens. Les membres de cette école parcourent généralement les Rivages ou le Continent, toujours à la recherche de nouveaux plaisirs et de nouvelles expériences. Chaque Paon se réclame d'un des rôles des acteurs originels, formant les grandes familles philosophiques du Bretteur (escrime), du Cocu (adultère), du Chevalier (conquêtes amoureuses et épreuves), de la Bergère (beauté naturelle), du Prêtre (intrigues), du Nain (arts et beauté), du Bourgeois (argent), de l'Épouse (biens matériels), du Vieillard (philosophie), du Mage (connaissance) et du Poète Maudit (belles lettres). On dit qu'un vrai Paon passe par toutes ces familles durant sa vie. Chaque famille compte une cinquantaine de membres. Une partie des membres de chaque famille forme une dizaine de troupes théâtrales et de cirques qui voyagent sur tout Cosme. Pour se voir accepté dans l'ordre, un personnage doit faire une action d'éclat en rapport avec les préférences d'une famille. On peut apprendre une version baroque du style parmi les comédiens de la maison Felsin (max.2).

Secrets : Ce que les Paons ne révèlent pas, c'est qu'il existe quatre autres personnages : le Traître ou Fourbe (confusion), le Sorcier (savoir occulte), le Meurtrier (assassinat) et le Rêveur (drogues). Chacune de ces familles est impliquée dans la compagnie et possède autant de droits que les autres. Ces familles possèdent elles aussi cinquante membres et sont tenues cachées pour éviter des représailles de la part des autorités. La famille restreinte du Maître (descendants de Pantaleone) règne sur les autres familles depuis Brizio malgré une apparente anarchie. La compagnie est en fait un énorme instrument politique superposé à une philosophie légère. Le service des membres de chaque famille dans les Troupes représente en fait un temps dû au petit duc par les disciples des acteurs d'origine. Les acteurs de la troupe principale ne portent plus que le nom de leur famille et sont considérés comme l'incarnation parfaite de leur personnage. Toutes les familles recherchent l'ancien maître Vieillard qui a quitté la Troupe en emportant les manuscrits de certaines pièces. Ces manuscrits sont en fait de véritables compilations de secrets politiques et financiers.

Pour l'instant, le Vieillard, comédien émérite reste introuvable mais chaque Paon espère bien le retrouver pour toucher les cent mille guilders promis en récompense de sa mort. Le Vieillard incarne pour le moment le digne conseiller Guildien Compacali, en poste à Snake. L'affaire est en fait plus compliquée que cela, puisque les vrais manuscrits sont en possession d'un autre fuyard, le Prêtre. Ce dernier a manipulé le Vieillard pour qu'il croie voler les manuscrits et obtenu d'un autre Paon, en l'occurrence son frère cadet, qu'il prenne sa place dans la Troupe. Depuis, il coule une vie idyllique à Twalika, faisant chanter d'importants notables de toutes les maisons et laissant ses anciens frères d'ordre courir après leurs chimères.

Ecole du Chien

(Atout : Endurant + Observateur + Rusé)

Histoire : L'histoire de l'ordre du chien remonte à l'âge sombre suivant le cataclysme. En effet, lorsque les premiers Felsins s'éveillèrent dans leurs palais merveilleux, ayant tout oublié de leur vie passée, seule la loi du plus fort régnait sur ce peuple sans réelle cohésion. Un semblant d'ordre féodal s'établit, dominé par des seigneurs de la guerre en conflit permanent. A cette époque barbare, détruire les villages et les champs situés sur le fief de son ennemi, en vue de l'affamer, était pratique courante. Le seigneur en place laissait presque toujours ses paysans se défendre seul et périr, préférant épargner ses soldats en vue de sa revanche. C'est lors d'une de ces razzias sur le petit village de Fe'dia, non loin d'Obo que naquit l'école du Chien. Un jour, alors que tout le village s'éveillait et que les hommes quittaient à grand peine leurs couches pour rejoindre leur labeur, un fort groupe de mercenaires aux ordres du seigneur d'Obo fit halte sur la place centrale du bourg. Leur air féroce et leurs armes au clair annonçaient leurs intentions. Le chef du village tenta vainement de les raisonner, multipliant courbettes et offrandes. Sa tête roulant dans la poussière signifia le début de l'attaque. Mais l'escarmouche prit un tour inhabituel lorsque les paysans, ulcérés par les pillages, se jetèrent sur les guerriers, leurs outils pour seules armes. Tous ensemble, ils repoussèrent les pillards, mais l'euphorie de la victoire fit rapidement place à la crainte des représailles.



Fragments : Les écoles felsines



Les jeunes s'entraînèrent sans relâche pendant des mois, créant un nouveau style de combat. Lorsque l'expédition punitive entra dans Fe'dia, elle ne trouva pas des moutons effrayés mais des chiens enragés. Lorsque la poussière de la bataille retomba, les villageois étaient à nouveau victorieux et le calife d'Obo embourbé dans sa guerre contre Kashmin choisit d'oublier ce village d'irréductibles. Alors les jeunes paysans se firent missionnaires et répandirent leur façon de combattre dans tous les villages de la côte. En permettant au peuple de résister aux armées, ils contribuèrent à la stabilité et à la tranquillité de la maison. L'école se répandit ainsi à travers les populations rurales des Rivages et a ainsi perduré jusqu'à nos jours.

Style : Un personnage utilisant ce style sera prudent et mesuré, ne prenant que peu de risques, préférant épuiser et déstabiliser son adversaire. Le personnage aura l'air faible, désemparé et timoré. Son adversaire sera conforté dans son illusion de supériorité et prendra souvent des risques inconsidérés pour finir rapidement le combat, dévoilant ses forces et ses faiblesses. Lorsque le personnage aura épuisé l'adversaire par ses multiples ruses, il portera le coup de grâce. Un maître de ce style sera un comédien complet, exploitant la moindre faille dans l'attaque de son adversaire.

Animal : L'animal tutélaire de l'ordre est le chien, animal représentant la basse extraction et l'humilité. Pour l'ordre il représente surtout la fidélité et la persévérance.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style gagnera un point de Shei supplémentaire (jusqu'à l'occurrence du double de sa compétence d'arme) par passe d'armes s'il réussit un jet d'AG+ école du chien contre une jet de rusé. Ce Shei est utilisable seulement en grande parade ou parade multiple lors des (AG de l'adversaire) premières passes d'armes. Ensuite, il n'est utilisable que pour une botte, pour assommer ou renverser.

Forme actuelle : L'école est le regroupement informel de tous les jeunes gens maîtrisant le style du Chien. Elle n'a pas réellement de structure ni de représentants. Néanmoins, les dirigeants savent bien qu'un pouvoir occulte se trouve derrière les chefs de village et les émissaires du peuple.

L'école est le contrepois de la noblesse, agissant de toutes les manières possibles pour maintenir la paysannerie dans son opulence actuelle. Pour apprendre le style du Chien, un personnage devra être issu de la paysannerie, l'ordre refusant de divulguer ses secrets aux citadins et aux nobles. Ensuite, il devra prouver son attachement à la défense des paysans. Ces conditions réunies, il pourra suivre l'entraînement secret d'un des maîtres de l'ordre. L'attachement à l'ordre peut être rompu mais ses secrets ne peuvent être révélés sous peine de mort. Les citadins des faubourgs connaissent souvent une technique plus intuitive (max. 2).

Secrets : Si l'ordre est désintéressé, certains initiés le sont beaucoup moins. Par exemple, le maître Dershi qui offre ses leçons à tous, noble ou roturiers, contre monnaie sonnante. C'est un être vil qui ment aux paysans de son village et les maintient dans une ignorance crasse, obéissant ainsi aux ordres de leur seigneur. Le maître Jerek Derkil s'est lui reconverti dans le brigandage et conduit une petite troupe de paysans transformés en pillards. La plupart du temps, ils restent dans leur village mais lorsque l'hiver est là, les tranquilles cultivateurs deviennent des soudards assoiffés d'or et de tueries. Pour le moment, nul ne sait d'où vient la compagnie de l'hiver mais le juge du Lion Walek s'approche du village. Le village de Fe'dia, centre historique de l'école dissimule la première des écoles du Chien, formant environ deux mille jeunes gens par an. Leur entraînement est ouvert à tous les roturiers et permet ainsi aux paysans des alentours de se défendre efficacement. Nombre de jeunes gens, exaltés par l'entraînement reçu rejoignent les Guildes, lassés du calme des Rivages. La plupart reviennent, déboutés par l'Académie, et forment peu à peu une minorité contre les Guildes et pour la colonisation par les Maisons. Dans les villages de la vallée du Tarzik, les initiés du Chien sont unanimement détestés depuis le jour où, poussés par un maître, les villageois d'Ulum avaient tenté de résister aux brutaux collecteurs de taxes. Par représailles, le seigneur avait alors fait raser le village et disperser les rebelles et leurs familles dans les villages alentours. Les hommes en ont conclu qu'il valait mieux vivre à genoux que périr debout et chassèrent le maître du Chien.



