Le Monde Creux

Jeu de Roles

Hyvenos

Sylvanor

Sommaire

[INTRODUCTION AU MONDE CREUX 5](#_Toc363920505)

[Mesure du temps 5](#_Toc363920506)

[Durée de vie moyenne d’un habitant du monde creux 7](#_Toc363920507)

[Le Paradis 8](#_Toc363920508)

[La monnaie : les larves 11](#_Toc363920509)

[L’Egide 13](#_Toc363920510)

[Le complot 18](#_Toc363920511)

[Les Apotres 20](#_Toc363920512)

[Sections 21](#_Toc363920513)

[Règles de base du Complot : 22](#_Toc363920514)

[Les Erreurs 23](#_Toc363920515)

[Expressions du Monde Creux 25](#_Toc363920516)

[REGLES DE BASE 30](#_Toc363920517)

[Les jets 30](#_Toc363920518)

[Les combats 31](#_Toc363920519)

[Calculer les dégâts d’un coup 32](#_Toc363920520)

[Armes à une ou deux mains, et nombre d’armes portées 32](#_Toc363920521)

[Progression des personnages 33](#_Toc363920522)

[Apprentissage des sorts et techniques magiques 34](#_Toc363920523)

[GUIDE POUR LA CREATION D’UN PERSONNAGE 36](#_Toc363920524)

[LES RACES 40](#_Toc363920525)

[Les Yfrans 40](#_Toc363920526)

[Les Az 44](#_Toc363920527)

[Les Dieux 48](#_Toc363920528)

[Les Mutants 55](#_Toc363920529)

[Les Symétriques 59](#_Toc363920530)

[Anomalies physiques 64](#_Toc363920531)

[Anomalies psychologiques 70](#_Toc363920532)

[Les antécédents 74](#_Toc363920533)

[Antécédents positifs 74](#_Toc363920534)

[Antécédents négatifs 78](#_Toc363920535)

[Handicaps raciaux 81](#_Toc363920536)

[Les implants 83](#_Toc363920537)

[Les tatouages 87](#_Toc363920538)

[Les noms dans le Monde Creux 92](#_Toc363920539)

[SORTILEGES ET TECHNIQUES 96](#_Toc363920540)

[Magie 96](#_Toc363920541)

[Niveau 1: 96](#_Toc363920542)

[Niveau 2 97](#_Toc363920543)

[Niveau 3 99](#_Toc363920544)

[Niveau 4 100](#_Toc363920545)

[Niveau 5 101](#_Toc363920546)

[Niveau 6 102](#_Toc363920547)

[Techniques de combat magiques 104](#_Toc363920548)

[L’INVENTAIRE 108](#_Toc363920549)

[Objets utiles: 108](#_Toc363920550)

[Boire et manger 109](#_Toc363920551)

[Equipements 111](#_Toc363920552)

[Armement 111](#_Toc363920553)

[Armures 114](#_Toc363920554)

[Costumes 115](#_Toc363920555)

[BESTIAIRE 116](#_Toc363920556)

[Se déplacer dans le monde creux 124](#_Toc363920557)

[Les moyens de locomotion traditionnels 124](#_Toc363920558)

[Les vaisseaux vivants 127](#_Toc363920559)

[GEOGRAPHIE DU MONDE CREUX 129](#_Toc363920560)

[Boucan 130](#_Toc363920561)

[Fort Ferveur, ou La Passe 133](#_Toc363920562)

[Le Cocon 136](#_Toc363920563)

[Têtes-Qui-Tournent 139](#_Toc363920564)

[Nubéville 142](#_Toc363920565)

[Sbarurnville 148](#_Toc363920566)

[Tuyaux-Cracheurs 152](#_Toc363920567)

[La région de Δ•• (Tau) 154](#_Toc363920568)

[Le grand fossé d’Yaeombrsc 157](#_Toc363920569)

[La région de Kpoh 159](#_Toc363920570)

[(« Les maisons qui mangent ») 159](#_Toc363920571)

[La région de Llm 161](#_Toc363920572)

[Le village double de GrgQa-GrgQa 161](#_Toc363920573)

[Hors-des-Calices 163](#_Toc363920574)

[La Paroi 712 165](#_Toc363920575)

[La région d’Abcdefghijk 166](#_Toc363920576)

# INTRODUCTION AU MONDE CREUX

## Mesure du temps



Dans le monde creux, les gens ont une façon bien singulière de compter le temps.

Le calendrier fonctionne par Apparitions. Au début de chaque Apparition, un puissant monstre, le Cuisinier, une sorte de serpent géant, part au fond de l’Au-delà et ramène à la vie certains morts en les ramenant, sur son dos, vers les vivants. Cependant, sur son passage, à l’aller, il entraîne également des vivants qu’il dépose chez les morts. Cela signifie qu’il y a une sorte d’échange aléatoire entre les morts et les vivants.  
Le Cuisinier apparaît à des endroits aléatoires dans la paroi du monde creux. Il est difficile de prévoir où. Il semble qu’il aime apparaître dans des lieux très peuplés, avalant quelques maisons et innocents au passage. Cela conduit les gens à fuir les villes lorsqu’ils pensent que le monstre va apparaître.

Et c’est là tout un problème ! Il semble que le monstre sorte seulement lorsqu’il en a envie, par conséquent ses apparitions ne sont pas toujours espacées de la même façon. Une période d’Apparition peut donc être plus ou moins longue.

Du coup, un standard de 150 jours a été établi entre deux apparitions, de façon à mesurer le temps avec un tant soit peu de précision. Si au terme des 150 jours, le monstre n’est toujours pas apparu, on arrive à l’étape dite « de sursis ». Il est alors coutume de festoyer jusqu’à l’arrivée du monstre, en espérant que les gens chers reviendront d’entre les morts. Il y en a aussi qui ont peur d’y partir, bien sûr. Plus la période se prolonge et plus les villes se dépeuplent. Il arrive aussi que le Cuisinier apparaisse trop tôt. L’Apparition (nom donné pour cet équivalent d’une année) se termine donc plus vite, et la période de sursis festive n’a pas lieu.

Chaque Apparition est divisée en 3 saisons de 50 jours, qui provoquent un changement du climat.

* + La première, appelée « saison de la dégustation » est une saison plutôt agréable, tempérée, où le sol est en léger mouvement, comme s’il s’affairait à quelque chose intérieurement. C’est la préférée des habitants du monde creux.
  + La deuxième, appelée « saison de la digestion » est moins confortable. Elle donne lieu à des pluies acides, des chutes d’éléments de la paroi, tantôt durs tantôt mous, à la formation de nouveaux monticules et trous… Le sol y est instable par endroits.
  + La dernière, appelée « saison de l’évacuation » est une saison aride, où surgissent de fortes tempêtes. Le sol y est figé, mais la température augmente fortement. Les vents se dirigent généralement vers l’au-delà. A cette saison, les villes sont très peuplées car les gens viennent s’y réfugier pour être à l’abri des tempêtes.

Cette métaphore d’un monde qui se nourrit a amené les gens à donner son surnom au Cuisinier qui ressortirait de l’Au-delà avec une nourriture connue de lui seul et l’apporterait au monde creux pour nourrir ce dernier jusqu’à la prochaine Apparition.

Des rituels ont lieu dans diverses régions du monde creux à la fin de chaque saison : sacrifice d’un Mutant, cérémonie des Az, offrandes aux Dieux…

A l’intérieur des saisons, on compte en jours. La durée d’un jour a été arbitrairement établie à 24 heures, parce que 2 et 4 sont les chiffres préférés de Xzubul, Roi du Monde à cette lointaine époque.

Pour indiquer une date, on la formule donc de cette façon :

« Apparition 259, 31ème de la Digestion », ce qui désigne le 31ème jour de la saison de la Digestion, dans la période de la 259ème apparition du Cuisinier.

### 

Durée de vie moyenne d’un habitant  
du monde creux

* Mutant : totalement aléatoire et imprévisible, va de quelques jours à plusieurs siècles
* Dieu : éternelle, ne s’achève que si le Dieu est tué et qu’il n’a plus d’Az
* Yfran : entre 100 et 200 Apparitions
* Symétrique : entre 111 et 222 Apparitions (l’âge de la mort d’un Symétrique est curieusement toujours symétrique… Ce qui amène ces derniers à se parquer chez eux pendant toute une Apparition lorsque leur âge est symétrique, afin d’éviter un accident)
* Az : entre 30 et 50 Apparitions ; l’Az vit peu de temps mais ne ressent pas vraiment l’effet de la vieillesse.

## Le Paradis

Les âmes des habitants du Monde Creux sont conduites après leur mort vers le Paradis, un lieu dont la simple évocation fait trembler de peur les nomades les plus aguerris, pourtant très familiers des atrocités du Monde Creux.

Au moment même où un habitant pousse son dernier soupir, les Ombres du Fleuve se saisissent de l'âme du malheureux pour l'emporter dans le Paradis. Ce fleuve serpente dans les parois du Monde Creux, recouvrant toute les surfaces habitées. Certains affirment même que le fleuve change lui-même son cours, attiré par la vie à la surface, et que c’est lui qui serait à l'origine des galeries du Monde Creux, se déplaçant tel un serpent sous terre à la recherche de proies, ce qui lui a valu d'être surnommé le Serpent.

Le Serpent, donc, amène les âmes égarées tout droit à l'intérieur d'une bâtisse d'aspect austère, en pierre noire, toute faite d’angles et de pointes et dépourvue de fenêtres. La seule entrée est une simple porte en bois et pourtant, derrière cette porte d'aspect banal et fragile, se cachent les pires horreurs que l'esprit humain puisse concevoir.

L'entrée du Paradis mène vers une autre dimension, comme si le Monde Creux lui-même n'était pas capable de supporter les monstres qu'elle habite. Ainsi malgré la taille limitée de la bâtisse, le Paradis regorge d'une infinité de couloirs et de salles. Ces dernières sont pour la plupart plongées dans l'obscurité et défient les lois de la physique : les couloirs se tordent, les escaliers peuvent mener vers des étages inférieurs si on les monte et vice-versa ; l'on ne sait jamais où l'on va atterrir en franchissant le seuil d'une porte. Les pièces les plus vastes sont décorées avec opulence, mais les richesses dont elles regorgent semblent appartenir à un autres temps, elles sont poussiéreuses et tout éclat de splendeur s'est éteint en elles, laissant un arrière-gout fade, comme une chose fanée, dont le temps est depuis longtemps passé. A cela s'ajoutent des éléments sublimant l'ambiance déjà oppressante de ces salles : de grands cercles de fer soutenant des bougies, uniques sources de lumière, des draperies en lambeaux et des ustensiles dont on préfère ignorer la nature...

Certaines pièces sont inondées par une eau noire et très froide qui monte jusqu'aux chevilles pour glacer l'âme et la chair des fous qui osent s'y aventurer. D'abominables créatures se terrent sous ses flots et se réveillent lorsque des pas imprudents en perturbent l'onde...

Le plafond est soit trop haut à tel point qu'on ne peut le discerner dans l'obscurité, alors y pendent des balançoires ou des chaînes, soit exceptionnellement bas, à tel point qu'un homme de stature normale l'effleurera de son crâne et se sentira encore davantage emprisonné.

A ces vastes salles succèdent de longs et interminables couloirs percés de multiples portes dont la logique défie l'entendement.

Au milieu de cette pénombre, de rares salles sont éclairées. Elles sont aussi nues que les salles sombres sont encombrées, d'un blanc immaculé, presque aveuglant, avec un sol carrelé de marbre noir et blanc, quelques piliers simples qui s'élancent vers un plafond trop haut, décoré de fresques blanches lui aussi. Quelques tables et fauteuils sont placés çà et là dans une parodie de salon et partout règne un silence de mort. Les créatures des salles sombres ne s'y aventurent pas mais ces salles ne sont pas sans danger. En effet, un bruit trop fort, un pas de trop à proximité de ces cadavres debout aux muscles relâchés, et toute l’horreur se met en marche, des bras jaillissent des murs pour vous saisir, de l’eau noire semble crachée plafond, et lorsque vous pensez atteindre la sortie, vous tombez sur une porte miroir, reflétant votre réalité dans une pièce parallèle, et où votre double, sans bouche, les yeux exorbités, vous empêche de passer tandis que les cadavres, bien réveillés désormais, vous poursuivent pour étancher leur soif de violence.

Les pires abominations arpentent ces couloirs et se cachent dans les immenses salles du Paradis : des ombres torturées et gémissantes, des têtes mutilées et hurlantes se déplaçant sur 8 pattes telles des araignées... De sous les tapis et de derrière les murs débarque une véritable armée d'insectes noirs lorsque des pas imprudents ont le malheur de les réveiller. Une fois à l’œuvre, leur bourdonnement et le cliquetis caractéristique de leurs mandibules ont tôt fait de recouvrir les hurlements de l'imprudent, et en quelques instants il ne reste plus rien de lui.

Cependant, on ne peut pas mourir dans le Paradis. Au lieu de cela, on perd des souvenirs : ces derniers sont donnés en sacrifice contre des soins. A chaque « mort », on se réveille dans une nouvelle salle, privé de quelques souvenirs d'avant, mais entiers… On oublie également les détails de nos pérégrinations dans le Paradis. Il devient ainsi impossible de s'orienter dans ces dédales et de se rappeler de ses pièges. Chaque visite dans le Paradis a un affreux goût d'inconnu, comme si on y passait pour la première fois, à l'exception des souvenirs flous des horreurs vécues. On marche dans le Paradis avec une peur viscérale qui nous aiguillonne sur ce qu'il va nous arriver sans pour autant y être préparé. On dit du Paradis qu'il prive un homme de tout sauf de sa peur. Les morts à répétitions finissent par rendre fous les malheureux qui arpentent ces lieux et une rumeur prétend que ceux dont le Paradis a brisé l'esprit finissent par se transformer et devenir eux-mêmes les créatures qui hantent ces lieux. Ceci explique pourquoi on ne croise là-bas personne ou presque, car même l'immensité du Paradis ne saurait expliquer pourquoi les morts s'y retrouvent seuls malgré la quantité d’individus qui sont décédés dans le monde creux depuis la nuit des temps. Car oui, on erre seul dans ces dédales ! La solitude est une autre arme du Paradis, et s’il peut advenir que deux pauvres âmes se rencontrent par chance, c'est un fait rare. La solitude pousse certaines âmes à communiquer avec les autres en laissant des messages sur le mur, écrits avec la seule encre à leur disposition : leur sang. Ces messages qui racontent leur vie passée, des anecdotes ou des informations sur le Paradis pour les futurs morts ajoutent une nouvelle couche de désespoir à l’aura de ce lieu.

Cependant, il est possible pour les plus téméraires et les plus isolés d'entre les morts de revoir le monde des vivants. Le feu ! Le feu a le pouvoir de transporter l'esprit d’un mort dans le monde des vivants, dans les coins de murs et auprès des gens dont il est nostalgique. Il apparait ainsi sous forme spectrale et peut interagir avec le monde des vivants comme s'il n’en faisait pas partie, conscient à la fois de ce qu'il se passe dans le Paradis et sur le Monde Creux. Malheureusement, le feu attire toutes les créatures environnantes, celles-ci n'appréciant pas que l'on chamboule la pénombre dans laquelle elles vivent. Allumer un feu, c'est signaler sa position à tous les monstres du Paradis. C'est d'autant plus douloureux pour les morts de savoir leurs proches à portée mais de ne pouvoir leur parler sous peine d’encourir un risque démesuré...

Jouer au paradis

Il n'y a que deux manières d'accéder au Paradis : si le joueur se fait tuer pendant la partie, il se réveillera dans une des salles du Paradis au prochain tour.

Dans ce cas, le maître du jeu peut choisir de considérer que le personnage est "perdu à jamais" afin d'éviter de scinder la partie en deux avec d'un côté les joueurs qui continuent leur quête et de l'autres les joueurs "morts" qui tentent de survivre.

Dans le cas contraire, il sera alors judicieux d'inciter les joueurs à entreprendre une quête pour récupérer leur(s) compagnon(s). Dans ce cas, chaque groupe jouera à tour de rôle. Les personnages vivants devront se rendre le plus vite possible au Paradis ; les épreuves qui les y attendent sont décrites au paragraphe suivant. Elles pourront communiquer avec le mort en se servant de son cadavre. Les cicatrices faites sur le cadavre apparaitront sur le corps du joueur mort en lui infligeant de très légers dégâts laissés à l'appréciation du Maître du Jeu mais permettront de lui laisser des messages. Les sorts de protection et de soins placés sur le cadavre affecteront le joueur dans le Paradis. De son côté, le joueur décédé pourra communiquer directement avec ses compagnons en allumant un feu : il faudra qu'il trouve du combustible et un endroit sec ainsi que de quoi allumer un feu s'il est incapable d'utiliser la magie. Cependant, chaque tour passé à côté d'un feu allumé accroit ses chances de se faire attaquer par les créatures du Paradis. Une fois le feu allumé, il pourra effectuer une projection astrale et projeter son esprit où bon lui semble pour communiquer avec qui il le souhaite. Ces entretiens lui permettront de fournir à ses compagnons de précieuses informations laissées dans le Paradis par d'autres morts avant lui. La nature et l'utilité de ces informations sera décidé par le Maitre du Jeu selon la situation dans laquelle se trouvent les joueurs en route pour le paradis. Il lui est également possible de désamorcer les pièges tendus à ses compagnons sur la route du Paradis en interagissant avec le Paradis lui-même. En effet, plus qu'un lieu, le Paradis est une entité qui s'étend de la prison dans laquelle est enfermé le joueur jusqu'à la porte à Boucan et il est possible de contrer ses pièges en effectuant des actions absurdes : comme brûler un tableau, allumer des bougies voire même ouvrir des portes : les conséquences des actions du joueur seront laissées à l'appréciation du Maître du Jeu en fonction de son roleplay et de l'originalité de son intervention.

Pour les joueurs qui désirent accéder au Paradis depuis l’extérieur en étant vivants, la route est longue...

L'entrée se situe au centre même de Boucan.  
Bien qu’il s’agisse du quartier le plus opulent et qu’on y trouve également le siège du gouvernement, la zone autour de l’entrée du paradis est relativement déserte, la population préférant éviter de s’en approcher.

## La monnaie : les larves

C’est un moyen bien utile de faire d’une catastrophe naturelle quelque chose de vital : la prolifération des « larves carnivores furieuses putréfiantes de l’oubli » aussi communément appelées « larves » a causé des ravages dans le monde creux pendant des siècles, et les autorités ont bien été obligées de réagir à un moment donné.

La solution idéale fut trouvée : ces larves deviendraient la nouvelle monnaie d’échange, base de tout le commerce dans le monde creux, notée « ~ », en référence à la forme serpentine de ces insectes.

Petite présentation des larves

Les larves sont de très petits insectes, d’un ou deux centimètres de long maximum, à la carapace si solide qu’elles en sont difficilement destructibles à la main. Leur odeur est infecte et les sucs qu’elles sécrètent sont terrifiants : une fois injectés dans la peau de leurs victimes, ces dernières perdent tout souvenir des 10 dernières minutes passées. Le problème étant que 10 minutes de « trou mémoriel » s’ajoutent à chaque nouvelle injection du suc. Lorsque des nuées entières de larves se jettent sur vous, attendez-vous à finir à moitié dévoré et sans aucun souvenir de votre vie jusqu’à votre plus tendre enfance.

Cela affectera aussi bien sûr vos capacités mentales et vos connaissances, qui retourneront à l’état enfantin. Un drame, en somme !

Le problème de ces vermines est que leur éradication n’a jamais été réussie, malgré les efforts faits pendant des siècles entiers à leur sujet. C’est pourquoi, à défaut de les éliminer, l’alliance du savoir de toutes les races a permis de réglementer et contrôler l’existence de ces calamités.

C’est pas dangereux ?

Allons, ne faites pas l’enfant, voilà bien longtemps que tout ceci, c’est du passé.

Bon, peut-être un tout petit peu. Mais évidemment si vous y mettez de la mauvaise volonté, ça ne peut pas fonctionner !

Les larves sont entassées dans d’épais bocaux spécialement conçus pour être résistants à la plupart des tirs d’armes à feu et pour ne pas se briser sous les coups d’une arme blanche. Un mécanisme artisanal ou électronique suivant les modèles en protège la sortie. Il est souvent facilement supprimable mais son objectif est seulement d’empêcher que le bocal soit ouvert par inadvertance.

Un bocal de taille moyenne (comme une bouteille de 1 litre d’eau) permet d’entasser environ 500 larves.

Les larves sont vivantes et grouillent. Elles émettent un léger cliquetis lorsque leurs carapaces entrent en contact les unes des autres. Ce cliquetis très stressant est synonyme de mort dans l’Histoire du monde creux, mais aussi synonyme d’argent aujourd’hui, bien que les bocaux l’étouffent généralement.

Pour faire la transaction, les habitants du monde creux doivent utiliser un appareil appelé « sas » qui permet le transfert des larves d’un récipient à l’autre sans danger. Les deux bouteilles sont alors connectées par le sas, puis les mécanismes d’ouverture enclenchés, et les larves aspirées d’un sens vers l’autre.

Une larve pesant environ 2g, les récipients sont posés sur des balances et le poids permet d’estimer lorsque la transaction est terminée.

Y en a plus en liberté, alors ?

Allons, ne faites pas l’enfant. Ne me faites pas croire que vous êtes naïfs à ce point ?

S’il a été possible d’enfermer la quasi-totalité des larves, le faire pour la \*réelle\* totalité des larves était impossible. Il existe des larves en liberté mais leur prolifération est très minime car les Organismes Bancaires agissent autant que possible pour limiter leur présence (et gagner de l’argent par la même occasion !).

De nombreux aventuriers partent à la recherche des nids de larves afin de devenir très riches « facilement », parfois avec du succès… Parfois, ils retournent psychologiquement à l’état intra-utérin.

Il y a parfois des accidents aussi, dus à des sas piégés, endommagés ou de mauvaise qualité, ce qui a tendance à rendre les transactions parfois tendues et qui fait que les commerçants préfèrent parfois le troc à l’échange via la monnaie.

Des légendes racontent que si vous vous faites dévorer par les larves jusqu’à revenir à un état mental antérieur à votre naissance, un nouvel esprit germe en vous, celui d’un mort, qui retourne depuis l’au-delà dans votre corps, et votre esprit rejoint le sien chez les morts. Mais ça, c’est une légende… En général, il ne reste plus suffisamment de chair vivante pour le vérifier après ce genre de situations.

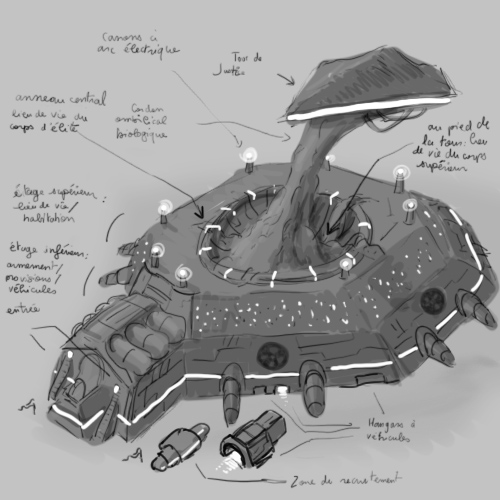
Les Organismes Bancaires

Les Organismes Bancaires sont de gigantesques bâtiments aux parois très fortement blindées. Ils sont gardés par des troupes entières de soldats armés jusqu’aux dents. Ces bâtiments contiennent des millions de larves entreposées dans d’immenses bocaux faisant la taille de pièces entières et dont le léger cliquetis des carapaces devient un vacarme insupportable. Le personnel qui y travaille est en général sourd ou obligé de porter des casques d’extrême isolation. La plupart de ces organismes entretiennent aussi des Ruches d’élevage de larves destinées à faire fructifier l’argent, mais la reproduction est parfois mal régulée et provoque des raz-de-marée de larves qui ont des conséquences dramatiques : destruction des locaux, mort du personnel et parfois mort des civils proches de l’accident.

Les larves présentes dans les bocaux du commerce ne peuvent en général pas se reproduire : elles ont en effet besoin d’un gaz précis, le Vral, pour que leurs organes génitaux apparaissent (ils disparaissent ensuite lorsque le gaz s’en va). La production de ce gaz est strictement interdite et très difficile à réaliser, en plus d’être dangereuse car l’inhumer est mortel.

C’est pourquoi les banques se réservent ce petit extra : elles sont le seul lieu autorisé de reproduction des larves. Et lorsqu’on voit les conséquences terrifiantes que cela a parfois pu avoir, beaucoup des plus téméraires ont abandonné l’idée de s’y essayer. Même si l’on dit que certains cultivent cette technique dans le plus grand secret, à leurs risques et périls.

## L’Egide



Dogmes

« Nous sommes le bouclier qui protège le Monde Creux »

L’Égide a pour vocation de protéger les habitants du Monde Creux et de faire régner la Justice : sa Justice. Son importante force militaire fait de l’Égide la principale police du Monde Creux.

Lieu

Le quartier général de l’Égide se trouve au Sud-Est de Boucan, à la frontière entre ∆•• et Silence afin d’éviter à l’Égide d’être sous la juridiction de Boucan.

Au fil des années, cette dernière s’est agrandie jusqu’à devenir une gigantesque citadelle, égalant presque Sbarurnville en taille et connue sous le nom de Prophétie.

Afin de loger ses soldats, Prophétie dispose de grands dortoirs et de cuisines communes où l’on peut se restaurer à toute heure, des quartiers privilégiés ont également été aménagés pour les MétaCroisés.

Les laboratoires de recherche en armement occupent également une grande place dans Prophétie, lui assurant d’être constamment à la pointe de la technologie et de l’armement, les soldats peuvent également s’entrainer dans des salles prévues à cet effet.

Bien entendu, les armes les plus couteuses et les plus efficaces sont réservées aux soldats de hauts rangs qui disposent de salles qui leur sont réservées afin qu’il puisse s’entrainer à tout heure de la journée sans être dérangés.

D’importants postes de défenses entourent Prophétie et des gardes patrouillent nuit et jour afin de surveiller les alentours : la citadelle est littéralement imprenable et de puissants canons sortis tout droit des laboratoires anéantissent ceux qui la menacent.

Prophétie contient bien des secrets : ses sous-sols abritent des créatures toutes plus ignobles les unes que les autres, fruits d’expériences secrètes et interdites : il s’agit de la face cachée de la recherche en armement : ces créatures ne sont relâchées que lors de missions spéciales. Ces caves secrètes s’étendent sur des kilomètres sous la citadelle et ne sont connues que des hauts placés dans l’Égide.

Gardée par une de ces créatures, la salle aux trésors rassemble les butins de guerre et la fortune de l’Égide, son accès est limité aux Métacroisés et aux légats.

La tour qui s’élève au-dessus de Prophétie est la demeure de Justice, le Dieu-Mutant autoproclamé et fondateur de l’Égide. Il est incapable de se déplacer hors de celles il y passe donc tout son temps. C’est de cette tour que sont donnés les ordres qui font tourner l’Égide.

Hiérarchie

L’organisation de l’Égide est similaire à celle de toutes armées.

Au bas de la hiérarchie se trouvent les fantassins. N’importe quel habitant du Monde Creux peut abandonner sa nationalité et intégrer l’Égide. En général ces hommes ont peu, voir aucune, expérience et seul l’armement de l’Égide leur permet de faire la différence contre des citoyens un peu chahuteurs.

Ces soldats sont en fait là pour épauler des militaires plus hauts gradés et mieux aguerris dans les missions ou pour investir des lieux.

Plus un fantassin fait montre de hauts faits et d’expérience au terrain et plus ce dernier a de chances de monter en grade.

Les fantassins sont communément surnommés les Égidards par la populace du Monde Creux, ou encore les Enclumeurs qui est un terme plus dépréciatif.

Il serait vain de parler de tous les grades dans l’Égide en détail. Les seules différences entre eux concernent le nombre d’hommes que l’on dirige, le nombre de personnes à qui on doit obéissance et le niveau d’accès à l’armement ainsi qu’aux dossiers confidentiels.

Corps Basique (le salaire est versé à la fin d’une mission)

**Fantassin (800 ~)**

Ne dirige aucun homme et est équipé des équipements de moindre valeur.

C’est le grade le plus bas dans l’Égide.