Fragments : Les écoles felsines



Ecole du Tatou

(Atout : Endurant + Observateur + Savant)

Histoire : L'ordre du Tatou est un ordre monastique très ancien et très respecté. Leur histoire remonte à l'époque des prophètes, comme celle de l'ordre frère de la Grue. Leurs fondateurs furent un trio de mercenaires dégoûtés par cette époque sanglante. Cherchant refuge dans les montagnes, ils s'établirent dans le petit village de Kossan. Là, ils fondèrent le Refuge, au départ une simple maison accueillant les réfugiés fuyant le chaos des plaines. Basé sur une philosophie simple comprenant le respect de la vie sous toutes ses formes et sur la recherche de la sagesse, l'ordre devint populaire parmi les réfugiés qui construisirent de nouveaux bâtiments pour les frères de la paix. L'ordre grandit, accueillant sans cesse de nouveaux membres. Lorsque le dernier des prophètes mourut, leurs corps furent placés dans un superbe mausolée taillé dans le sommet de la montagne. Trois maîtres succédèrent aux prophètes, respectant scrupuleusement leur philosophie durant des siècles. Malgré son apparente tranquillité, l'ordre faillit bien disparaître à cause des dissensions. Fondé par trois individus charismatiques, l'ordre éclata des siècles après leur mort en trois courants de pensée qui se combattirent féroce, oubliant les préceptes de leurs prophètes. A la fin de cette guerre monastique, un seul ordre restait maître du monastère de Kossan, l'ordre du Tatou. Les deux autres ordres s'exilèrent respectivement sur l'île marécageuse d'Argai et sur l'île de Rocaille, dans la mer des Augures. Depuis cette époque troublée, les trois branches ont maintenu leur nombre constant, ne faisant que peu d'adeptes à travers la maison.

Style : Ce style est extrêmement défensif, le personnage ne prendra aucun risque. Il se contentera de parer ou d'esquiver chaque attaque avec un calme absolu. Tandis que l'adversaire se fatiguera en ruse et en attaques inutiles, le personnage analysera son style, cherchant la faille. Lorsqu'il estimera en avoir assimilé toutes les finesses, il obligera son adversaire à l'attaquer d'une certaine façon, ce qui mettra ce dernier en position défavorable. Le personnage tentera alors soit d'assommer, soit de désarmer son adversaire. Un maître de ce style semblera invulnérable à ses adversaires, parant chaque attaque avec flegme.

Animal : L'animal tutélaire de l'ordre, le Tatou, représente chez les felsins la patience, l'humilité et la défense parfaite.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style pourra effectuer une grande parade ou une parade multiple pour la moitié seulement des points de Sheï normaux s'il réussit un jet d'AG + Ecole du Tatou contre le jet d'attaque de son adversaire.

Forme actuelle : L'école est en fait séparée en trois courants idéologiques, de force équivalente. L'école de Kossan honore la mémoire de Roqan, le prophète ocre, ancien mercenaire. Ce dernier prêchait la valeur de l'individu, la paix absolue, l'abandon du monde et de ses richesses ainsi que la liberté pour tous. L'ordre n'a donc pas de maîtres, chaque moine possédant les mêmes droits. L'ordre n'intervient jamais dans la politique de la maison et se contente de gérer le Refuge, énorme monastère assurant la subsistance et la protection des villages alentour. L'école d'Argai honore la mémoire de Shiban, le prophète écarlate, ancien général. Ce dernier prêchait la valeur de la masse, l'humilité et l'observation. L'ordre possède un maître qui intervient quelquefois dans la politique de la maison pour faire pencher la balance du côté des plus démunis. L'ordre agit à visage découvert et ses membres sont renommés pour leur sagesse, du moins chez le peuple. L'école de Rocaille honore la mémoire de Varska, la prophétesse grise, ancienne espionne. Cette dernière prêchait l'aide au peuple, la protection des faibles et la connaissance. Malheureusement, un grand maître d'autrefois a interprété cette philosophie selon ses désirs mégalomanes et provoqué le schisme. Aujourd'hui, l'ordre est un ramassis d'agitateurs, de manipulateurs, d'éminences grises et d'espions. Son but est de diriger de façon occulte les masses et d'amener la maison sous son contrôle. Un guildien cherchant à connaître la science du Tatou devra jurer fidélité à l'ordre qu'il a choisi et devenir un de ses moines. A noter que la localisation de l'île de Rocaille est tenue secrète. Les peuples des montagnes de Sasheï connaissent une technique amoindrie (max. 2).

Secrets : Le tatou Ocre malgré son apparent désintéressement du monde, n'est pas exempt de problèmes. Parmi les novices, un idéologie contestataire et guerrière se développe.



Fragments : Les écoles felsines



En effet, les villages dépendant du Refuge sont touchés par la pauvreté causée par les nouveaux impôts levés par le seigneur Freydin Al Arajj. Ce dernier, ayant succédé à son grand-oncle après que tous les héritiers légitimes aient eus d'étranges accidents, est un être assoiffé de reconnaissance et de richesses. Ainsi, il écrase le peuple d'impôts sur les animaux, sur le bois, sur la pêche, uniquement pour pouvoir tenir un train de vie digne d'un grand de la Maison. Les novices réagissent eux, en prêchant discrètement la rébellion auprès des villageois. Tout cela avantage fortement Freydin, qui est en réalité un imposteur à la solde du tatou gris visant à déstabiliser l'ordre ocre. En effet, le monastère du Refuge est construit sur les ruines d'un ancien temple Danjin renfermant d'immenses richesses que l'ordre se refuse à disperser. A sont tour, Freydin est surveillé par un groupe d'Aigles bleus qui tentent de récupérer des parchemins entreposés dans les catacombes sous le monastère. L'ordre écarlate est en pleine débâcle car ses membres les plus prometteurs ont été débauchés par la Guilde de Jade, une Guilde servant de paravent aux anciens maîtres du Babouin, défenseurs de l'empire Lore de Xiang-Du. Ces derniers recrutent en masse diplomates, espions et maîtres étrangers pour tenter de forcer les guildiens à abandonner le havre de Fort de la Dune, situé à quelques lieues des frontières septentrionales de l'empire. Suite à ces défections, l'ordre écarlate est affaibli et beaucoup de ses membres tentent maintenant de recruter des novices, quitte à relâcher les critères de sélection. Ce faisant, ils ont introduit un certain nombre de jeunes gens plus intéressés par leur gloire personnelle et par la sécurité de l'ordre que par le destin des pauvres. Le tatou Gris a placé l'ambassadeur Gehemdal dans toutes sortes de situations le ridiculisant lui et sa suite, tout en se débrouillant pour faire porter le chapeau à l'ordre de la tortue. L'ordre espère ainsi provoquer une guerre entre les Maisons, guerre qui causera la disgrâce des chéloniens, ce qui lui permettra d'occuper la place vacante et à terme de se débarrasser du sultan.