**Délégué (1600 ~)**

Le délégué est un fantassin qui a fait ses preuve, il commande à dix fantassins mais son équipement reste le même qu’un fantassin et son autorité est très limitée au sein de sa troupe.

(Niveau 3 et 6 missions accomplies)

**Banneret** **(2000 ~)**

Le Banneret commande à dix délégués ou directement à cent fantassins. Le Banneret a fait ses preuves à la fois en tant que guerrier et que tacticien. Il porte la bannière propre à sa troupe, ou alors celle de ses supérieurs.

(Niveau 5 et 9 missions accomplies)

**Capitaine (3000~)**

Le Capitaine se trouve au sommet de la garde « classique » de l’Égide. Il commande mille fantassins et a une totale autorité sur tous les grades qui lui sont inférieurs. On le croise néanmoins rarement sur le terrain sauf en cas de menace grave pour la populace.

(Niveau 8 et 12 missions accomplies)

Corps supérieur

**Hoplite (5000 ~)**

Guerrier ayant reçu une formation spéciale au combat à la pique. Il n’appartient pas au corps classique de l’Égide et de fait n’entretient aucun rapport avec les membres du corps basique.

(Nécessite une formation spéciale (500 ~) + score d’au moins 10 en Arme blanche + être Banneret)

**Tribun** **(5000 ~)**

Guerrier ayant reçu une formation spéciale au combat au corps à corps. Il n’appartient pas au corps classique de l’Égide et de fait n’entretient aucun rapport avec les membres du corps basique.

(Nécessite une formation spéciale (500 ~) + score d’au moins 10 en Arts martiaux + être Banneret)

**Tireur d’Elite (5000 ~)**

Corps surentrainé d’artilleurs. Il n’appartient pas au corps classique de l’Égide et de fait n’entretient aucun rapport avec les membres du corps basique.

(Nécessite une formation spéciale (500 ~) + score d’au moins 10 en Arme de tir + être Banneret)

**Commandeur** **(8 400 ~)**

Dirige une troupe de dix hommes du corps supérieur. Le commandeur est craint et respecté partout où il passe. Sa longue cape est typique de sa fonction.

(Niveau 10 et 15 missions accomplies)

**Missionnaire** **(10 000 ~)**

Dirige une troupe de 100 hommes du corps supérieur. Leur réputation n’est plus à refaire, leurs armures étincelantes et leurs grands casques impressionnent les guerriers les plus endurcis.

(Niveau 12 et 18 missions accomplies)

**Maître Militaire** **(12 000 ~)**

Dirige mille hommes du corps supérieur. Les Maîtres militaires se comptent sur les doigts de la main : ce sont des guerriers et des stratèges émérites.

(Niveau 15 et 21 missions accomplies)

Corps d’Elite

**Prétorien** **(15 000 ~)**

Garde d’Elite de l’Égide, parmi les meilleurs combattants du Monde Creux.

(Nécessite un score de 10 en Armes blanches, Armes de tirs et Esquive + être Missionaire)

**Légat** **(20 000 ~)**

Chef diplomatique entouré d’une troupe de dix prétoriens.

(Niveau 18 et 24 missions accomplies)

**Métacroisé (30 000 ~)**

La crème de la crème des membres de l’Égide, ils se déplacent uniquement lors de missions cruciales pour l’Égide, là où aucun autre homme n’aurait une chance de survivre.

Les Métacroisés ont chacun leur histoire, ce sont des personnages atypiques célèbres dans le Monde Creux.

(Niveau 20 et 30 missions accomplies)

Appartenir à l’Egide

L’Égide cherche toujours de nouvelles recrues : Tous les habitants qui souhaitent l’intégrer se présentent à Prophétie et peuvent rentrer dans les rangs de l’Égide moyennant une certaine somme.

Des missions lui seront alors proposées, libre au joueur de les accepter ou non. Il peut effectuer ses missions avec des compagnons mais seuls les membres de l’Égide touchent une récompense. Les missions sont laissées à l’appréciation du Maître du Jeu : elles comportent un objectif, une prime et le nombre de soldats que l’Égide estime être nécessaire à cette mission. Si le joueur se sent d’effectuer cette mission seul, c’est son droit, l’Égide n’y trouvera rien à redire si la mission est correctement effectuée, mais le Joueur ne touchera que sa prime (et celle qui était prévue pour payer les autres membres de l’expédition sera reversée dans les coffres de l’Égide).

Les missions sont affichées dans les différents halls de Prophétie, certaines missions exigent donc un certain rang au sein de l’Égide et un fantassin n’aura pas accès aux missions réservées à ceux qui sont au moins Capitaine puisque leur hall leur est interdit.

Plus rarement des missions seront imposées au Joueur : il ne pourra pas s’y soustraire. Dans le cas contraire il sera radié de l’Égide et ne pourra plus y remettre les pieds à moins de pouvoir fournir une solide excuse laissée à l’appréciation du Maître du Jeu.

Plus le joueur est de rang élevé et plus la réponse à cette trahison sera sévère. Un soldat du corps basique s’en tirera avec une amende de 100 fois son rang en larves. Un soldat du corps supérieur aura intérêt à raser les murs : s’il croise des membres de l’Égide il risque un passage à tabac, l’amende est également de 100 fois son rang. Pour un soldat du corps d’élite : sa tête est mise à prix et l’Égide s’empare de tout ce qu’il possède.

Le même sort attend ceux qui volent l’Égide ou qui agressent un de ses membres.

La plupart des missions se présentent sous la forme d’un contrat : ces derniers indiquent l’identité d’un présumé criminel, la nature de sa faute, la peine appropriée (souvent la mort), la ville où il réside, le plus souvent : Boucan, et la prime qui est offerte.

Lorsque le Joueur désire honorer un contrat, il arrache ce dernier du mur et doit l’épingler sur le cadavre du fautif. Le contrat comporte également un mouchoir de soie que le Joueur doit tremper dans le sang du criminel et rapporter à Prophétie pour toucher sa prime. Le mouchoir ne peut s’imprégner que du sang du criminel concerné par le contrat, tout autre sang glissera sur le mouchoir sans le tacher. Ainsi il est impossible de duper l’Égide.

Les autres missions concernent des escortes de convois ou de personnalités importantes et des démantèlements de réseaux criminels.

Appartenir à l’Égide ne donne aucun droit supplémentaire puisqu’elle se considère elle-même comme une cité à part. L’Égide est en général assez mal vue par les personnes extérieures à cette guilde et notamment la garde de Boucan qui n’aime pas trop qu’on lui coupe l’herbe sous le pied. Le nombre hallucinant de cadavres épinglés de contrats fait que l’Égide a de nombreux ennemis.

## Le complot

Le Complot est l’organisation réunissant pratiquement tous les Mutants autour d’un objectif commun : l’éradication des Yfrans qui ont actuellement la domination dans la société et qui les briment.

Cette organisation est tenue secrète et seuls les Mutants sont au courant de leur existence. La dévoiler à un non-Mutant est passible de la peine capitale pour le coupable et la personne mise au courant.  
Actuellement, le Complot n’est pas réellement passé à l’action et réunit ses forces : il accumule un puissant armement, des services d’information performants et accomplit des missions d’assassinat pour mettre en place des stratégies viables pour le moment où la révolution sera en marche.

Les Mutants ont tous un grade dans le Complot, qui leur donne plus ou moins d’importance. Ce grade ne détermine pas leur domaine d’action mais leurs droits, leur connaissance de l’organisation et leurs responsabilités.

Pour passer au rang suivant, un membre doit être de niveau deux fois supérieur au niveau du rang en question. De plus, il doit avoir terminé au moins deux missions correspondant au rang auquel il appartient.

En voici la liste (salaire moyen entre parenthèses pour une mission) :

1. **Recrue (900)**

Les recrues sont les larbins du Complot. On ne leur demande jamais leur avis et leur vie compte bien peu.

1. **Apprenti (1600)**

Le grade d’apprenti représente le premier grade véritablement pris en charge par le Complot. Bien que les apprentis n’effectuent que des tâches de faible importance, ils ne sont plus de simples larbins et le Complot veille à leur confier un travail qui les formera et les entraînera. Les apprentis sont souvent sous la tutelle d’un responsable.

On confie aux apprentis plusieurs objets :

* + Talkie-walkie : permet de communiquer entre apprentis et avec votre responsable. Fonctionne avec des piles rechargeables.
  + Une arme au choix, à moins de 100 larves.

1. **Acolyte (2000)**

Les acolytes sont des membres dans lesquels le Complot commence à avoir confiance. Il croit suffisamment en eux pour leur confier de véritables missions, bien qu’elles restent de routines. Ce sont des membres considérés comme efficaces.

On confie aux acolytes plusieurs objets et droits :

* + Un ensemble d’armure à moins de 200 larves.
  + Ils peuvent s’approvisionner en rations à prix avantageux pour les missions (2 larves par ration).
  + Ils ont le droit de dormir gratuitement sur place dans des dortoirs qui leur sont réservés.

1. **Initié (3000)**

Les initiés sont des acolytes ayant montré leur bravoure, ou leur sens du devoir, auprès du complot. Ils constituent des membres dans lesquels le Complot a grande confiance. Ils effectuent souvent des missions avec les acolytes et parfois les apprentis, qu’ils commandent.

On confie aux initiés de nouveaux droits :

* + Ils ont le droit d’acheter un ensemble de pièces récupérées au profit du complot.
  + Ils ont le droit de s’alimenter sur place grâce à une sorte de cantine bon marché.

1. **Responsable (4200)**

Les responsables supervisent le travail des apprentis et les missions des acolytes et des initiés. Ils sont les premiers à occuper un véritable poste à responsabilité. Ils ne décident pas des missions qui sont effectuées, mais dirigent les missions, généralement de routine ou d’importance moyenne.

On confie aux responsables de nouveaux objets et droits :

* + Ils ont le droit de dormir dans des chambres individuelles sur place.
  + Ils ont un talkie-walkie haut de gamme permettant de communiquer en mode crypté.
  + Ils ont le droit d’acquérir gratuitement un équipement ou ensemble d’équipement à 500 larves ou plus lors de leur promotion.

1. **Elite (7000)**

Le rang d’élite est le premier où les membres commencent à participer à des missions d’importance. Ils sont des membres sur lesquels le Complot compte, et leurs succès ou leurs échecs peuvent avoir des conséquences notables.

On confie aux élites de nouveaux objets et droits :

* + Ils peuvent manger gratuitement à volonté sur place.
  + Ils ont le choix parmi les équipements de prestige du Complot, offert lors de leur promotion :

**- Perceuse du complot (1 main)**

Dégâts : 9+FOR/2

Vitesse : 1 attaque par tour

Chargeur : 25 attaques

**- Manteau d’écrans du complot**

Protection : +5

Type : légère

**- Armure-tank en roues d’acier du complot**

Protection : +7

Type : lourde

- **Souffle-douleur ouvragé du Complot (2 mains)**

Dégâts : 7+CON

Vitesse : 2 attaques par tour

Porté e : 25 mètres

1. **Commandant (10 000)**

Les commandants supervisent la plupart des missions auxquelles participent les élites. Ils sont amenés à diriger des groupes conséquents. Les commandants font déjà partie des grands pontes du Complot et partagent avec leurs supérieurs bon nombre de secrets.

On confie aux commandants les droits et objets suivants :

* + Ils mangent à un restaurant spécial, gratuitement, et dorment dans de prestigieuses chambres individuelles.
  + Ils ont le droit de réquisitionner pour leurs déplacements tout véhicule appartenant au Complot, quelle que soit sa taille.
  + Ils peuvent se servir dans les réserves de matériel du complot, gratuitement.

1. **Commandant en chef (15 000)**

Les commandants en chef dirigent les commandants dans les missions de la plus haute importance. Ils reçoivent des directives directement des membres du conseil et planifient généralement de grandes campagnes ou investissements. Ils dirigent de petits conseils avec les commandants et participent parfois sur le terrain, bien que plus rarement.

On confie aux commandants en chef les droits et objets suivants :

* + Accès au réseau informatisé confidentiel du Complot, avec toutes les archives des missions précédentes, du stock, informations sur n’importe quel membre, etc.
  + Appareil d’auto-régulation biologique individuel : le Complot tient trop à ses commandants en chef pour prendre le risque de les perdre ! Cet appareil est greffé dans le corps de chaque commandant en chef par les meilleurs médecins du Complot. Il immunise contre la plupart des maladies (faire un jet de plus lors du jet pour la contraction d’une maladie : il faut faire 1 pour tomber malade). Il restaure la santé à raison de 50% par heure.

1. **Membre du Conseil (20 000)**

Les membres du conseil détiennent tous les secrets du Complot. Ils participent aux séances du Conseil et décident de l’avenir du Complot. Ils sont très influents à la fois dans le Complot, mais aussi souvent au dehors.

On confie aux membres du conseil les objets et droits suivants :

* + Droit de vie ou de mort sur tout membre du Complot.
  + Auxiliaire mémoriel du complot : cet appareil, conçu spécialement par les services du Complot, est greffé au cerveau de chaque membre du conseil. Il archive tout ce que le membre voit, dit, remarque, de façon automatique et très efficace. Relié au cerveau, il permet concrètement au membre du conseil de ne jamais perdre la mémoire.
  + Si les membres du conseil ne sont pas dotés d’une vaste et prestigieuse demeure, le Complot se débrouille pour leur en trouver une, et les dote également de moyens de locomotion personnels de premier ordre.

1. **Apôtre (dit aussi Dirigeant du conseil) (30 000)**

Les Apôtres décident de l’ordre du jour lors des séances du conseil. Ils ont un droit de veto sur n’importe quelle décision. Il arrive aussi parfois qu’ils imposent leur avis, même si les membres du conseil ne le partagent pas. On peut clairement affirmer que le Complot est entre leurs mains.

Bien entendu, les dirigeants du Conseil sont peu nombreux. Ils ne participent généralement pas aux missions. Chaque membre est en rapport direct avec son chef mais ignore qui et où sont les chefs directs de ce dernier.

Les Apotres

Le Complot est divisé en trois pôles commandés chacun par un Apôtre. Il y a donc 3 Apôtres, qui dirigent entièrement le Complot depuis sa création. Ils ont même le pouvoir sur les membres du Conseil. Personne ne connaît le nom réel des Apôtres et ces derniers vivent reclus dans les souterrains de la base centrale cachée du Complot. Ils n’en sortent quasiment jamais.

**« Clairvoyance », Apôtre du Savoir**

Clairvoyance est un énorme oiseau aux yeux blancs dont les ailes ont été coupées. En lieu et place de ces dernières, il s’est fait greffer des antennes qui lui permettent de communiquer par télépathie et de capter les ondes des appareils Yfrans.

Il est un chef cruel mais extrêmement intelligent. Il dirige le service des renseignements.

**« Verdict », Apôtre du Jugement**

Verdict est une hydre dont toutes les têtes ont été coupées. Une tête cybernétique lui a été construite au bas du cou, avant que celui-ci ne se multiplie pour amener à ses anciennes têtes.  
« L’esprit de la loi et du jugement est unique » proclamme Verdict lorsqu’on lui demande s’il ne souhaiterait pas qu’on lui greffe d’autres têtes. Il est en charge de la discipline et de l’ordre dans le Complot.

Verdict est un individu surprenant, à l’humeur très changeante. Ses sanctions n’ont parfois aucune logique et sont totalement disproportionnées d’un cas à l’autre. Mais personne n’a encore osé le contester, car Verdict est réputé très carnassier et très puissant. De plus, sa loi « aléatoire » a un impact très fort sur les troupes qui préfèrent ne pas prendre de risques.

**« Ruse », Apôtre de la Stratégie**

Ruse est un Mutant à part, on se demande comment il est né et comment il a pu mener sa vie à ses débuts. Il est un énorme arbre à cerveaux, ancré dans une grande charrette permettant de le déplacer. Il est relié à un gramophone qui lui permet de s’exprimer. Régulièrement, de nouveaux cerveaux poussent et le rendent encore plus calculateur et machiavélique qu’il ne l’était auparavant. Bien sûr, il arrive aussi qu’il en perde quelques-uns, lorsque ceux-ci sont trop vieux. Les saisons froides semblables à l’hiver le rendent souvent un peu apathique et lui font parfois prendre des décisions un peu stupides, mais durant l’été, Ruse est un chef redoutable.

Il est responsable des opérations et des décisions à prendre face aux Yfrans. Il dirige notamment les forces armées.

Sections

Les forces du Complot sont réparties en sections, chacune possédant toute la palette de grades listés plus haut, jusqu’au rang de Commandant (les rangs suivants sont unifiés). Ces forces se mélangent souvent pour des missions.

**Armement :** les responsables de la fabrication, la conception, le vol, et l’importation de l’armement au service du Complot.

**Entrepôt :** les responsables de l’entretien des locaux souterrains cachés du Complot, du listage des équipements, de l’inventaire, du service électrique… Et du ménage.

**Renseignements :** les responsables de ce qui se passe au sein des villes Yfrannes, des conflits politiques, des décisions prises par les dirigeants Yfrans, des convois Yfrans, etc.

**Assassinat :** ceux qui partent à l’action pour exécuter des missions, éliminer des gêneurs, etc.

**Diplomates :** ils nouent des contacts importants avec les Yfrans pour bien placer les Mutants dans la société, obtenir du matériel, etc. Ceci sans révéler l’existence du Complot, bien sûr.

**Santé :** ce pôle se charge de guérir les Mutants qui reviennent blessés des missions, de s’occuper des problèmes de santé des membres, et bien sûr des greffes et implants que peuvent demander les membres, pour des missions ou à raison définitive. Les prix pratiqués dans ce dernier cas sont souvent intéressants.

**Stratégie :** ils mettent au point les missions et actions à entreprendre par les forces du Complot. A noter qu’ils servent généralement assez peu car Ruse finit souvent par changer tous les plans selon ses envies et ne tolère pas qu’on le conteste.

Il existe également une section à part, les **Disciplins**. Ils n’ont pas de grade spécial mais sont triés sur le volet afin de n’être constitués que de membres ne remettant jamais en cause les ordres. Ils sont directement sous les ordres de Verdict. Les Disciplins ne comptent aucun membre en-dessous des Élites.

La plupart des Mutants ne se rendent jamais dans les locaux souterrains du Complot avant d’avoir obtenu le grade de Responsable, sauf ceux qui sont dans la section Entrepôt, à des fins de sécurité.  
Ces membres ont donc leur rendez-vous dans des lieux déserts (souvent hors des villes) avec leur supérieur pour recevoir leurs ordres. Ces ordres ne sont jamais transmis par courrier, car cela pourrait mettre au jour l’existence du Complot.

La première fois qu’un membre pénètre dans les locaux du Complot, il a droit à une cérémonie d’entrée au cours de laquelle il rencontre les trois Apôtres qui lui remettent un insigne (qu’il n’aura néanmoins jamais le droit de porter car cela révélerait l’existence du Complot, il reste donc dans un casier dans les locaux) ; il y a ensuite un banquet et le sacrifice d’un Yfran qui aura été enlevé auparavant. Il arrive souvent que cet Yfran soit dévoré par les Mutants dans le banquet. « Après tout, ce n’est pas du cannibalisme, nous ne sommes pas de la même espèce ! » aiment à dire ces derniers lorsque la victime les traite de barbares.

Règles de base du Complot

La parole des Apôtres est indiscutable.

Le Complot n’existe que pour les Mutants.

Tous les Mutants sont du Complot, mais on ignore leur poste. Il ne faut donc pas leur en parler.

Le Complot te donne une vie, mais te rend Mutant. Un Mutant qui désobéit n’est plus un Mutant. Il est la cible des Disciplins.

La nourriture et la boisson Yfranne sont impropres. Les Mutants ne se nourrissent que par des voies Mutantes.

Le crime gratuit contre un Yfran est prohibé. Le Complot est là pour assurer la vengeance et la fin de l’injustice.

Tout Mutant victime d’une injustice de la part d’un Yfran peut s’adresser à son supérieur qui pourra suggérer des représailles organisées. Mais cela n’est pas systématique.

Un Mutant éliminé par les Disciplins n’a jamais existé et tous les Mutants doivent oublier tout souvenir de lui.

## Les Erreurs

Les Erreurs sont monnaie courante dans le Monde Creux, il s’agît de phénomènes inexplicables et inexpliqués, sans doute dues à l’Essence. Ces derniers fonctionnent la plupart du temps comme des pièges. Elles sont dangereuses pour deux raisons : la première vient du fait qu’elles sont très difficiles à détecter : chaque erreur a un point faible qui la trahie aux yeux de l’observateur attentif on distingue dans ce cas trois types d’erreurs :

-**Les visuelles**, qui déforment la lumière à proximité ce qui provoque soit un effet de «vague» dans la zone d’erreur soit un filtre coloré autours de la zone. Il s’agît sans doute des erreurs les plus facilement reconnaissables.

-**Les auditives**, qui émettent des sons allant d’un sifflement strident à des voix. Elles sont plus difficilement détectables car si certains sons, comme le sifflement strident, sont particulièrement reconnaissables, elles peuvent parfois imiter des bruits de la vie de tous les jours et tromper un homme.

-**Les olfactives** sont sans doutes parmi les erreurs les plus dangereuses : les odeurs qu’elles émettent n’ont, pour chance, aucune autres pareille ailleurs. Cependant il est rare qu’un promeneur fasse particulièrement attention aux odeurs environnantes sauf si elles sont trop fortes, ce qui n’est pas toujours le cas des erreurs olfactives...

Heureusement il est assez rare de mourir en tombant dans une Erreur, toutes ne sont pas mortelles et la compagnie des Cartes et Compas travaille activement au référencement des Erreurs, ainsi celles qui faisaient des milliers de morts il y a quelques années sont aujourd’hui connues des habitants du Monde Creux. Cependant il subsiste des Erreurs encore inconnues dans les contrées sauvages qui attendent gentiment les aventuriers et les explorateurs. La tache des Carte et Compas et fortement compliquée par le fait que certaines Erreurs se déplacent, il devient alors plus compliqué de déterminer leur cycle de déplacement et il arrive même parfois que certaines apparaissent sans raison apparente connue.

Cependant de tout temps ces Erreurs n’ont cessé de fasciner à la fois les Scientifique et les Explorateur car elles sont synonymes de mystères et parfois de richesses.

Le Maître du jeu pourra décider de mettre une Erreur sur la route de ses joueurs dans le cadre d’une rencontre aléatoire : il faut cependant savoir que les Erreurs ne se trouvent pas dans les rues d’une ville, aux alentours d’une ville, à l’intérieur d’un campement ou dans ses alentours. Il est cependant possible qu’une erreur soit apparue dans une habitation : si cette dernière est abandonnée, il n’est pas gênant que personne ne soit au courant.

Il est également possible que l’apparition ou la découverte d’une anomalie fasse l’objet d’une rumeur ou d’une quête.

Voici une liste non exhaustive des erreurs répertoriées dans le Monde Creux.

Anneau de Möbius : L’anneau de möbius est une erreur très difficile à repérer car ne présentant que de faible vaguelette de chaleur, il est donc très facile de tomber dedans. Et une fois qu’on est entré dans «l’anneau» il est impossible d’en ressortir, on voit la sortie mais on ne peut l’atteindre et on tourne en rond sans savoir pourquoi. Il faut alors se faire tracter depuis l’extérieur et il semblerait qu’il soit possible de s’en sortir en fixant un objet en argent.

Dédale d’Icare : La version «intérieur» de l’anneau de möbius, elle consiste en un bâtiment dont il est impossible de sortir une fois la sortie perdue de vue. On ère dans des couloirs sans sens jusqu’au moment ou une aide extérieure fera apparaitre une sortie en défonçant des murs.

Téléporter : Transporte la personne qui met un pied dedans dans un endroit plus ou moins éloigné. Les «Ponts» sont les téléporteurs qui permettent un retour après l’aller et les portails sont ceux qui ne le permettent pas.

Ablateur : L’ablateur vous prend quelques chose lorsque vous passez dedans, souvent sans que vous ne vous en rendiez compte, ils sont ainsi surnommé les «voleurs». Certains prennent vos objets précieux, d’autres vos armes, d’autres encore vos larves et certains votre foie ou votre cerveau. Les cachettes dans lesquelles atterrissent ces objets sont une des principales motivations qui incitent à étudier les Erreurs et a partir à leur recherches. Ce sont parfois de véritables mines d’or.

Le Trou Noir (ou le vortex) : Une erreur gravitationnelle qui va tenter de vous attirer en son centre pour vous broyer, on y laisse souvent au moins un bras si on y fait pas gaffe.

Le Four : Le four provoque des brusques montés de chaleur pouvant désintégrer complètement un être vivant. C’est l’erreur la plus facile à remarquer a cause de la terre calcinée qui désigne la position de la zone d’erreur.

## Expressions du Monde Creux

**Un Rince-gosier :** désigne un bar, généralement plutôt mal fréquenté, où se rassemblent les bas-peuple du Monde Creux pour s'enivrer.

**Un planquart :** désigne une personne qui fuit ses responsabilités, d'une nature pas très brave.

**Un soldart :** terme un peu familier qui désigne un mercenaire ou de façon plus générale une personne mandatée pour un boulot.

**Scribrouillon :** terme péjoratif désignant un écrivain sans grand talent.

**"On va pas y mettre la gueule" :** équivalent à "on ne va pas se mouiller".

**Méninger :** terme un peu familier pour réfléchir à quelque chose, cogiter.

**"T'es dans le Complot" :** se dit de quelqu'un dont on sait qu'il prépare quelque chose dans son coin, mais sans savoir quoi.

**Un Enclumeur :** terme désignant un membre de la milice.

**Un Factieux :** désigne un membre d'une faction.  
  
**Ramasse-crevure :** terme péjoratif désignant les membres de la Cabale

**Un mocheron :** une personne bien moche.  
  
**Pousse-pouak :** insulte pas trop méchante, voir parfois affectueuse.

**Pouak :** exclamation grossière

**Une vachiure :** terme péjoratif pour parler d'une personne qui nous est désagréable  
  
**"Avoir le nez carré dans son cul" :** se dit d'une personne égoïste.

**"Se faire découaquer" :** se dit quand une personne va être passé à tabac ou exécutée.

**Un cameur :** un type qui revend de la drogue.  
  
**Une tige :** drogue à fumer

**Un méjard :** un dur à cuir

**Une delette :** façon familière de parler d'une fille attirante.

**Un bouffoire :** équivalent d'un fast-food dans le monde creux.

**Un larvonnet :** désigne un marchand grippe-sous, terme plutôt moqueur voir sympathique.

**Un rusard :** personne qui joue souvent des mauvais tours, se dit aussi d'un marchand aux pratiques quelque peu douteuses.

**Un Dieu-dit :** un type qui se prend trop au sérieux, qui se donne trop d'importance.

**Bidant :** adjectif, désigne quelque chose qui a ou est destiné à échouer.

**"Tu pars mal/Tu pars trop loin là" :** se dit pour interrompre quelqu’un qui parle de chose dont il ne devrait pas parler ou qui parle simplement trop et de choses pas intéressantes.

**"Il/elle est frais (fraîche)" :** se dit d'une personne attirante

**"Du cercle" :** se dit d'une solution ou d'une méthode radicale.

**Conguer :** prendre du bon temps

**Un bidard :** Un type drôle

**Pouaquer :** sentir mauvais

**"Se couler les tripes" :** picoler

**Détripailler :** vomir

**Couiner :** pleurer

**"Agripper" :** attirer, se dit surtout pour les objets.  
  
**Tripailler :** se dit pour l'argent, dépenser outrageusement

## Les materiaux du Monde Creux

Que ce soit dans la construction de batiments ou dans la forge d'armes, les habitants du Monde Creux ont des matériaux favoris. En voici la liste des plus connus :

Obsidienne

C'est une des roches les plus solides du Monde Creux. De couleur noire ou rouge foncé et veinée, elle est couramment utilisée pour faire les fondations des maisons. On s'en sert également comme matière première pour tout ce qui est construction de coffre-fort car elle est solide, même à l'epreuve des perceuses en tout genre et des produits chimiques. L'obsidienne est également utilisée dans la confection d'armes blanches et d'armures. Ces dernières sont cependant très lourdes et ne peuvent être utilisée que par les guerriers les plus solides, mais elles compensent par leur grande solidité. Le cout de cette roche est d'en moyenne 1000 larves le mètre cube (cher). L'obsidienne est traditionnellement le symbole de la dureté.