Ecole du Phénix

(Atout : Endurant + Observateur + Charmeur)

Histoire : Cette école possède une histoire liée à celle de l'école du Lycaon. Lorsque cette dernière s'est créée, le seigneur d'Ourkan, un fief du désert pris ombrage de cette union de nomades. Il envoya alors un contingent de soldats pour mater cette rébellion. Après avoir brûlé quelques villages pour l'exemple, le corps expéditionnaire se mit à la recherche des campements des hommes du désert. Les nomades évitèrent durant des jours ces soldats, les laissant s'épuiser sous le soleil de plomb. Lorsque la troupe faisait halte dans un oasis, des archers embusqués lui faisaient payer l'eau au prix du sang. Chaque nuit était symbole pour les soldats d'angoisse et chaque aube trouvait des sentinelles égorgées, face contre terre. Le moral des soldats fondait à chaque aurore et lorsque les officiers, exténués, ordonnèrent la retraite, chacun se crut sauvé. Malheureusement pour eux, les nomades avaient décidé d'en finir avec les envahisseurs et lorsque le soleil se coucha, une myriade de guerriers féroces déferla sur le campement. La bataille fût âpre, les uns luttant pour leur terre alors que les autres luttaient pour leur survie. A l'aube, les tribus du désert étaient maîtresses du terrain. De l'armée glorieuse du général Ferwin ne restait que les officiers de camp entourés de leur garde personnelle, fuyants à travers le chaos de roches rouges qui marque la limite du désert. Ne songeant pas à retourner auprès de son suzerain après une telle humiliation, Ferwin fit jurer à ses subordonnés de toujours se battre pour que les nomades ne soient jamais capables de mener une guerre. Ce groupe d'hommes s'établit à la lisière du désert, occupant un ensemble de grottes surnommé le Nid, et durant des siècles, devenu l'école du Phénix, observa les nomades, les empêchant toujours de devenir une puissance majeure.

Style : Un personnage connaissant ce style combattra avec prudence et calme, semblant attendre un signal. Couvrant son adversaire d'un regard brûlant, il le laissera s'épuiser mentalement et physiquement. Mais lorsqu'il estimera son adversaire dans le bon état de fatigue et de désarroi, le guerrier du Phénix poussera un cri primal, extrêmement aigu, qui provoquera chez l'adversaire une réaction musculaire vive allant jusqu'à la paralysie momentanée.



Fragments : Les écoles felsines



Un maître de ce style pourra même provoquer la paralysie d'un simple regard et la mort d'un adversaire d'un cri puissant.

Animal : Le phénix était l'emblème du général Ferwin. Il représente de plus le sacrifice, notion majeure chez les felsins, ainsi que la loyauté et la passion. On trouve aussi dans le désert un rapace dénommé petit phénix, réputé pour sa patience et son plumage coloré dans les tons de rouge.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style pourra utiliser un cri de guerre très puissant au bout de 7-Ecole du phénix passes d'armes. Ce cri prend une action et oblige l'adversaire à un jet de Résistant contre un jet d'Ecole du Phénix + Charmeur. En cas d'échec, l'adversaire subira un malus égal à la différence entre les deux jets pour toutes ses actions pour les (Ecole du Phénix/2) passes d'armes suivantes. En cas d'échec spécial, il sera paralysé pour le même laps de temps. En cas d'échec critique, il subira autant de points de dégâts que la différence entre les deux jets et sera paralysé comme en cas d'échec spécial.

Forme actuelle : L'école ne possède qu'un seul monastère, le Nid. L'ordre compte 101 chevaliers, exactement le nombre de personnes ayant suivi Ferwin dans sa débâcle. Néanmoins, si l'on ajoute à ce nombre les familles des chevaliers, les postulants et leurs alliés, l'école compte environ cinq cents membres répartis sur la lisière du désert. Les chevaliers ont pour mission la garde des tribus du désert et nombre d'attaques sur les villes côtières ont échoué grâce à leurs machinations. Chaque chevalier part seul pour de longues missions, s'infiltrant parmi les nomades ou portant secours aux voyageurs. De nombreuses légendes circulent sur les bons génies du désert, faisant apparaître vivres et eau près des campements. Les chevaliers, qui sont des deux sexes, seule la valeur au combat étant un critère, sont souvent des individus solitaires, secrets et méditatifs. Il n'est pas rare de voir se joindre au bivouac des caravaniers un individu amical mais peu loquace. Pour apprendre ce style, le personnage devra faire preuve de beaucoup de volonté, et essayer de trouver le Nid par lui-même. Ceci n'a jamais été réussi et le personnage sera probablement récupéré par une patrouille à quelques lieues du Nid.

Après un interrogatoire en règle et une quarantaine, le personnage pourra faire partie des postulants, les habitants du Nid n'appartenant pas aux familles des chevaliers, après une série d'épreuves assez semblables à celles du Lycaon. S'il démontre sa bravoure durant son temps chez les postulants, il sera autorisé à rejoindre l'une des familles par adoption ou par mariage. Une fois dans sa famille, il pourra apprendre la technique du Phénix. Les postulants ainsi que les villageois des alentours du Nid ont développé une technique oubliant nombre de subtilités (max. 2)

Secrets : Tout au fond du nid, à des centaines de mètres sous la terre, on peut trouver une salle décorée par une bande de proto-gehmedals primitifs qui ont vécu et se sont éteints ici il y a des millénaires. L'endroit regorge de loom rouge et c'est ici que l'ordre élève un vrai Phénix, ramené à grand effort du continent. Ce phénix est une créature loomique, maintenue en vie par l'utilisation massive de rituels de loom rouge pratiqués par trois berserkers metallistes gehmedals. La bête, affaiblie par cet environnement clos et faible en loom, est proche de la dissipation pure et simple. Le conseil des maîtres recherche donc un moyen de prolonger son existence. Si un remède n'est pas rapidement trouvé, un des maîtres va tenter de soutenir le Phénix en volant grâce à un rituel de loom noir l'étincelle d'êtres humains. Ceci va petit à petit transformer le Phénix en une monstruosité de loom noir, dont l'influence pernicieuse transformera tout l'ordre en une bande de pestars (pour les nons felsins) et de psychopathes assoiffés de sang. Le maître Unshi, un des infiltrés au sein des tribus du désert, est en passe de révéler la position du Nid uniquement par amour pour un beau nomade, chef de la tribu des Qods. Tirailé entre la loyauté et le désir, il erre tel une âme en peine dans le désert et les rares voyageurs à l'avoir rencontré le disent atteint de crises de démence au cours desquelles il peut passer de la mélancolie la plus noire à la colère la plus vive, représentant une menace sérieuse pour les égarés. L'initié Kassim Dershi est capable de projeter un feu fantomatique, issu des profondeurs de son âme. Il est ainsi capable d'enflammer ses armes ou de déverser une pluie de flammes spirituelles sur ses ennemis. Il est actuellement recherché par tous les membres de l'ordre présents sur le continent qui entendent bien vérifier la véracité des rumeurs sur son compte.



Fragments : Les écoles felsines



Ecole du Chamois

(Atout : Endurant + Observateur + Talentueux)

Histoire : L'école du Chamois est comme l'école du Lycaon, un rassemblement de maîtres martiaux issus du même peuple. D'après les quelques indices que laissent échapper les montagnards de Sasheï, l'école fut fondée vers 3600 AC. A cette époque barbare, les ressources rares de l'île montagneuse de Sasheï ne permettaient la survie que de petits groupes. Des tribus d'une dizaine de membres vivaient tant bien que mal de chasse de cueillette ou de l'élevage des caprins et ovins. La moindre offense, le moindre franchissement des frontières tacites, le manque de têtes de bétail, tout était prétexte à des coups de main et des razzias. Rien ne semblait pouvoir amener la paix sur Sasheï, jusqu'au jour où la tribu de la vallée de Garzan disparut sans laisser de traces. Nul n'y prêta attention jusqu'à ce que la tribu voisine disparaisse à son tour. Chacun fortifia alors son village, se cloîtrant dans sa vallée. La disparition d'un troisième village leur apprit que nul n'était en sécurité. Chaque village aux alentours envoya alors un petit groupe de guerriers en éclaireur. Les différents groupes se rencontrèrent dans la vallée de Garzan et faisant table rase de leur différends, s'unirent pour résoudre le mystère des disparitions. Suivant des traces étranges, ils pénétrèrent dans le réseau de grottes courant sous les collines de Garzan. Lorsque les survivants émergèrent des profondeurs pour rejoindre leur village, chacun sut que la menace était anéantie, bien que les guerriers ne révélèrent jamais ce qu'ils avaient vu. Unis par cette expérience commune, ils devinrent un élément fédérateur pour les tribus dispersées de l'île de Sasheï, entraînant de jeunes guerriers et contribuant à créer le farouche esprit montagnard. L'école du Chamois existe donc depuis cette époque et a perduré jusqu'à nos jours dans sa forme originelle.