Ambre

Traditionnellement utilisée par les Nomades des Plaines, l'ambre est une pâte fabriquée à partir de la résine des arbres des Plaines à l'aide d'un procédé complexe et jalousement gardé : une fois obtenue, on l'étend sur des filets : ce qui leur permet de fabriquer des fenêtres fantaisistes, des bijoux ou encore des armures qui compensent leur faible résistance par leur exceptionnelle légereté. Les plus habiles forgerons arrivent même à fabriquer des lames. Ces objets peuvent être achetés auprès des Nomades pour environ 300 larves le mètre cube (moyennement cher). L'ambre est traditionnellement le symbole du voyageur.

Ivoire

L'ivoire est très prisé par les riches familles du Monde Creux : recolté par les plus grands chasseurs au péril de leur vie en affrontant les plus redoutables prédateurs, ils finissent souvent en objets décoratifs ou en bijoux. Les guerriers les plus fortunés sauront apprécier la légereté, la solidité et l'élégance des armes et armures d'ivoire. Un tel materiau est uniquement ouvragé par les plus grands artisans de Boucan et nécessite un équipement spécial pour être traité. Ce sont bien entendus des objets hors de prix : 10 000 larves le mètre cube (extrêmement cher). L'ivoire est traditionnellement le symbole de la qualité.

Chitine

Les habitants du Monde Creux ont rapidement compris comment tirer parti de toutes les créatures insectoïdes qui peuplent les Plaines. Leur chitine est utilisée partout, il s'agit du deuxième matériaux le plus utilisé après le métal : comme tuiles, comme meubles, comme porte. La diversité de leurs formes couplée au talent des artisans leur permet d'en faire à peu près n'importe quoi. Elles sont solides et isolent bien du froid. Les armes et armures de chitine sont très répandues: ni trop lourdes, suffisament résistantes et d'un aspect redoutable, elles ont trouvées leur place dans le coeur des habitants du Monde Creux. La chitine est, pour sa variété la plus commune, assez bon marché : 100 larves le mètre cube (bon marché). Cependant il existe plusieurs qualité de chitine et les plus rares atteignent les 2000 larves le mètre cube. (très cher). Traditionnelement, la chitine est le symbole de l'animal.

Métal

On en trouve en abondance dans le Monde Creux et de toute sorte : cuivre, fer, argent, étain ou plomb, il en pousse partout et il suffit de se baisser pour en cueillir. Les métaux sont très présents dans l'architecture du Monde creux : servant de toit, de façade, d'armature ou de porte, voir de mobilier, on ils sont utilisés partout. La plupart des armes et des armures bon marchés sont faites de métal. Comme pour la chitine, il en existe de plusieurs qualités. Les mauvais métaux, caractérisés par la présence de rouille et une absence de propriété physique intéressante se vendent en général 50 larves le mètre cube (très bon marché).

Les métaux de qualité n'ont aucune propriété physique notable mais sont en excellent état et n'ont été contaminés par aucune maladie, comme la rouille (COMPLETER). Ils se vendent 150 larves le mètre cube (Pas trop cher)

Les métaux supérieurs sont des métaux de qualité qui possèdent des propriétés physiques intéressantes : ils sont insensibles à la chaleur, dégagent de la lumière ou réagissent aux émotions. Leur prix est bien plus élevé, environ 1000 larves le mètre cube (cher)

Bois

Aussi étonnant que cela puisse paraître, il n'y a presque rien de plus rare et de plus précieux que le bois dans le Monde Creux. Il est très difficile d'en trouver au milieu de ces étendues de métal, de roches et de poussière, il est même étonnant que le Monde Creux puisse contenir du bois. Mais le bois n'est pas seulement prisé pour sa rareté, on en fait des armes très efficaces capables de percer les armures les plus résistantes : les grands guerriers nomades qui possèdent une lance de bois enchantée par un Chamane ont laissé leur marque dans l'histoire en terrassant des monstres infernaux grace à la puissance de leur arme. Le bois est un materiau incassable et très sensible à l'Essence. Les artisans capables de sculpter du bois se comptent sur les doigts d'une main car il faut détenir un grand talent dans l'art de l'Essence pour pouvoir altérer et transformer le bois, sans quoi il est insculptable. Seules les plus grandes fortunes peuvent se permettre d’acquérir un meuble, un bijou, une arme ou une armure de bois. Son prix est aux alentour du million de larves pour le mètre cube. Le bois représente traditionnellement la perfection.

Os

L'os est très répandu dans le Monde Creux. Les crânes et les vertèbres d'animaux peuvent servir comme bijoux ou comme meubles bien entendu mais les habitants de Têtes-qui-tournent on trouvé une autre méthode plus astucieuse de tirer parti des ossements. Ils réduisent ces derniers en poudre et les mélangent à une mixture dont ils gardent jalousement la recette afin de former une pâte qui sera travaillée pour lui donner forme. Une fois complétement séchée, elle devient dure et solide comme de la roche et il est impossible d'y retoucher. Contrairement à la pierre et aux métaux qui donnent des constructions très anguleuses, cette pâte d'os permet des formes aux nombreuses courbes qui caractérisent si bien Têtes-qui-tournent. La pâte d'os est utilisée dans tous les domaines, de la construction de bâtiments à la forge d'armes et d'armures. Son prix est d'environ 500 larves le mètre cube (Un peu cher). L'os représente traditionnellement la vie.

Ecaille

Bien qu'il soit plus aisé de recolter de la chitine que des écailles dans le Monde Creux, elles sont largement utilisées, non seulement pour les toîts, mais également comme tables ou bureaux. Il est très difficile de tailler et de sculpter une écaille, cependant on trouve des artisans doués capables de faire des bijoux, des armes ou des armures en écailles. A peine plus cher que la chitine, on peut en trouver pour à peine 200 larves le mètre cube (pas très cher). Traditionnellement, les écailles symbolisent la protection.

Xuféore

Le Xuféore, ou la Roche-Dieu, est la roche qui constitue la majeure partie du Cocon. Les rumeurs racontent que cette dernière vient du monde d'origine des Dieux, ce qui explique pourquoi on ne trouve cette dernière que dans le Cocon. Les seuls humains à y avoir accès sont les moines de Fort-Ferveur: Seules les personnes les plus influentes peuvent se permettre de construire leur maison en Xuféore. A titre d’exemple, le Palais de Fort-Ferveur qui fait le lien entre le Cocon et le Monde-Creux est construit en Xuféore. Mais les Dieux ne se séparent pas aisément de leurs précieuses pierres et seuls les membres les plus éminents et les plus glorieux ont droit à des cargaisons de Xuféore en échange de services exceptionnels. Cette pierre d'une grande beauté est très solide et diffuse une légère lueure apaisante. On dit que lorsque l'on tend l'oreille, on peut entendre des voix d'un autre temps et des chants mélancoliques venus d'un autre monde... Il est impossible d'acheter du Xuféore. Le Xuféore est le symbole des Dieux.

Tergon

Ce matériau est comparé à tort à de l'or mais tout comme le Xuféore, le Tergon se trouve uniquement dans le Cocon. Surnommé le Vif-or, il a jadis été utilisé par les Dieux forgerons pour créer les portails, les lustres, les arches et autres magnificences qui ornent le Cocon. Aujourd'hui encore il est utilisé pour équiper les Dieux dans leur croisade dans la Faille. Ces armes terrifiantes sont également données aux moines de Fort-Ferveur afin de protéger l'entrée du Cocon des invasions extérieures. Le Tergon coule d'une fontaine au centre du Cocon et seuls l'habileté et le savoir des forgerons Dieux leur permettent de transformer ce liquide en une matière solide. On dit du Tergon qu'il est le sang du Cocon. Une fois solidifié, une aura semble émaner de l'objet et on jurerait voir de la lumière ruisseler dessus. Bien qu'il soit possible d'acheter des bijoux et des armes en Tergon au marché noir, il est impossible de se procurer du Tergon pur car seul les Dieux y on accès et personne ne sait comment le forger. Le Tergon est un symbole d'immortalité.

Amiscitine

L'Amiscitine, aussi dit Diable-Sable, est un sable enchanté que l'on trouve dans la moitié sud des Plaines. D'aspect semblable au sable ordinaire, il diffère cependant par la présence de grains noirs qui refusent de s'agglutiner et lui donnent un aspect moucheté. Nul ne sait d'où provient réellement l'Amiscitine, elle doit son surnom de Diable-Sable du fait qu'il se rigidifie et se solidie lorsqu'on lui donne du sang à boire. Les murailles qui entourent Sbarurn-ville sont faites d'un unique bloc de Diable-Sable nourri du sang de milliers d'habitants. Cependant, sans recourir à un massacre, il est possible de se procurer du mobilier ou des équipements en Amiscitine, voire, si la patience vous le permet, de construire une maison en briques d'Amiscitine. Il vous en coûtera 300 larves le mètre cube, qui rétrécira une fois rendu compact par l'offrande de sang, et bien plus encore si vous demandez à un artisan de vous fabriquer un objet (relativement cher). Traditionnellement l'Amiscitine représente le guerrier.

# REGLES DE BASE

## Les jets

Tout est géré avec un unique dé à 6 faces ! (nommé « D6 »). C’est très simple.

**Faire un jet d’une compétence**

Pour faire un jet d’une compétence, on lance le D6 et on y ajoute le score de la compétence.  
Par exemple, Fernand-Hubert a 4 en Dextérité. Pour faire un jet, il lance le dé et obtient 5. Le résultat de son jet est de 5 + 4 = 9.

Si le score est négatif, le calcul se déroule de la même façon :

*Par exemple, Fernand-Hubert a -2 en Intelligence. Pour faire un jet, il lance le dé et obtient 5. Le résultat de son jet est de 5 + (-2) = 3.*

**Tableau de difficulté des jets :**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Très facile | Aisé | Moyen | Difficile | Très difficile | Epique |
| 2 | 4 | 6 | 9 | 12 | 15 |

**Succès et échec critique**

Lorsque le dé fait un 6 ou fait un 1, on parle de critique (succès dans le cas d’un 6, échec dans le cas d’un 1).

Pour un 6, le joueur double le total obtenu.

Pour un 1, le joueur divise par deux le total obtenu.

*Par exemple, Fernand-Hubert a 2 en Créativité. Pour faire un jet, il lance le dé et obtient 6. Le résultat de son jet est de 6 + 2 = 8, mais comme il a un succès critique, il double le résultat : (2+6) x 2 = 16.*

## 

## Les combats

Les combats sont gérés en tour par tour : chaque combattant agit l’un après l’autre. Les personnages peuvent faire une action par tour, mais certaines armes ou actions rapides prennent seulement une demi-action.

**Déterminer l’esquive naturelle**

L’esquive naturelle est une votre aptitude à éviter les attaques physiques sans faire d’effort, au naturel, en vous battant.

Elle est déterminée par la moitié de votre Dextérité, arrondie au chiffre inférieur. Elle peut donc être négative si votre Dextérité est négative.

*Par exemple, Fernand-Hubert a 4 en Dextérité. Son esquive naturelle est de 2.*

**Calculer le « toucher » d’un coup**

Le toucher est la condition qui doit être réussie pour qu’un coup porté atteigne sa cible. Une fois qu’elle est remplie, on peut passer au calcul des dégâts. Le toucher est simple à déterminer : on lance le D6, on y ajoute le score de la maîtrise de l’arme et on retire l’esquive naturelle de l’adversaire.

Si le résultat dépasse 0, c’est réussi !

**Armure lourde ou légère ?**

L’armure légère n’inflige aucun malus, car le personnage peut bouger normalement lorsqu’il la porte.

L’armure lourde inflige un malus de -2 à l’esquive (naturelle ou non), car le personnage est ralenti dans ses déplacements. La vitesse de course est également diminuée de moitié.

Un personnage sans armure (nu ou avec des vêtements très légers) obtient un bonus de +1 à son esquive et à ses jets liés à la Dextérité.

Par exemple, Fernand-Hubert attaque avec sa hache. Il a 3 en Maîtrise des armes blanches. Pour déterminer son toucher, il lance le dé et obtient 2. Le résultat de son jet est de 2 + 3 = 5. L’esquive naturelle de l’adversaire est de 3. Le toucher est donc de 2. Ca passe !

Il est possible d’obtenir des bonus aux dégâts si le toucher est élevé. Cela fonctionne par multiples de 6 :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Le toucher dépasse… | 6 | 12 | 18 | 24 |
| Bonus aux dégâts | +1 | +2 | +3 | +4 |

## 

## Calculer les dégâts d’un coup

Pour calculer les dégâts, c’est très simple, on jette le D6, on ajoute le score de dégâts.

On retire ensuite la défense de l’adversaire, déterminée par son armure.

Par exemple, Fernand-Hubert a touché avec sa hache. Sa hache fait (FORCE + 4 en dégâts). Il a 4 en Force, ce qui donne 8. Il jette son dé, et obtient 3. Le résultat donne 8 + 3 = 11. L’armure de son adversaire est de 5. Ce dernier subit donc 11 – 5 = 6 points de dégâts.

**L’Esquive**

Il est possible de faire une esquive pour les attaques du prochain tour, si l’on sent que celles-ci seront dangereuses. Il faut alors faire un jet d’Esquive, tout simplement. Ce jet sera un malus au toucher des adversaires. L’esquive prend une action (un tour).

Par exemple, Fernand-Hubert a décidé d’esquiver au prochain tour. Il a 5 en Esquive, et fait 3 à son jet. Le résultat donne 5 + 3 = 8. Ses attaquants subiront un malus de -8 à toutes leurs attaques au tour prochain.

*Remarque : l’esquive ne fonctionne pas contre les sorts.*

Armes à une ou deux mains, et nombre d’armes portées

**Manier une arme à deux mains avec une seule main :** est possible, mais avec un malus de -4 au toucher et aux dégâts, à moins de posséder le double de la Force requis.

**Manier une arme à une main avec deux mains :** est bien sûr possible et permet de diviser par deux le score de Force requis. Donne +2 au toucher et +2 aux dégâts.

**Manier plusieurs armes :** est possible, mais chaque arme supplémentaire inflige -2 au toucher et -2 aux dégâts. Ainsi, un personne maniant 3 armes (s’il dispose de trois bras) aura -4 à son toucher, et -4 aux dégâts infligés.