Style : un personnage connaissant ce style utilisera avec facilité toutes les ressources du terrain. Se déplaçant d'un pas sûr, ayant noté d'un œil averti toutes les embûches possibles, il tentera de maintenir à distance son adversaire.

Lentement mais sûrement, il amènera son adversaire sur un sol glissant ou accidenté, puis effectuant un déplacement rapide et inattendu, changera brutalement les distances et les positions relatives, lui permettant de porter une attaque souvent mortelle. Un maître de ce style pourra amener son adversaire à se vaincre tout seul par un déplacement hasardeux.

Animal : L'animal tutélaire de l'ordre, le Chamois, représente l'agilité, l'équilibre et la vivacité chez les montagnards. Certains guerriers ont même des Chamois ou des bouquetins comme montures.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style obligera son adversaire à un jet d'équilibre + Agile avant chaque action s'il réussit un jet d'école du Chamois + Observateur contre une difficulté déterminée par le terrain (par exemple : montagne enneigée : facile, désert : normale, intérieur : très difficile)

Forme actuelle : L'école n'a pas changé de forme depuis sa création, étant toujours composée des meilleurs guerriers des clans des montagnes de Sasheï. L'école a un double rôle, défensif et consultatif, les maîtres étant souvent chefs de villages ou conseillers. Grâce à cette influence, nulle guerre tribale sérieuse n'a éclaté depuis plus de 3000 ans, permettant une relative prospérité. Un personnage cherchant l'enseignement de l'école devra voyager jusque sur l'île de Sasheï, chose quasi-impossible s'il est originaire d'une autre Maison que la Maison felsin. Néanmoins, un felsin persévérant pourra s'il parvient à convaincre un maître et à réussir les épreuves imposées (survie en montagne, course d'orientation, escalade, pistage, capture d'un chamois, soigner un animal malade, etc..) faire partie de l'école. Il sera formellement déclaré membre d'un clan et pourra suivre l'entraînement de l'école. Une partie des clans ne faisant pas partie de la confédération connaît une technique similaire (max.2)

Secrets : L'ennemi ancestral de l'ordre, celui qui a permis sa création, est en train de se réorganiser et sera bientôt assez fort pour attaquer. Dans les cavernes des montagnes bordant la plaine de Garzan, vit une étrange race dégénérée, les Uersi, une tribu de felsins primitifs et cannibales.



Fragments : Les écoles felsines



Leur vie est organisée autour de l'adoration d'un couple divinisé, la Mère et le Père du peuple (toute ressemblance avec un film récent n'est pas une coïncidence) . En 3600 AC, les guerriers des clans montagnards triomphèrent des Uersi lors d'escarmouches souterraines sanglantes. Renseignés par le chaman Uersi, ils frappèrent directement le Ventre de la déesse, la caverne dans laquelle vivait la reine déifiée, entourée des femmes de ce peuple. Ce coup de main sonna le glas du peuple Uersi, privé du couple divin et de nombreuses femmes tombées pour les protéger. La plupart des survivants se regroupèrent autour du chaman et descendirent plus profondément dans les entrailles de la terre, disparaissant de la surface de Cosme. Le reste des Uersi survécut tant bien que mal, vivant de chasse aux animaux cavernicoles et de rapines à la surface, créant la légende des êtres pâles, sortes de croque-mitaines nocturnes. Grandissant en nombre, ils revinrent peu à peu à leurs croyances primitives et sont à nouveau dirigés par un couple sacré, un garçon d'environ quatorze ans et une fillette d'une dizaine d'années. Il attendent que leur déesse devienne femme pour se lancer dans une immense chasse au deux-jambes. L'autre partie de la tribu vient de refaire surface sur le Continent, près des Baronniees Rouges. Transformés tant physiquement que mentalement par leur longue errance souterraine, les Esun'Uersi (ceux qui ne sont plus des Uersi) tentent de créer de manière pacifique un écrin dans cette région troublée de Cosme. Leurs croyances, proche de celles de certaines tribus Wish ou Draks, sont maintenant tournées vers les esprits de la nature. Leur physique est devenu tellement particulier (yeux uniformément blancs, pas de pilosité corporelle et faciale, cheveux extrêmement fins) que les premiers doctes à les avoir rencontrés les ont classés parmi les transients.

Le maître Zengui prépare l'exode de son clan pour le continent. Il espère aborder dans une région vide de guildiens et y fonder une colonie qui servira de base à la conquête du Continent par les montagnards de Sasheï. Il est peu suivi par les gens de son peuple qui ne voient en lui qu'un illuminé qui veut les obliger à quitter leurs chères montagnes. En attendant d'obtenir leur approbation, Zengui, médiocre marin, cherche à travers tout Cosme des capitaines felsins intéressés par son utopie.

Le maître Azri est devenu un interlocuteur de poids depuis que son clan a découvert un riche filon de pierres précieuses. Le clan et ses vassaux s'est enrichi rapidement et nombre de ses membres gagnés par la soif de l'or perdent leur âmes simples dans des projets tortueux (esclavagisme, pillages, piraterie etc...)

Ecole de la Colombe (Atout : Observateur + Agile + Rusé)

Histoire : Une des plus récentes écoles, elle est née en même temps que la grande vague de colonisation qui a frappé le Continent. A cette époque, pas si différente de la nôtre, les guildiens arrogants considéraient le Continent comme un immense trésor de loom et d'écume, et les populations indigènes comme les gardiens farouches de ces richesses et les escarmouches entre natifs et indigènes étaient encore plus fréquentes que maintenant. Dans les premières décades de la conquête, l'étoile de la Guilde des Sables brillait plus fort que toute autre. Cette Guilde à forte majorité felsine, s'était fait une spécialité de l'infiltration des royaumes continentaux, en vue de l'étude et de la classification de leurs coutumes et modes de vie. Nombre de jeunes doctes felsin venaient grossir les rangs de la Guilde des Sables, attirés par son altruisme et sa richesse intellectuelle. Puis en 103 AC éclata le scandale des conseillers. Une commission du Sénat enquêtant sur la très louche guilde des Eminences découvrit la part importante que cette guilde avait dans la disparition de près de trente royaumes et peuplades indigènes. Alors que la révélation de ces machinations partageait le Sénat en deux partis, l'un pro-éminence et partisan de la colonisation brutale et sans scrupules, l'autre anti-éminence et défenseur de la liberté ou de l'utilité des autochtones, la commission poursuivait son enquête. Au terme d'une investigation de trois mois, elle découvrit que la Guilde de Eminences n'était que l'exécuteur des ordres de la Guilde des Sables. De nombreux doctes, choqués de constater que leurs travaux n'avaient servi qu'à réduire à néant les peuplades étudiées, quittèrent la Guilde, emportant avec eux archives et connaissances. Le scandale dura des mois, mois durant lesquels le Sénat faillit être dissous.



Fragments : Les écoles felsines



Une fois les remous apaisés, les sénateurs ayant trouvé un autre os à ronger, les deux Guildes incriminées n'étaient plus que l'ombre d'elles-mêmes, abandonnées par leurs éléments les plus dynamiques. Au sein des jeunes felsins issus de ces Guildes se développa un fort dégoût envers les Rivages. De ces groupes de pression impliqués dans le scandale des conseillers naquit l'école de la Colombe, seule école purement continentale. Durant cinquante ans, ces jeunes felsins idéalistes et pacifiques prirent la défense des peuples indigènes et des opprimés partout sur Cosme.

En 154 AC, un groupe d'initiés exaltés, lassés de l'immobilisme de l'école-mère, s'en sépara, créant l'école de la Colombe fuligineuse. Cette jeune école est un véritable mouvement politique, voyant dans les nantis, qu'ils soient guildiens, nobles, patriciens, ecclésiastiques, ou rêveurs les causes de la misère des peuples cosmiques. Depuis, il existe donc deux écoles de la Colombe, l'école traditionnelle pacifiste et son pendant sombre et violent.

Style : Un personnage connaissant le style classique combatta de façon posée, cherchant un moyen de neutraliser facilement son adversaire. Il tentera d'abord par des gestes et des mimiques de calmer son adversaire, lui démontrant sans cesse l'absurdité du combat. Si son adversaire persiste, le personnage, ayant noté les failles de sa défense et de son armure, enchaînera une série de petits coups visant à déstabiliser puis profitera du désarroi de l'ennemi pour le désarmer ou l'immobiliser. Un maître de ce style pacifiste vaincra souvent par la seule force de ses arguments.