L’avantage significatif de l’usage de plusieurs armes est de pouvoir attaquer plusieurs cibles en multipliant les attaques, même si elles sont plus faibles et hasardeuses.

## Progression des personnages

Les personnages progressent en récupèrent des points d’expérience à la fin de chaque partie (appelée aussi « scénario »). C’est très simple, ces points sont déterminés de la façon suivante :

|  |  |
| --- | --- |
| Le joueur a respecté le roleplay de son personnage | +1 à +5 |
| Le joueur a fait avancer l’histoire de façon significative | +1 à +4 |
| Le joueur a été utile en combat ou a aidé à vaincre des adversaires dangereux | +1 à +4 |
| Le joueur a été attentif et a joué rapidement lorsque c’était son tour, permettant un rythme rapide de la partie | +1 à +3 |
| Le joueur a pris des initiatives intéressantes et ouvert le champ de possibilités d’action du groupe ou créé des situations inattendues | +1 à +3 |
| Le joueur a été utile au groupe par ses interventions ou ses conseils | +1 à +2 |
| Le joueur a su régler des problèmes de façon intelligente et pertinente | +1 à +2 |

*Par exemple, Fernand Hubert a plutôt bien respecté le roleplay de son perso (+4), il a été très utile à l’histoire (+4), mais il s’est débrouillé comme un manche en combat (+1), il a été moyennement rapide (+2), n’a pas su prendre d’initiatives (+0), mais a beaucoup conseillé son ami Arnold-Henri (+3) et a réglé un problème convenablement (+1). Cela donne un total de 4 + 4 + 1 +2 + 0 +3 +1 = 15 XP.*

Les joueurs ont deux cases sur leur fiche de personnage pour l’expérience : l’**Expérience Totale (XPT)** et l’**Expérience Actuelle (XPA)**.

**L’XPT** est l’expérience acquise depuis la création du personnage. Les points ne sont jamais retirés. A chaque pallier de 60 points, le joueur passe un niveau et se réfère aux propriétés de sa Classe pour savoir sur quels points il progresse.

**L’XPA** est un peu la même chose que l’XPT, sauf que les points se dépensent, dans des Compétences ou des Attributs, de façon libre. Vous aurez donc très vite plus d’XPT que d’XPA.

Les dépenses se font ainsi de façon simple :

**Augmenter un Attribut d’un point : 100 XPA**

*Par exemple, Fernand-Hubert a décidé veut passer de 4 à 5 en Dextérité. Cela lui demande 100 XPA.*

**Augmenter une Compétence d’un point : 6 XPA par point actuel (minimum 6).**

*Par exemple, Fernand-Hubert a décidé veut passer de 4 à 5 en Persuasion. Cela lui demande (4 \*6) = 36 XPA.*

*Autre exemple, Fernand-Hubert a décidé veut passer de -3 à -2 en Cartographie. Cela lui demande 6 XPA, parce que c’est le minimum requis.*

Apprentissage des sorts et techniques magiques

C’est très simple !

Niveau requis

Tout personnage doit commencer par la base, à savoir le niveau 1.

Il y a 6 niveaux de sorts. Pour apprendre un sort de niveau 2, il faut connaître 6 sorts de niveau 1. Et pour apprendre un sort de niveau 3, il faut connaître 6 sorts de niveau 2. Et ainsi de suite jusqu’au niveau 6, qui ne peut être atteint qu’une fois 6 sorts de niveau 5 connus.

Une fois un niveau atteint, le personnage peut apprendre autant de sorts de ce niveau qu’il le souhaite.

Exception aux Symétriques !

Les Symétriques sont également symétriques dans leur apprentissage de la magie, ce qui leur donne un très gros avantage : ils peuvent partir du niveau 6 comme du niveau 1. Cela signifie que, dès le départ, les Symétriques peuvent apprendre des sorts de niveau 6 et de niveau 1.

Pour atteindre le niveau 5, ils peuvent apprendre soit 6 sorts de niveau 4, soit 6 sorts de niveau 6.  
Pour atteindre le niveau 4, ils peuvent apprendre soit 6 sorts de niveau 3, soit 6 sorts de niveau 5  
Pour atteindre le niveau 3, ils peuvent apprendre soit 6 sorts de niveau 2, soit 6 sorts de niveau 4  
Pour atteindre le niveau 2, ils peuvent apprendre soit 6 sorts de niveau 1, soit 6 sorts de niveau 3

Bien sûr, pour augmenter le niveau d’une technique magique, il suffit de connaître le niveau précédent.

Points de compétence requis

Les points requis par un sort dépendent du niveau de celui-ci.

Le premier niveau demande 6 XPA.

Chaque niveau augmente de 6 les XPA requis, ce qui donne le tableau suivant :

|  |  |
| --- | --- |
| Niveau du sort | XPA requis |
| 1 | 6 |
| 2 | 12 |
| 3 | 18 |
| 4 | 24 |
| 5 | 30 |
| 6 | 36 |

|  |  |
| --- | --- |
| Niveau de la technique magique | XPA requis |
| 1 | 12 |
| 2 | 24 |
| 3 | 36 |
| 4 | 48 |
| 5 | 60 |
| 6 | 76 |

A la création de personnage

Lorsque vous créez votre personnage, vous pouvez déterminer dès le départ les sorts dont il dispose. L’apprentissage des sorts à la création de personnage fonctionne sur le même principe d’  « échange » que pour les Attributs. Pour apprendre un sort de niveau 1, vous devez sacrifier 1 point de compétences ; pour un sort de niveau 2, vous devez sacrifier 2 points de compétence, et ainsi de suite : le niveau du sort indique le nombre de points de compétence à sacrifier.

Ce nombre est doublé pour les techniques magiques : 2 points pour le niveau 1, 4 points pour le niveau 2, 6 points pour le niveau 3, etc.

Restrictions : pas de sorts ou techniques magiques de niveau 3 ou plus lors de la création de personnage, même pour les Symétriques, qui peuvent apprendre des sorts de niveau 6 uniquement en dépensant des XPA.

# GUIDE POUR LA CREATION D’UN PERSONNAGE

Attributs

Le joueur doit ajuster ses attributs. Tout est à zéro au départ. Pour augmenter un score, il doit en baisser un autre. Le score de 0 est considéré comme une moyenne. Les scores minimum et maximum dépendent de chaque race.

**Force :** aptitudes physiques du personnage.

**Dextérité**: précision des gestes du personnage.

**Constitution**: résistance biologique du personnage.

**Intelligence**: aptitudes intellectuelles du personnage.

**Perception :** capacité du personnage à analyser son environnement, à remarquer des détails chez les gens, dans le paysage…

**Charisme :** magnétisme de la personnalité et de l’attitude du personnage. Capacité à fédérer les gens, à séduire…

**Essence :** lien du personnage avec la magie. Permet de lancer des sorts, mais aussi de vivre avec la magie. Un personnage avec peu d’essence ne comprend pas la magie et s’affole lorsqu’il la rencontre, voire peut tomber dans le coma ou devenir fou (plus qu’il ne l’est déjà ;)).

**Créativité :** la créativité représente l’ouverture d’esprit du personnage. Plus elle est élevée, plus il est capable d’endurer la folie du monde creux. Son moral tient mieux le coup, et surtout, il maîtrise davantage ses anomalies mentales, qui sont alors affaiblies. Un personnage ayant une faible créativité a du mal à se contrôler, il est plus émotif et se laisse submerger par ses anomalies mentales.

Déterminer les points de vie

Yfrans : 30 + CON

Symétriques : 20 + CON

Az : 40 + CON

Mutants : 5xCON (minimum : 5)

Dieux : Tirer 1D6

Déterminer les points d’âme

Yfrans : 15 + ESS

Symétriques : 20 + ESS

Az : 10 + ESS

Mutants : 5xESS (minimum : 2)

Dieux : 30 + ESS

Argent de départ

Si le Charisme est négatif, on considère ici qu’il est à 1.

Yfrans : CHA x 10 larves

Symétriques : CHA x 15 larves

Az : CHA x 1 larves

Mutants : jeter un dé. Multiplier le nombre par 100. Ceci détermine le nombre de larves.

Dieux : CHA x 200 larves

Avec cet argent, le joueur peut effectuer des « achats préalables » pour démarrer la partie déjà équipé. Consulter l’inventaire, en page 108, pour connaître le prix et la liste des équipements et objets disponibles. Il est bien entendu possible de négocier avec le Maître du jeu des équipements et objets ne figurant pas dans la liste.

Compétences

Les compétences ont un niveau de maîtrise égal à l’attribut auquel elles appartiennent.

Vous disposez de 6 points à répartir où vous le souhaitez.

Traits de caractère

Il faut en choisir 3 différents afin de déterminer la personnalité de votre héros.

Vous êtes entièrement libres. Voici quelques exemples :

Intéressé / Désintéressé

Généreux / Cupide

Avare / Dépensier

Égoïste / Partageur

Téméraire / Prudent

Réfléchi / Fonceur

Courageux / Couard

Honnête / Menteur

Persévérant / Versatile

Loyal / Déloyal

Justicier / Sans scrupules

Sociable / Solitaire

Colérique / Calme

Rancunier / Pas rancunier

Tolérant / Inquisiteur

Naïf / Méfiant

Sentimental / Pragmatique

Optimiste / Défaitiste

Origine, objectifs

La ville ou région d’origine a une forte influence sur le personnage, son passé et ses motivations. Elle détermine aussi où se trouve sa famille et quels sont les lieux qu’il connait le mieux.

Antécédents et handicaps raciaux

Comme avec les attributs, pour acquérir des niveaux d’antécédents positifs, il doit acquérir le même nombre de niveaux d’antécédents négatifs.

Il peut aussi obtenir des points d’antécédents en choisissant des handicaps raciaux  
Consulter la liste des antécédents en page 74 et des handicaps raciaux en page 81.

Implants et tatouages

Le personnage peut disposer d’implants cybernétiques au début de la partie. Pour cela, on considère qu’il dispose de 3000 ~ pour 1 point d’antécédents. Cet argent est destiné à financer des implants et des tatouages, et rien d’autre.

Les implants sont listés en page 84, les tatouages en page 87.

Détail des races

Consulter le détail des races pour savoir comment poursuivre la création de personnages en fonction de la race choisie.

**Détail des races :**

* Les Yfrans, en page 40
* Les Az, en page 44
* Les Dieux, en page 48
* Les Mutants, en page 55
* Les Symétriques, en page 59

Le nom

Les noms sont soumis aux modes et aux traditions dans le monde creux. Pour choisir le nom de votre personnage, consulter la rubrique dédiée, 92en page 92.

Anomalies physiques et mentales

**Yfrans :** lancer 1d6. Le résultat indique le nombre d’anomalies à choisir, de façon équitable, entre physiques et mentales. Si nombre impair, choisir le nombre pair supérieur.

**Symétriques :** même chose.

**Az :** lancer 1d6. Il détermine le nombre d’anomalies physiques à choisir. Les Az sont sains d’esprit.

**Dieux :** ne souffrent d’aucune anomalie.

**Mutants :** voir fiche de personnages

Pour la liste des anomalies physiques, voir en page 64 et pour les anomalies psychologiques, en page 70.

Sorts

L’apprentissage des sorts à la création de personnage fonctionne sur le même principe d’  « échange » que pour les Attributs. Pour apprendre un sort de niveau 1, vous devez sacrifier 1 point de compétences ; pour un sort de niveau 2, vous devez sacrifier 2 points de compétence, et ainsi de suite : le niveau du sort indique le nombre de points de compétence à sacrifier, sachant que vous ne pouvez pas apprendre de sorts de niveau 3 et supérieur à la création de personnage (ceci est également valable pour les Symétriques, qui peuvent apprendre des sorts de niveau 6 uniquement en dépensant des XPA).  
La règle sur les niveaux de sorts reste valable : il faut connaître 6 sorts d’un niveau pour accéder à l’apprentissage des sorts du niveau suivant.

Pour consulter la liste des sorts et des techniques magiques, voir en page 96.

# LES RACES

## Les Yfrans

Description générale

Les Yfrans sont en quelque sorte le peuple « intermédiaire » du monde creux. Ils font le pont entre les Dieux, race vénérée au sommet de la société, et les Mutants et les Az, qui constituent la lie de la population. Les Yfrans sont généralement ceux qui occupent les postes-clefs dans les villes et tiennent les meilleurs magasins, puisque les Az sont considérés comme indésirables et les Mutants sont privés de la plupart des droits.

Les Yfrans sont la race la plus libre, puisque c’est elle qui impose leur mode de vie aux Az et aux Mutants. Seuls les Dieux peuvent les commander, mais ils entretiennent en général de bonnes relations avec ces derniers. Seule la crainte de devenir un jour des Az fait qu’ils les considèrent avec davantage de respect et de déférence que d’amitié.

Relations avec les autres races

* Dieux : respect / déférence / admiration
* Mutants : mépris
* Az : mépris / méfiance
* Symétriques : légère méfiance / courtoisie

Caste de Dieu préférée et crainte

Les Yfrans cultivent la foi dans les Dieux. Ils ont pour la plupart une caste de Dieu préférée, et une autre qu’ils préfèrent éviter, par conviction ou parce qu’ils ont eu un problème avec elle par le passé.

Un Yfran croisant un Dieu appartenant à sa caste préférée sera davantage enclin à l’aider et échanger avec lui. Le Dieu se montrera également plus amical avec lui.

Voir rubrique sur les Dieux pour consulter la liste.

Citoyenneté

Les Yfrans ont un certain sentiment de citoyenneté et de patriotisme qui n’anime pas les autres races. Fiers de leur nation, les Yfrans auront souvent tendance à œuvrer dans l’intérêt de cette dernière.  
Le choix de la ville d’appartenance a donc une importance déterminante pour le personnage.

Les Yfrans peuvent souvent se voir confier des missions par l’administration ou l’armée de leur ville, suivant leurs compétences et leur statut, et les refus sont exceptionnels.

Voici les objectifs généraux de chaque ville :

* Sbarurnville : obtenir le pouvoir à la capitale
* La capitale : étendre son influence et accroître son commerce dans le monde creux
* La ville religieuse : s’assûrer de répandre la parole des Dieux partout / protéger l’accès au trône de Darsul et au Cocon
* La ville manège : ??
* La milice : ??