Un personnage connaissant le style sombre combatta de façon violent, presque désespérée, cherchant le moyen de tuer rapidement son adversaire. Notant rapidement les points faibles évidents, il se ruera au contact, cherchant à désorienter l'adversaire par sa rapidité et ses changements fréquents de tactique. Toutes les ruses seront bonnes et aucun avantage amenant à la victoire n'est à négliger, surprise, coup dans le dos ou poison. Si l'initié voit qu'il peut gagner en attrapant la lame de l'adversaire quitte à y perdre quelques doigts, il n'hésitera pas une seconde. Un maître de ce style agressif sera un vrai fanatique à la cause et sera souvent recherché pour de nombreux meurtres.

Animal : L'animal tutélaire de l'ordre est la Colombe, associée à la paix partout sur Cosme. Les initiés de l'école dissidente ont gardé le symbole par dérision mais l'ont teinté de noir, telle la Sombre Colombe de l'empire du Noir Couchant, oiseau rapace et charognard considéré comme les yeux de Hrowl.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style peut annuler un certain nombre de points de dégâts qu'il aurait dû causer à son adversaire, ce qui lui donne un bonus égal à points de dégâts annulés pour un jet de désarmer ou d'assommer ayant lieu la passe d'armes suivante. Il ne peut annuler des dégâts que s'il réussit un jet d'AG+Ecole de la Colombe contre un jet d'AG+Résistant de l'adversaire. Un membre de la Colombe Noire peut de plus décider de prendre volontairement des dégâts supplémentaires pour obtenir un bonus égal à dégâts supplémentaires points sur un de ses jets de dé de la passe d'armes suivante.

Forme actuelle : L'école est effectivement séparée en deux groupes antagonistes. L'école traditionnelle a gardé sa structure première : de petits groupes d'initiés errent sur le Continent et tentent par leurs actions de réduire les dégâts causés par les Guildes. La plupart des groupes se composent d'un maître et de ses initiés, assistés de plusieurs indigènes. Leurs actions portent surtout sur la protection des tribus et royaumes les plus faibles. Leur principal objectif est la survie du peuple et si cela doit passer par des marchés avec les Guildes, tant pis. Ils ne se mêlent jamais de politique continentale, bien que certains maîtres aient été récemment réprimés pour avoir empêché une guerre entre deux royaumes lores. Le siège de l'ordre se trouve à Obo, une simple maison de pierre blanche. L'ordre possède une maison comme celle-ci dans les plus grandes villes et havres. Il est facile d'y apprendre une technique simplifiée (max. 2) contre une obole. En revanche apprendre la vraie technique demande d'entrer dans l'ordre, de jurer fidélité aux grands idéaux qu'il défend et de se comporter selon les lignes de conduite fixées par les maîtres. Un temps de mis à l'épreuve suivra l'entrée de l'initié au sein des Colombes. De nombreuses épreuves lui seront imposées, tel que régler pacifiquement un différend entre deux nobles, empêcher une Guilde de réduire en esclavage un peuple Drak ou se faire passer pour un autochtone durant des mois.



Fragments : Les écoles felsines



A la fin de la période probatoire, le personnage sera adoubé et sera considéré comme un membre à part entière de l'école.

L'école renégate possède une structure semblable, en petits groupes, appelés cellules. Contrairement à leurs homologues clairs, les Colombes sombres peuvent changer de groupe du jour au lendemain, selon les besoins. De plus, les cellules sont composées d'initiés et de non-initiés, sympathisants pouvant être sacrifiés. Ces groupes mettent au point des manœuvres de déstabilisation, des attentats, des assassinats, des extorsions et des sabotages. Leur philosophie est un mélange d'anarchisme et de nihilisme. Chaque membre fanatique est extrêmement dangereux et l'ordre ne doit qu'à son effectif réduit et à sa grande mobilité de n'avoir pas été détruit par les garants de l'ordre. Pour pénétrer cette organisation, le personnage devra être soit un ancien de la Colombe, soit un criminel recherché dans plusieurs maisons ou royaumes. Il sera alors contacté par la Sombre Colombe et sommé de la rejoindre. En cas de refus, la Colombe essaiera de le faire taire. S'il rejoint la cause, il subira des mises à l'épreuve bien plus dures que celle de l'école traditionnelle, comme un sabotage, un incendie ou une exécution, une de ces épreuves au moins entraînant le meurtre d'un innocent. Ces épreuves passées, le personnage recevra le commandement d'une cellule. Certains mendiants et contacts de l'ordre connaissent quelques mouvements de la technique (max. 2).

Secrets : Les deux ordres, sombre et clair, sont toujours intimement liés, bien que possédant des philosophies opposées, et les maîtres de la Colombe savent que s'ils parlent suffisamment forts des agissements de certaines guildes dans certaines tavernes, les locaux de ces guildes risquent de partir rapidement en fumée. A l'inverse, les Colombes noires savent que si l'un des leurs est pris, ils peuvent toujours demander le secours des diplomates de la Colombe. Cet accord tacite où chacun reconnaît les capacités particulières de l'autre n'est valable que dans certaines régions et n'existe que depuis peu. Cela n'empêche d'ailleurs pas les deux ordres de se combattre politiquement. La Colombe claire ne possède que peu de biens matériels et cet état de fait énerve profondément le maître Hidin, un vieil homme cynique plus intéressé par les guildes généreusement distribués par les guildes que par la sauvegarde des peuples continentaux.

Ce maître et son groupe de cinq initiés œuvrent pour les guildes et tentent par tous les moyens de contrecarrer les plans des émissaires et diplomates de leur ordre, tout en paraissant les aider. On leur doit notamment la chute du royaume Arkhè de Tecupteh, royaume qui était protégé par l'ordre depuis cinq cents ans. Le maître Thibaut de Fersan, un Venn'dys, est actuellement fort occupé à tenter d'égarer les explorateurs de la guilde des Intrépides, une guilde 'nationale' Venn'dys. En effet, il est chargé de la défense de la tribu côtière Drak des Helluis, petite tribu qui vit essentiellement de la pêche à la pieuvre et de la récolte de conques et palourdes. Malheureusement pour eux, ces pieuvres, les Astrelles, possèdent une chair savoureuse, secrètent une encre résistant à l'eau et à l'alcool, et surtout produisent des perles vertes d'une grande beauté, renfermant du loom vert. Ces perles sont dues à leur régime, composés uniquement des parasites infestant les conques et palourdes de la baie. Ces coquillages, globalement appelés les Rêves de l'Océane, regorgent en effet de loom vert. Dans la plus importante des cérémonies Helluis, le chaman s'enferme trois jours durant dans une énorme palourde pêchée pour l'occasion. Au bout des trois jours, la palourde est ouverte et le chaman, les yeux encore étincelants de l'éclat des Feux de Nocte, raconte ses rêves à la tribu assemblée autour de lui, délivrant ainsi le message des Grands Rêveurs. Les Colombes ont pris pitié de cette ethnie rêveuse et retirée du monde et tentent par tous les moyens de retarder leur entrée dans le monde impitoyable de la Conquête.

Les Colombes fuligineuses ont de graves ennuis à Port McKaer. En effet, ils ont récemment tenté d'incendier le consulat Venn'dys et n'ont réussi à cause d'un vent capricieux qu'à bouter le feu aux maisons alentours (le consul se serait-il assuré le concours d'un maître étrange ?). La populace et les hommes gris, furieux, retournent chaque pierre pour tenter de retrouver les auteurs de l'incendie. Sentant le danger, le maître Khadar l'insouciant, un marchand Kheyza et accessoirement un des hommes gris, a décidé de sacrifier sa cellule à l'ire générale. Ainsi, il va non seulement détourner l'attention de ses initiés mais aussi se faire bien voir par ses supérieurs de l'ordre et des hommes gris. Ce que Khadar ignore, c'est que trois autres maîtres viennent de débarquer en provenance de Rask avec pour mission de causer un maximum de dégâts à la ville avant de l'abandonner aux forces de l'ordre.



Fragments : Les écoles felsines



Loin à l'ouest, le maître Jeroud tente de rassembler ses fidèles. Cet homme a fait la traversée avec un groupe d'initiés des deux sexes, dans le but de fonder une république égalitaire loin du tumulte des Rivages. Après un long périple, ils se sont installés dans une petite vallée fertile et ont prospéré durant dix années. Mais aujourd'hui, séparés en trois courants politiques, l'un pour une démocratie directe, où chacun vote pour toutes les décisions du groupe, l'autre pour une démocratie représentative, où le groupe élit un conseil dirigeant, le dernier enfin pour une anarchie où chacun prend ses propres décisions en accord avec sa nature. Si l'on ajoute les dissensions à l'intérieur de ces groupes et les partisans d'une monarchie directe, on comprend que la vallée utopique soit devenue une véritable poudrière et que Jesoud ait beaucoup de mal à rassembler les siens. La cellule de Port Concorde a été entièrement démantelée et remplacée par des agents de l'ordre de la Tortue, qui attendent patiemment que l'ordre prenne contact avec eux.

Ecole du Dauphin / Mouette / Epaulard / Narval /
Goéland / Baleine / Albatros

(Atout : Observateur + Agile + Savant)

Histoire : Cette école est le regroupement des écoles ancestrales liées à la mer. Lorsque la maison felsin s'éveilla amnésique, une société stable mis longtemps à émerger. Durant des siècles régna la loi du plus fort, et sur les mers, le cruel cercle des pirates felsins était ce plus fort. Pillant et rançonnant les villages côtiers, ils plantèrent dans le cœur des gens de mer les graines de la revanche et de la haine. Lorsque les pirates amollis par leur richesses commencèrent à décliner, ces graines germèrent et, recevant des lettres de marque des grandes familles nobles, nombre de jeunes gens se firent chasseurs de pirates. Il y eut moult batailles ensanglantant la mer des Lames mais à la fin, la confrérie des pirates felsins n'était plus que l'ombre de sa gloire passée. Ayant gagné leur bataille de cœur, les chasseurs changèrent de gibier sur l'injonction de leurs maîtres, attaquant les vaisseaux marchands des maisons qui avaient eu le malheur de déplaire au sultan. Chacune de ces flottes corsaire possédait en son sein un petit cercle de maîtres d'armes qui perfectionnaient les techniques d'abordage de leurs ancêtres.

Chacun de ces cercles se réclamait d'un animal, du Dauphin à la Mouette, toute la faune marine se trouvait représentée. Ces écoles étaient souvent concurrentes et des joutes aquatiques ou des combats amicaux avaient souvent lieux à l'ancre. Ces corsaires felsins devenaient riches, trop riches peut-être puisqu'en 100 AA, le sultan leur retira leurs lettres de marque, probablement à la demande des autres maisons. Sans ces lettres, les corsaires n'étaient que de vulgaires pirates comme ceux qu'ils avaient si durement combattus. Reniée par le sultan, la confrérie corsaire vola en éclats, chaque école poursuivant son but propre. Elle se réunifia en 181 AC, sous l'égide de l'école du Dauphin et chaque ancienne école devint une branche de cette école. Depuis, les écoles groupées survivent tant bien que mal, chassant les pirates à travers Cosme.

Style : Un personnage connaissant ce style sera agile et rapide, parfaitement à l'aise sur une embarcation. Observant attentivement son adversaire, il notera tous ses défauts de mouvement dus à l'armure, à son agilité naturelle ou à son style de combat. Alors, utilisant tout le savoir accumulé au cours de millénaires de guerre maritime, il pressera son adversaire de toutes parts, le forçant à reculer et l'obligeant à rompre le combat. Si son adversaire rompt, l'initié le poursuit, portant de rageurs coups de taille de plus en plus rapides, maintenant une pression constante. A la fin, l'adversaire éprouvé tant mentalement que physiquement commettra une erreur, souvent fatale. Un maître de cette école portera des coups extrêmement précis et vifs, pouvant estropier l'adversaire dès les premières secondes.

Animal : Les animaux tutélaires de l'ordre sont au nombre de sept, chacun représentant une composante de l'ordre. Le Dauphin représente la fidélité, l'amitié et la protection, la Mouette la ruse et la liberté, l'Epaulard la férocité et la bravoure, le Narval la curiosité et la bonté, le Goéland l'exploration de l'infini et l'indépendance, la Baleine la sagesse et la tranquillité, enfin l'Albatros la richesse intérieure et la solitude.



Fragments : Les écoles felsines



Bénéfices : Un personnage connaissant ce style pourra obtenir un bonus égal à la différence entre son score d'Agile et celui de son adversaire (-2 s'il est en mer sans être marin, modifié de plus par l'encombrement), s'il réussit un jet d'AG+Ecole du Dauphin contre un jet d'Agile + Arme de l'adversaire.

Forme Actuelle : De nos jours, l'ordre ressemble à une Guilde, elle est organisée en chapitres qui correspondent chacun à une école particulière. Ces écoles sont très spécialisées et chacune assume un rôle bien défini au sein de l'organisation. Les initiés de l'école du Dauphin sont gardiens et protecteurs, possédant nombre d'unités rapides de moyen tonnage (chébèques et galères). Ceux de la Mouette sont passeurs, gardiens de phare et pilotes de port ; ils possèdent souvent une embarcation à fond plat. Ceux de l'Épaulard sont combattants embarqués et équipages des galères de guerre, chasseresses de pirates. Ceux du Narval sont marchands, armateurs, espions ou courtisans, donnant à l'ordre un certain poids politique. Ceux du Goéland sont explorateurs et éclaireurs, fournissant aux Guildes les plus intrépides capitaines. Ceux de la Baleine sont cartographes, doctes et médecins de bord, constituant une sous caste de lettrés dans un ordre combattant. Enfin, ceux de l'Albatros sont messagers, mercenaires et conseillers militaires, errant de contrat en contrat. Toutes ces composantes de l'ordre travaillent ensemble, lui permettant ainsi de prospérer tant sur les Rivages que sur le Continent.

Le siège de l'ordre est double pour des raisons pratiques. L'ordre des Rivages est dirigé depuis Hadjik sur l'île de Sasheï mais une annexe a été installée sur l'île de Lévanie pour permettre le commerce avec les ressortissants de toutes les maisons. L'ordre du Continent est lui dirigé depuis les environs de Port Mac Kaer où l'école possède un manoir surplombant la mer. Ces deux autorités sont théoriques, les membres de ces écoles étant réputés pour leur indépendance et leur tendance à partir pour de longs voyages.

Un personnage souhaitant faire partie d'une des écoles devra être recommandé par un des maîtres ou un marin réputé. Le personnage devra recommencer son ascension depuis le bas de l'échelle sociale marine, débutant comme simple mousse sur un des navires de l'ordre. S'il prouve sa valeur, il pourra se hisser finalement jusqu'à la barre et devenir maître-capitaine. S'il ne veut pas refaire un apprentissage, le personnage peut toujours demander conseil aux vieux loups de mer prêts à tout pour un verre de tafia (max. 2).

Secrets : Des joutes amicales opposant le Dauphin et l'Albatros ont eu lieu sur l'île des colonnes, au large de l'ex Port Givre. En plus d'avoir attiré sur l'ordre les foudres d'un baron Lore voisin dont les ancêtres sont enterrés sur cette île, cette compétition a semé la discorde entre les deux ordres, les Dauphins accusant les Albatros de tricherie. Avant que les grands maîtres aient pu ramener le calme, l'ordre connaîtra une vraie guerre civile larvée, chacun profitant du chaos pour régler ses comptes personnels. Une commission sera constituée et révélera au bout de quelques mois la culpabilité des Albatros, qui seront condamnés à travailler pour les Dauphins durant quelques temps. Un marchand Narval, Khayyam, joue un jeu dangereux. En effet, il renseigne son ordre et les Guildes sur la Scabarre, la Scabarre sur les Guildes, et sert d'agent de liaison à la Cariatode. D'un naturel fuyant, il brouille les pistes en permanence, utilisant souvent ses intermédiaires comme boucliers. Toute personne le connaissant est susceptible de voir arriver chez lui les assassins de l'un ou l'autre des partis qu'il renseigne. S'il n'est pas arrêté avant, il va probablement fuir en emportant le trésor de la Guilde du Compas pour la ville Urbis de Currence, où il est considéré comme appartenant aux maîtres marchands, maîtres de la ville (la philosophie des dirigeants de la ville est un mélange de libéralisme sauvage et d'avidité). L'ordre de l'Épaulard n'est que l'héritier de l'ordre antique. En effet, lorsque le sultan a révoqué les lettres de marque, les membres de l'Épaulard ont déserté en masse, rejoignant les rangs de la Scabarre, prenant le nom d'ordre de l'Orque. Le nouvel ordre recommande à ses élèves de poursuivre jusqu'à la mort ces déserteurs. On retrouve néanmoins certains Orques dans la marine de l'empire de la Pierre de Vie.