Caractéristiques (minimum / maximum)

Force : -6/+6

Dextérité : -6/+6

Constitution : -6/+6

Intelligence : -6/+6

Perception : -6/+6

Charisme : -6/+6

Essence : -6/+6

Créativité : -6/+6

Attributs visuels

* Peau incolore : oscille légèrement entre le blanc et le gris pâle
* Yeux lumineux : les Yfrans n’ont pas de pupilles. Leurs yeux sont phosphorescents, de couleur unie. Toutes les couleurs peuvent être choisies, à l’exception du blanc et du noir. Il arrive que des Yfrans aient un œil d’une couleur différente de l’autre, mais c’est rare.
* Couleur des cheveux : voici les couleurs disponibles :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Noir | Gris | Blanc | Magenta Bordeaux |
| Beige | Bleu marine | Miroir | Rose |

A noter que les cheveux clairs (blanc et rose) sont généralement mal vus, et les Yfrans ayant des cheveux de cette couleur naturellement les teintent la plupart du temps, à moins qu’ils n’aiment se faire remarquer.

* Sexe : les Yfrans peuvent être masculins ou féminins. Ouf !

Carrière

La Carrière détermine le type d’activité de l’Yfran. Les Yfrans n’ayant pas de réel carcan déterminant leur mode de vie, leurs activités peuvent être extrêmement diverses. Les Carrières sont les grands domaines d’appartenance ; il revient ensuite au joueur de déterminer l’exact métier de son personnage à des fins scénaristiques et de roleplay.

* **Diplomate**

(métiers d’exemple : avocat, politicien, ambassadeur, marchand…)

**Bonus :** +2 Intelligence, +1 (Eloquence ou Mensonge), +1 Commerce, +1 Bureaucratie, +1 Langues, +1 Contrefaçon, +1 Culture générale

**Par niveau :** +1 (Commerce ou Eloquence ou Mensonge), +1 (Bureaucratie ou Estimation), +1 (Langues ou Stratégie ou Intimidation)

* **Combattant**

(métiers d’exemple : soldat, garde du corps, escorteur…)

**Bonus :** +1 Force, +1 Constitution, +2 Maniement d’une arme au choix, +1 Esquive, +1 Chevauchage , +1 Pièges, +1 Course

**Par niveau :** +1 Maniement d’une arme au choix, +1 (Chevauchage ou Dressage), +1 (Esquive ou Course)

* **Nomade**

(métiers d’exemple : itinérant, chasseur, explorateur…)

**Bonus :** +1 Perception, +1 Dextérité, +1 Maniement d’un type d’arme au choix, +1 Escalade, +1 (Chevauchage ou Pilotage), +1 Repérage, +1 Fouille, +1 Survie

**Par niveau :** +1 (Chevauchage ou Pilotage), +1 (Sens au choix ou Escalade), +1 (Premiers soins ou Fouille)

* **Assassin**

(métiers d’exemple : chasseur de primes, assassin (hum)…)

**Bonus :** +2 Dextérité, +1 Maniement d’une arme au choix, +2 Discrétion, +1 Crochetage, +1 Fouilles, +1 Dissimulation, +1 (Déguisement ou Pièges)

**Par niveau :** +1 (Déguisement ou Crochetage), +1 (Investigation ou Détection ou Sens au choix), +1 (Discrétion ou Fouilles ou Pièges)

* **Artisan/artiste**

(métiers d’exemple : forgeron, peintre, couturier, restaurateur…)

**Bonus :** +1 Dextérité, +1 Intelligence, +2 (Artisanat ou Art au choix), +1 Commerce, +2 Fabrication, +1 Conception

**Par niveau :** +1 (Artisanat ou Art au choix), +1 (Commerce ou Estimation), +1 (Conception ou Contrefaçon)

* **Chercheur**

(métiers d’exemple : scientifique, médecin, technicien…)

**Bonus :** +1 Perception, +1 Intelligence, +2 Science, +3 (Médecine ou Ingénierie), +1 (Premiers soins ou Culture générale)

**Par niveau :** +1 (Science ou Médecine), +1 (Fabrication ou Conception), +1 (Premiers soins ou Culture générale)

## Les Az

Description générale



Les Az sont des Yfrans qui ont subi la cérémonie d’Union Divine. Cette cérémonie lie un Yfran à un Dieu : l’Yfran devient alors le bouclier humain du Dieu. Il ressent la douleur et c’est son corps qui encaisse les blessures à la place de ce dernier.

Les Az sont généralement choisis par les Castes des Dieux ou désignés parmi des criminels ou des gens peu appréciés, puis approuvés par les Dieux pour leurs capacités physiques. Ces Az ont la peau couverte d’une poudre noire qui ne pourra plus jamais les quitter de toute leur vie. Ils sont donc aisément reconnaissables.

Il existe cependant des Az qui se sont portés volontaires pour faire honneur à leur famille et satisfaire un Dieu qu’ils apprécient. Ces Az ont la peau couverte de blanc.

Si les premiers sont considérés comme des parias par la société et ont tendance à vouloir la mort des Dieux (sauf le leur) pour se venger de ce système qui a ruiné leur vie (ce qui leur vaut la haine des autres Yfrans, créant un cercle vicieux), les seconds suscitent le respect et l’admiration des Yfrans. Cependant, les Az quelque soit leur couleur souffrent d’une privation de droits identique : ils ne peuvent dormir en compagnie d’Yfrans, les magasins refusent de leur vendre des armes, et ils n’ont pas le droit de posséder de logement. Ces règles sont là pour préserver la sécurité des Dieux et assurer l’entente entre les Az.

Ceci fait que les Az ont vu leur vie totalement basculer suite à la cérémonie, et vivent à l’écart de la civilisation, parfois seuls ou parfois en bandes.

La Cérémonie développe néanmoins en eux des pouvoirs nouveaux suite aux rituels magiques du lien Divin. Leurs capacités physiques et leur perception de l’environnement sont améliorées. La vie en milieu sauvage aiguise leurs sens et des aptitudes inattendues peuvent apparaître en eux.

Le corps des Az devient également légèrement plus grand (entre 1m90 et 2m40) et se couvre de veines légèrement phosphorescentes, d’une couleur variable. Leurs yeux virent au rouge et leurs cheveux se décolorent, prenant un aspect proche de celui de la cendre (grisâtre clair ou foncé, et poudreux).

Les Mutants sont leurs seuls amis, eux aussi déconsidérés par les Yfrans.

Relations avec les autres races

* Yfrans : antipathie ou admiration mais supériorité
* Dieux : méfiance et mépris
* Mutants : amitié et solidarité
* Symétriques : neutre

Caractéristiques (minimum / maximum)

Force : -3/+9

Dextérité : -3 / +9

Constitution : -4 / +8

Intelligence : -7 / +5

Perception : -3 / +9

Charisme : -9 / +3

Essence : -6 / +6

Créativité : -8 / +4

Déterminer un Dieu

Le Dieu associé à l’Az peut être déterminé par le Maître du jeu pour les besoins du scénario ou décidé au hasard par les dés. Procédons ainsi :

Caractère :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| Bon | Égoïste | Cruel | Justicier | Neutre | Instable |

Activité :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| Guerrier | Diplomate | Mage | Artisan | Guérisseur | Voyageur |

Sa relation avec l’Az :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| Amitié | S’en fiche | Antipathie | Neutre | Sympathie | Instable |

Il est ensuite possible de déterminer ses caractéristiques aux dés.

Catégories d’Az

L’Az revêche

Ces Az sont des guerriers. En colère contre la société Yfranne qui a ruiné leur vie, ils attaquent les caravanes, les voyageurs, les dirigeables et soldats isolés, peuvent parfois faire des attentats, piller des villages ou s’en prendre à des Dieux seuls ou faiblement accompagnés. Ils sont souvent en hordes et aident à la protection des campements.

Ils ont développé un art de la bataille performant avec des armes fabriquées artisanalement avec des éléments naturels ou des pièces détachées récupérées à gauche à droite.

**Bonus :** +3 Force, +2 Dextérité, +1 Constitution, +3 maniements des armes blanches, +2 Réparation, +1 Artisanat (armement), +1 Artisanat (armures)

**Par niveau :** +3 PV, +1 maniement des armes (au choix), +1 Artisanat (au choix)

L’Az pilleur

Cet Az sait comment profiter de la nuit, de la confusion ou de l’inattention des gens pour subvenir à ses besoins. Ces Az aident souvent les bandes ou campements d’Az en ramenant des vivres et denrées subtilisées aux Yfrans. Leur constitution légère fait qu’ils ont tôt ou tard la nécessité d’un compagnon combattant et comprennent la difficulté pour eux de vivre seuls.

**Bonus :** +3 Dextérité, -2 Constitution, +3 Perception, +1 Créativité, +3 Furtivité, +2 Vol à la tire, +1 Esquive, +1 Crochetage

**Par niveau :** +1 Vol à la tire, +1 (Esquive ou Crochetage), +1 (Furtivité ou Pièges)

L’Az métamorphe

Ces Az sont les plus rares mais les plus intrigants : ils ont développé en eux le pouvoir magique de changer leur apparence. De cette façon, ils sont capables de prendre l’apparence d’Yfrans tout à fait normaux et de se fondre dans la société Yfranne comme si de rien n’était. Bien sûr, ils ne reprennent pas leur ancienne apparence, sans quoi ils seraient aussitôt identifiés. Ils ont plutôt tendance à se créer une nouvelle identité, n’ayant parfois rien à voir avec l’ancienne.

Leur pouvoir a cependant des limites : 30 minutes par jour, l’Az doit reposer son métabolisme en reprenant sa forme originelle. S’il est découvert à ce moment-là, la fumée verte enrobant son corps (nécessaire à sa régénération) le désignera aussitôt comme un imposteur et cela lui vaudra la peine de mort par les Yfrans.

Les Az métamorphes sont souvent des Az nostalgiques de leur ancienne vie, qui désirent vivre à nouveau au milieu des Yfrans et ne leur en veulent souvent pas. On en trouve autant qui prennent les autres Az en pitié que ceux qui les détestent comme les « vrais » Yfrans.

**Bonus :** +2 Intelligence, +2 Essence, +2 Éloquence, +2 Mensonge, pouvoir de métamorphose (requiert 15 minutes de préparation dans un cocon créé naturellement, permet de se changer en un Yfran d’une apparence quelconque).

**Par niveau :** +1 Persuasion, +1 Connaissance (au choix), +1 (Menace ou Mensonge ou Marchandage)

L’Az artisan

Les Az artisans sont les bâtisseurs des campements et des équipements Az. Ce sont des débrouillards capables de faire à peu près n’importe quoi rapidement à partir d’objets totalement disparates et n’ayant à priori aucun rapport les uns avec les autres. Les artisans Az n’ont généralement aucun commerce ouvert et travaillent pour la bande dont ils font partie. Leurs produits atteignent rarement une grande qualité mais ils sont très rapides et trouvent une utilité à tout et n’importe quoi. Ils ont horreur de jeter des objets considérés comme inutiles par leurs confrères. Ils peuvent également fabriquer tout ce qui est nécessaire à un campement : tentes, bâtisses (très) rudimentaires, dispositifs de traitement d’eau, fourneaux, chauffage… Ils sont également parfois auteurs de trouvailles curieuses et bien utiles, comme les dispositifs de camouflage d’habitations, les sirènes émettant des fréquences faisant fuir les Dieux, ou encore les cocons endormisso-paralysants, pour y enfermer les Dieux qu’ils ont réussi à capturer.

**Bonus :** +1 Intelligence, +4 Créativité, +3 Artisanat (au choix), +3 Artisanat (autre compétence au choix), +2 Réparation.

**Par niveau :** +1 Artisanat (au choix), +1 Réparation, +1 Crochetage, +1 compétence quelconque au choix

L’Az assassin

Les assassins sont les vengeurs de la communauté Az. Ils rétablissent ce qu’ils estiment être juste en partant aux trousses de ceux qui ont organisé leur cérémonie : souvent des membres de leur famille et des gens haut placés dans leur ville ou village (maire, par exemple). Une fois cela fait, ils se chargent de le faire pour des amis Az dont ils sont proches. Parfois, ils aident aussi les Mutants qui peuvent leur offrir une récompense à la hauteur des dangers encourus. Ils acceptent rarement des missions payées de la part des autres Az : le commerce entre Az n’existe pratiquement pas.

Les Az assassins sont particulièrement cruels car leurs motifs sont personnels et ils ont la rage au cœur. Ils ne sont pas des simples mercenaires, l’argent ne les intéresse que très peu. De plus, lorsqu’ils ont l’occasion de tuer un Dieu qu’ils savent ne pas être lié à l’un de leurs amis, ils le font sans hésiter. Les Az assassins ont souvent un tempérament froid qui les rend un peu plus solitaires que les autres, même s’ils ne sont pas asociaux pour autant.

**Bonus :** +3 Dextérité, +1 Force, +1 Perception, +3 Discrétion, +2 Attaque surprise, +2 Crochetage, +1 Pièges, pouvoir : vision nocturne.

**Par niveau :** +1 Discrétion, +1 (Attaque surprise ou Déguisement), +1 (Crochetage ou Pièges).

## Les Dieux

Description générale



Les Dieux sont la race vivant au centre du monde creux, dans un espace qui leur est réservé, le « Cocon ». Leur société mode de vie ressemble à celui de la cour pendant la monarchie française, autour de Darsul leur chef (qu’ils ne voient que rarement).

Les Dieux vivent de façon harmonieuse entre eux et les conflits y sont extrêmement rares. C’est une race unie au tempérament calme et qui ne manque de rien chez elle.

Ils sont organisés en castes suivant leurs talents respectifs. Chaque dieu décide de sa caste peu après sa naissance et gravit les échelons petit à petit en accomplissant des services pour la société divine ou en suivant un apprentissage rigoureux.

Suite à leur adoubement dans une caste, les Dieux reçoivent un Az qui endurera les coups durs voire la mort à leur place.

Relations avec les autres races

* Yfrans : amis
* Mutants : neutre / léger mépris
* Az : mépris / méfiance
* Symétriques : méfiance / léger mépris

Les Az et les Dieux

Le Dieu a un bouclier vivant : il s’agit de son Az. Si le Dieu est censé mourir, l’Az meurt à sa place. Cependant, la cérémonie d’association d’un Az à son Dieu coûte cher. Si l’Az vient à mourir, le Dieu est rétrogradé et devra payer les frais nécessaires à la reproduction de la cérémonie. Par ailleurs, si les coups subis par le Dieu sont si élevés qu’ils dépassent largement ce que peut endurer l’Az, il est possible que le Dieu soit blessé physiquement et subisse des séquelles, dont il ne pourra pas guérir. En effet, l’organisme des Dieux n’est pas auto-régénérant et leurs plaies ne se referment pas s’il n’y a pas d’Az pour les protéger à ce moment-là.