Fragments : Les écoles felsines



Ecole du Dragon

(Atout : Observateur + Agile + Charmeur)

Histoire : L'école du Dragon n'existe plus. Du moins le croit on. Ce fut la première des écoles créées, son histoire débutant avec celle de la Maison. Le jour du grand Oubli, jour honni, chaque felsin, homme, femme, enfant, vieillard, s'éveilla l'esprit vide, dans un hurlement commun qui résonna à travers les Rivages. Immédiatement, de petits groupes se formèrent autour de chefs forts et brutaux, et commencèrent à se battre pour un puits, une réserve de vivres ou l'accès à un des palais abandonnés. Un seul groupe ne participait pas aux fréquentes rixes sous l'impulsion de son chef Dragon, un colosse froid et réfléchi. Manipulant habilement les groupes les plus primitifs, il favorisait la violence et s'arrangeait souvent pour que chaque bataille ait deux perdants, récupérant ainsi facilement l'objet de la querelle. Nombre de groupes affaiblis se mirent ainsi à son service, lui permettant de prendre le contrôle de Kashmin quartier par quartier. Retrouvant les réserves d'armes oubliées, il entraîna et organisa ses fidèles. A la tête de son armée, Dragon mis à feu et à sang les campagnes autour de Kashmin et s'attira l'ire de l'ancêtre du sultan, Razir le sanguinaire alors seigneur des terres alentours. Après une brève campagne, l'ost féodal força l'armée citadine à se réfugier dans le quartier d'Ar-chebed, quartier pauvre composé de huttes de torchis et de maisons de terre cuite. Voulant abrégier la campagne, Razir ordonna alors à ses hommes de bouter le feu au quartier. Le feu brûla trois jours entiers durant lesquels le vent porta l'écho des plaintes et des râles des mourants, brûlés vifs ou criblés de flèches. Sa besogne accomplie, Razir retourna le cœur léger festoyer en son nouveau palais de Kashmin. Hélas pour lui, une partie des forces ainsi que Dragon lui même avaient survécu en se terrant dans l'antique système de collecte des eaux, abandonné depuis longtemps. Réunissant ses hommes, Dragon leur fit jurer de toujours combattre ceux qui avaient réduit sa puissance à néant, de lui rendre son trône légitime et de trouver les clés de l'âme humaine pour lui permettre d'imposer un pouvoir absolu. L'ordre de Dragon, voyant la puissance de leurs ennemis, choisirent des moyens beaucoup plus subtils que la guerre pour s'emparer du trône, le crime et la manipulation.

Infiltrant les principales sociétés d'assassins, de voleurs et de coupe-bourses, ils étendirent patiemment leur empire obscur, remplissant leurs coffres d'argent de sinistre provenance. Durant les quatre millénaires qui suivirent la défaite de Dragon, l'ordre grandit et son fondateur fut divinisé et assimilé à un être légendaire (l'école y gagna son nom actuel d'école du Dragon). Il pénétra chaque caste de la société felsine, distribuant l'or et les promesses. Ainsi patiemment cet empire du crime attend le moment où il sortira de l'ombre pour réclamer la tête et le trône du sultan.

Style : Un personnage connaissant ce style sera un expert en dissimulation et en déstabilisation. S'il est forcé de se battre, il tentera d'abord de cerner la personnalité et les pensées de son adversaire, esquivant les coups. Lorsqu'il croira avoir trouvé le bon levier, d'une subtile combinaison d'hypnose, de gestes étranges et de connaissance de l'âme humaine, il provoquera des sentiments déstabilisants chez son ennemi, tels la compassion, la haine ou la tristesse. Vaincu par son propre esprit, l'adversaire sera alors terrassé par une série de coups rapides et violents, souvent portés à l'aide d'une arme dissimulée. Un maître de ce style pourra même provoquer des hallucinations chez ses victimes.

Animal : L'animal tutélaire de l'ordre est devenu le Dragon, symbole de l'immortalité et de la gloire. Sur les rivages de Grand Ile vit une espèce de lézard géant dénommé Vieux Dragon mais les initiés se réclament du Grand Dragon et méprisent cet animal pourtant féroce.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style pourra forcer son adversaire à un jet d'AE x 2 contre un jet d'AE+Ecole du Dragon. Si l'adversaire obtient un échec, il ne peut attaquer cette passe d'armes. Sur un échec spécial, il ne peut esquiver ou parer, et sur un échec critique, il doit abandonner le combat. En revanche, sur une réussite critique, il est immunisé au pouvoir de cet initié. Le maître de jeu peut attribuer des malus/bonus selon la stabilité psychique de la cible.



Fragments : Les écoles felsines



Forme actuelle : L'école est une société secrète très fermée dont le but inavoué est de remplacer le sultan par leur Grand Dragon actuel. L'ordre a des yeux partout et possède une influence certaine dans les couches les plus basses de la société. Régulièrement apparaissent des rumeurs à propos de criminels parfaitement inhumains considérant les natifs comme du bétail mais ces rumeurs disparaissent avec ceux qui les colportent. L'ordre est organisé en griffes, dents, yeux, langues et esprits du dragon. Les griffes s'occupent des extorsions et des trafics, les dents des assassinats et manœuvres d'intimidation, les yeux d'espionnage, les langues de chantage et de désinformation, enfin les esprits de coordonner toutes les ramifications de l'ordre. Chaque cercle du Dragon est autonome et ne rend compte, via son esprit, qu'au Grand Dragon, descendant du Dieu Dragon originel. De plus, la société secrète, faible en hommes engage souvent des malfrats pour accomplir ses sales besognes. Ces hommes, connus sous le nom d'écaillés du dragon protègent les initiés et sont considérés comme sacrificiables. Les quartiers du Grand Dragon sont toujours situés sous terre, dans une ancienne citerne déjà abandonnée au temps des Danjins. Toutes les issues en sont surveillées à deux lieues à la ronde.

Un personnage souhaitant apprendre leur technique devra d'abord connaître l'existence de l'ordre, chose extrêmement rare. Il devra ensuite survivre aux épreuves de dévotion demandées par les esprits, ces épreuves incluant l'exécution de sa propre famille, la résistance à dix jours de torture, et autres joyeusetés. L'initié subira alors un conditionnement mental qui en fera un être froid et inhumain, entièrement dévoué à l'ordre. Selon l'intérêt que lui porteront les esprits du Dragon, sa compréhension et son intelligence lui seront peut-être laissées. Un rang lui sera attribué dans la société et il ne pourra en changer que par une fidélité sans faille et un zèle absolu. Il est impossible d'apprendre la technique ailleurs que dans le culte.

Secrets : les maîtres de l'ordre du Dragon poursuivent un but plus profond que la simple prise de pouvoir, tâche laissée aux initiés. En effet, ils cherchent depuis de millénaires le moyen de transcender leur nature humaine. Explorant toutes les possibilités du loom invisible, ils sont maintenant capables de nombreux prodiges.

Ils peuvent chercher un souvenir précis dans la mémoire collective felsine, accéder à sa masse de connaissances, contrôler l'esprit, développer des sorts instantanés et inédits, ou empêcher le loom invisible d'un homme de disparaître à sa mort. Dragon, le dirigeant originel, est ainsi réincarné depuis des siècles dans l'initié le plus prometteur. Malheureusement, lors de sa mort, de nombreuses consciences s'unissent à la sienne, attirées par la promesse d'un retour à la vie, et le Dragon qui renaît est souvent bien différent de celui qui disparaît.

Les maîtres méritants ont l'immense honneur d'avoir leur conscience intégrée à la vasque antique cachée au cœur de leur cité souterraine. Cette conscience collective sert de guide et de réserve de loom invisible à l'ordre. Cette maîtrise du loom invisible se retrouve chez les initiés à un niveau plus faible. Les initiés peuvent provoquer des émotions chez autrui, maîtriser les leurs, augmenter leur réserve de loom invisible par la méditation et pratiquer une télépathie limitée. L'ordre a pourtant connu des problèmes dans le passé lorsqu'il est entré violemment en contact avec l'ordre du Rat. De cette guerre est ressorti un grand respect doublé d'une rivalité féroce entre les deux ordres. Depuis peu, le maître Vossil mène une investigation secrète auprès des Danjins, pour voir si un accord est possible. Après quelques mois passés à maîtriser leur langue, Vossil s'est introduit dans la cité Danjin des plateaux de Basternath en se faisant passer pour un marchand Drak. En furetant, il a découvert que certains Danjins projettent un génocide felsin et que d'autres sont plutôt partisans d'une négociation avec les Maisons. Vossil tente depuis peu d'approcher ces modérés mais s'est plusieurs fois heurté à des espions ashragors qui ont évincé ses manœuvres. Sous ses aspects de société secrète projetant la pire des dictatures, l'ordre du Dragon sera peut-être le dernier rempart contre la furie danjine. Néanmoins, ses intentions étant toujours trouble et ses plans à plusieurs niveaux, il est peu probable qu'un felsin fasse confiance à un initié du Dragon s'il connaît la philosophie de l'Ordre.



Fragments : Les écoles felsines



Ecole du Rat

(Atout : Observateur + Agile + Talentueux)

Histoire : Dans la société felsine, nombre de métiers, pourtant indispensables à son bon fonctionnement, sont considérés comme avilissants et trop en deçà des hauts idéaux philosophiques auxquels aspirent la plupart des hommes libres. Les felsins pratiquant ces métiers, collecteur d'ordures, égoutier, ratier, fossoyeur ou encore embaumeur furent longtemps mis au ban de la société. Fédérées par cette pression sociale, ces corporations devinrent un interlocuteur de poids, et finirent par représenter de facto les plus démunis des artisans et ouvriers. Cette proto-école ne possédait aucune technique particulière de combat, jusqu'à ce que des groupes entiers d'égoutiers et de ratiers disparaissent mystérieusement. La corporation prépara alors ses membres les plus exposés en leur enseignant des techniques simples de défense. La fréquence des disparitions s'accrut. La corporation se ruina alors en embauchant les meilleurs maîtres d'armes, en achetant les meilleures armes et armures. De véritables milices souterraines virent le jour, corps d'élite aux hommes soudés par la haine et la peur de l'inconnu. Dans les deux premiers mois de ce qui fut appelé plus tard la Guerre d'en dessous, les milices perdirent des dizaines d'hommes. Les quelques survivants hagards ne racontaient jamais ce qu'ils avaient vu dans l'ancien réseau d'égouts courant sous les rues de Kashmin, mais les cicatrices horribles qu'ils arboraient témoignaient de la férocité de l'ennemi inconnu. Dans les trois mois suivants la guerre s'intensifia alors que chaque faction usait de toutes les armes à sa disposition, ensevelissant, noyant ou brûlant ses adversaires dans les galeries. Les guerriers rats de la guilde furent vainqueurs mais au prix de lourdes pertes. Affaiblie tant en hommes qu'en richesses, la corporation des impurs perdit sa place au sein de la société citadine, se divisant selon ses composantes premières. Durant des années, les vétérans auréolés de gloire de la guerre d'en dessous, laissés à eux-mêmes survécurent en dispensant leur enseignement aux artisans de Kashmin. Leur savoir se répandit à travers le territoire de la maison et lorsque le dernier des vétérans mourut, d'autres maîtres poursuivirent leur œuvre. Depuis cette époque, l'école du Rat a prospéré, donnant aux plus démunis les moyens de se défendre.

Style : Un personnage connaissant ce style sera extrêmement vif et malin, se jouant de ses adversaires. Dans les premiers temps, il esquivera les coups de ses adversaires, remarquant leur façon de porter les coups ainsi que leur rapidité d'attaque. Une fois renseigné sur ces automatismes, il portera des coups aisés à déjouer. L'adversaire, fortifié dans sa confiance en sa défense, s'enfermera dans une habitude qui s'avérera mortelle lorsque l'initié changera totalement de tactique et de rythme pour frapper directement aux points faibles. La plupart des initiés combattent avec deux armes pour pouvoir bénéficier d'un effet de surprise supplémentaire, une tactique courante consistant à bloquer l'arme de l'adversaire avec la sienne tout en le frappant avec l'arme secondaire. Un maître de ce style pourra amener son adversaire à se bloquer voire à se blesser lui-même dans une manœuvre réflexe risquée.

Animal : L'animal tutélaire de l'école est le Rat, animal représentant la ruse mais aussi l'esprit de groupe et la survie.

Bénéfices : Un personnage connaissant ce style donnera un malus de -Talentueux à la parade ou l'esquive de son adversaire pour une seule passe d'armes, s'il réussit un jet d'AG + Ecole du Rat contre un jet de Talentueux + Arme.

Forme actuelle : De nos jours, l'école du Rat peut être considérée comme le regroupement des héritiers des guerriers rats et des citadins adhérant à leur philosophie. En fait, l'école compte un très grand nombre d'initiés puisque beaucoup d'artisans citadins connaissent au moins les bases de la technique. En revanche, les maîtres sont très peu nombreux et arriver à connaître leur nom peut déjà être l'objet d'une quête. Un personnage souhaitant apprendre la technique devra d'abord vaincre la loi du silence qui règne dans les corporations. De plus, les guildiens forts en paroles sont rarement appréciés des gens industriels qui forment la majorité des initiés. Même si le personnage réussit à se faire accepter, seul un nom ou un lieu lui seront donnés, à lui de réussir à trouver un maître. S'il réussit à trouver un maître, ce dernier fera tout pour le décourager, en commençant par une longue discussion au cours de laquelle il tentera de cerner son élève et de le faire renoncer.



Fragments : Les écoles felsines



Un personnage faisant preuve de hargne devra quand même vaincre un péril désigné par le maître, péril physique, comme un lion ou un taureau, ou péril immatériel, comme convaincre un noble ou ramener la paix pendant des émeutes. Si le personnage jure ensuite formellement de servir les corporations artisanes les plus faibles, il pourra recevoir l'enseignement de l'école. L'école a une forte tradition orale et chaque initié doit connaître au moins les hauts faits des anciens guerriers rats. Chaque maître ne prendra que trois élèves dans sa vie, même si le nombre d'initiés n'est pas limité par la tradition. Les maîtres se font d'ailleurs un devoir d'enseigner des techniques simples aux pauvres gens, qui peuvent à leur tour les enseigner (max. 2). L'ordre ne possède ni monastères ni maison-mère, la plupart des initiés étant peu intéressés par la gloire ou la renommée.

Secrets : L'ordre possède en fait des refuges, sorte de monastères cachés, situés pour la plupart dans les quartiers populaires des villes. Certains possèdent un accès aux antiques égouts des villes felsines, ce qui permet aux guerriers de l'ordre de se déplacer rapidement et discrètement. En fait, il existe une distinction au sein de l'ordre entre les guerriers et les simples initiés. Si les premiers ont une grande connaissance du réseau de conduits et savent toujours trouver un accès, une cache d'armes ou un raccourci, les initiés ne reçoivent que les renseignements les plus élémentaires. Lors de sa création, l'ordre du Rat a combattu pour la maîtrise des tunnels, se battant à la fois contre l'ordre du Dragon, les rejetés difformes du bassin et les créatures monstrueuses, restes de la guerre contre les puissances. Une trêve précaire s'installa, l'ordre du Rat tenant l'ordre du Dragon à l'écart de la communauté du bassin. Les créatures disparurent avec la raréfaction du loom. Depuis cette époque, la communauté recueille les exclus de la société sous l'œil bienveillant de l'ordre. De nos jours, le clan est dirigé par le maître Arouan. Vivant de l'élevage de petits animaux et de la culture de diverses variétés de champignons, ces exclus ont engendré des légendes terrifiantes sur les monstres des égouts. Il est possible de commercer avec eux, notamment en leur fournissant des objets métalliques en échange de champignons aux effets variés (hallucinogènes, vénéneux, provoquant des transes loomiques etc..).

Stéphane Jullian