Caractéristiques (minimum / maximum)

Force : -6/+6

Dextérité : -8 / +4

Constitution : 0 (invariable) => l’Az est à déterminer après

Intelligence : -3 / +9

Perception : -8 / +4

Charisme : -2 / +10

Essence : -3 / +9

Créativité : -8 / +4

Déterminer un Az

L’Az est l’être vivant qui endurera les coups à la place du Dieu. Il peut être choisi au hasard (jet de dé), on dira alors qu’il a été choisi par la caste du joueur, ou déterminé par le Maître du jeu suivant les besoins du scénario. Le Dieu peut dépenser de l’argent, s’il en a à disposition au moment de choisir son Az (que ce soit à la création du personnage ou après que son Az soit mort) pour se payer un Az de qualité supérieure.

*Caractéristiques au hasard en fonction du jet de dé (lancer deux D6) :*

* *2 : -4*
* *3 : -3*
* *4 : -2*
* *5 : -1*
* *6 : 0*
* *7 : 1*
* *8 : 2*
* *9 : 3*
* *10 : 4*
* *11 : 5*
* *12 : 6*

A chaque jet correspondra une caractéristique. Toutes les caractéristiques ont leur importance (même si la Constitution concerne directement le Dieu) car l’Az peut décider de s’en prendre au Dieu.

Le Dieu peut payer 1000 larves pour augmenter de 1 une caractéristique (ou en baisser une autre de 1 pour avoir un Az peu dangereux).

Il est aussi bien sûr possible, si un Az doit être choisi au cours de l’histoire, d’en déterminer un parmi les PNJ, dans l’entourage des joueurs (voire parmi les joueurs !). Dans ce cas, on ignore la règle permettant de changer les caractéristiques de l’Az ou les diminuer.

Le caractère de l’Az est laissé à la distinction du maître du jeu.

Attributs visuels

* Peau colorée : les Dieux n’ont pas la peau grise. Voici la liste des couleurs disponibles :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Bleu | Rouge | Orange | Vert |
| Violet | Turquoise | Jaune | Couleur miroir |

Les Dieux sont considérés de façon égale quelle que soit leur couleur, sauf les Dieux miroir : ils reçoivent des égards supplémentaires, comme s’ils étaient supérieurs (bien qu’ils ne le soient pas en réalité), mais subissent des sanctions plus graves de la part de leurs supérieurs ou de leur caste en cas d’échec.

* Couleur des yeux : les Dieux ont les yeux lumineux, comme les Yfrans. La couleur est entièrement libre. Le noir peut être choisi, les yeux répandront alors des volutes de brume noire.
* Musculature : la musculature des Dieux est en général assez prononcée. Ils sont d’apparence athlétique. Elle peut être plus ou moins développée suivant les cas, mais il est rare qu’un Dieu soit svelte, même s’il ne se bat jamais.
* Sexe : les Dieux sont asexués, mais d’apparence globalement masculine. La reproduction des Dieux n’existe pas, ils n’ont aucun lien de parenté les uns les autres. Les Dieux sont créés par Darsul.

Pouvoirs des Dieux

* **Planer :** lors de ses déplacements, le Dieu ne marche pas, il plane à quelques centimètres du sol. Marcher est très mal vu dans la société divine, bien qu’un Dieu puisse le faire.

Une fois par jour :

* **Respect :** exercé sur quelqu’un, ce dernier perd toute agressivité contre le Dieu pendant 10 minutes et le traite avec respect, voire en tant qu’ami s’il n’était pas méfiant auparavant. La cible du sort n’accède pas pour autant à toutes les demandes du personnage, mais peut lui rendre un service, lui faire une réduction, et cessera de le combattre s’il était en train de le faire. Ce sort prend fin si le Dieu l’attaque.
* **Oubli :** la personne ciblée par le pouvoir oublie les 10 dernières minutes qui viennent de s’écouler.
* **Lumière divine :** une lueur éblouissante entoure le Dieu et aveugle tout le monde sur un périmètre de 15 mètres, même s’il y a des murs (elle les traverse).

Caste

Le choix de la caste est déterminant pour le Dieu : il va déterminer ses perspectives d’évolution, son équipement de base et ses activités.

Chaque Dieu est entièrement tatoué, de la tête aux pieds, par des tatouages typiques de sa caste : on peut donc du premier regard savoir à quelle caste il appartient.

Chaque Dieu fait partie d’une Caste, qu’il choisit à sa naissance en fonction des aptitudes qu’il se découvre.  
Les Dieux ne changent pas de Caste, il s’agit pratiquement d’une famille pour eux et elle leur est chère, malgré les obligations qu’elle leur impose.

Si par exception un Dieu venait à vouloir changer de Caste, il pourrait le faire mais serait vu en paria par tous ceux de son ancienne Caste et mal considéré même par ceux de la nouvelle.

Chaque Caste est divisée en dix rangs. Entre parenthèses est indiqué le niveau requis pour accéder au rang. Il faut avoir effectué deux missions d’un rang pour accéder au rang supérieur.

1 : (1) Nouveau-né

2 : (2) Apprenti

3 : (3) Membre confirmé

4 : (4) Adjoint au contremaître

5 : (6) Contremaître

6 : (8) Superviseur

7 : (10) Membre de prestige

8 : (13) Commandant

9 : (15) Maître de Caste

10 : (20) Doyen (membre unique)

Il n’y a qu’un seul doyen par Caste.

Les Castes ne versent pas de salaire à leurs membres. Elles leur offrent le gîte et le couvert gratuitement, elles soignent et équipent gratuitement leurs membres, mais exigent que pour chaque mission soit rapporté l’objet du butin ayant la plus grande valeur.

Les Castes redistribuent ainsi les butins récupérés de chaque mission aux différents membres selon leur rang, les plus haut placés étant les mieux lotis.

LES AMBASSADEURS DE LA FAILLE

Ils sont envoyés combattre les armées de monstres dégénérés dans la Faille. Ce sont les soldats d’élite de l’armée des Dieux et ils sont entraînés à combattre, par les armes ou par l’Essence.

Si la plupart des Ambassadeurs partent pour la faille, ce n’est pas le cas de la totalité d’entre eux : bon nombre d’Ambassadeurs accomplissent également des missions dans l’ensemble du monde creux afin de rapatrier de l’équipement, des vivres ou des alliés aux Dieux, ou tout simplement afin de s’assurer de la protection du Cocon.

Progression par niveau :

Il existe deux types d’Ambassadeurs :

* Les Ambassadeurs de la Force : +1 Maniement d’une arme par niveau / +3 PVMax par niveau
* Les Ambassadeurs de l’Essence : +1 Sort par niveau / +3 PEMax par niveau

Objet spécial offert :

Gourde auto-régénérante d’enduit pour lame (ou tout autre objet ou équipement) causant +2 dégâts d’acide à chaque coup (+7 contre les monstres de la Faille).

Au cinquième rang, une gourde générant de l’acide plus pur est confiée au Dieu : +3/+9

Au huitième rang, une gourde à la pointe de la technologie lui est confiée, générant un acide extraordinaire : +5/+10

LES HARMONISTES

Les Harmonistes sont chargés de la bonne entente entre les différentes races du monde creux. Ils sont parmi les rares Dieux à s’intéresser réellement aux problèmes des autres races. Ils sont souvent consultés afin de départager des camps ou des idéologies, et occupent parfois même des postes clés dans l’administration des villes. Ils sont en général des gens de confiance qui agissent de façon désintéressée : c’est grâce à eux que les Yfrans ont foi dans les Dieux et les Dieux estiment que cette Caste agit donc dans leur propre intérêt.

Ils sont très mal vus par les Mutants qui les considèrent comme des menteurs et des opportunistes.

Progression par niveau :

+1 aux compétences de Diplomatie par niveau / ne peuvent pas être pris pour cible par les autres races, à moins qu’ils ne le fassent sans être vus : les Harmonistes seront systématiquement défendus par la foule environnante s’ils sont attaqués en public.

Objets spéciaux offerts :

Insigne d’Harmoniste, valeur 10000 larves,

Toge gracieuse en Xuféore : +2 au Charisme lorsqu’elle est portée, peut couvrir une armure, mais nuit à la discrétion (-3), valeur 1000 larves

LES ERUCTEURS MATIERISTES

Les Eructeurs Matiéristes sont les artisans Divins. Les Dieux considèrent que la mécanique est une matière impure qui n’appartient pas à leur monde originel, dont leur Cocon est le dernier vestige. Se refusant l’usage des équipements mécaniques et/ou métalliques de fabrication Yfrane ou Mutante, ils s’en remettent aux matériaux divins créés sécrétés par leur propre corps.

La caste des Eructeurs Matiéristes existe à cet effet : si les Dieux sont capables d’extraire à l’infini de la matière de leur corps, et d’en donner la forme de leur choix, fabriquer des objets utiles n’est pas donné à chacun d’eux. Les Eructeurs cultivent l’art de créer des objets pratiques et performants.

Toutefois, ils ne peuvent en fabriquer qu’un nombre limité. Lorsque ce nombre est atteint, le Dieu doit réabsorber un objet pour en fabriquer un nouveau.

Liste des compétences d’Eruction Matiériste :

* Armement de mêlée
* Armement à feu
* Armement à distance
* Protections (armures)
* Ustensiles utilitaires à mécanisme (passe-partout, radar, télécommande…)
* Ustensiles utilitaires sans mécanisme (bombe, chaise, table, vêtements simples…)
* Ustensiles complexes et artistiques (instruments, beaux vêtements, clefs…)

Le calcul des caractéristiques des objets fabriqués s’effectue de la même manière que lors de l’utilisation des compétences Artisanat ou Ingénierie.

Créer un objet prend une demie heure au personnage et lui consomme la moitié de ses points de vie actuels (et non maximum : il est impossible de mourir d’une Eruction Matiériste).

Progression par niveau :

+1 Objet créable par niveau (2 au niveau 1), +1 aux compétences d’Eruction Matiériste.

Restriction : le personnage ne doit jamais porter d’objet mécanique. S’il est forcé d’en porter un, son moral est sérieusement mis à l’épreuve ainsi que sa concentration. Il subit -1 à toutes ses caractéristiques tant qu’il le porte, et l’effet se cumule pour chaque objet mécanique porté.

LES MESSIES DE L’OUVERTURE SACREE ET DE LA GRANDE AIRE INFINIE

Les Messies de l’Ouverture Sacrée et de la Grande Aire Infinie sont une Caste un peu à part, qui poursuit un but controversé au sein des autres Castes : trouver une ouverture dans le monde creux menant vers l’extérieur. Bien que toutes les autres races soient persuadées que la paroi du monde creux est infinie, les Messies, eux, pensent qu’il existe un moyen d’en sortir.

Considérant que leur nature divine ne peut se contenter de ce monde-prison, que leur enfermement est injuste et qu’autrefois, la liberté était leur (preuve en est le Cocon, ultime ruine de leur monde d’autrefois), ils estiment leur quête juste et sont sûrs d’y parvenir un jour.  
Bien sûr, aucun Messie n’a jamais rien trouvé. Mais qui sait, et si ça arrivait ? On ne le regretterait pas.

Les Messies explorent donc le monde creux de long en large, toute leur vie, en fouillant chaque recoin, en allant là où personne n’irait, en affrontant tout et n’importe quoi, en dormant n’importe où, et n’en sont pas malheureux. Ils connaissent le monde creux comme personne et savent s’adapter à n’importe quelle situation périlleuse.

Progression par niveau :

+1 aux aptitudes d’Exploration et +1 aux connaissances.

Objets spéciaux offerts :

Mini-zeppelin individuel blindé des Messies.

Valeur : 20 000 larves.

Blindage : +2 en défense lorsqu’on se fait toucher alors que l’on est à l’intérieur.

Pour un jour de voyage : 10L suffisent.

Tous les deux rangs, le zeppelin est amélioré gratuitement. Il reste individuel (une seule place), mais gagne en blindage et bénéficie cumulativement de +1 en défense à chaque fois.

Au huitième rang, on installe sur le zeppelin un système électronique auto-régénérant de carburant, ce qui permet au zeppelin de fonctionner de manière autonome gratuitement.

Le blindage du zeppelin est un blindage généré électroniquement et fonctionne à sens unique : il protège le pilote, mais n’empêche pas ce dernier d’attaquer.

LES ALCHIMISTES DE LA FOI

Les Alchimistes de la Foi peuvent être confondus avec les Harmonistes par ceux qui connaissent mal les Dieux, et pourtant l’état d’esprit n’est pas du tout la même. L’Alchimiste de la Foi utilise la foi placée en lui par les individus des autres races pour constituer son pouvoir.

Afin d’obtenir la foi d’autrui en lui, il lui promet en général ses services, foi qui peut devenir permanente si ces services résolvent les problèmes. Il peut aussi y aller par la force et la menace, en jouant sur la peur, mais cette méthode est peu utilisée car jugée moins efficace.

Plus le nombre de personnes ayant foi en lui croît, plus l’Alchimiste de la Foi gagne en puissance.

Attention toutefois, la foi peut se briser facilement, si l’Alchimiste fait quelque chose qui ne plaît pas à ses adeptes.

Au niveau 1, l’Aura de foi de l’Alchimiste est de 50 mètres : au-delà, ses adeptes n’ont aucun effet sur lui. Chaque adepte lui confère un bonus de +1 dans une caractéristique (qu’il peut changer toutes les 30 minutes), jusqu’à un bonus de +3.

Progression par niveau :

+30 mètres d’Aura, +1 au bonus maximal, -2 minutes au délai de changement

Objets spéciaux offerts :

Catalyseur de foi : permet de transformer la foi des individus en énergie. Fonctionne même sur les Dieux n’appartenant pas à cette Caste et sur les non-Dieux, mais seuls les Dieux (et les rares Symétriques) appartenant aux Alchimistes de la foi ont le droit d’en porter. Le catalyseur de foi est un bel objet faisant la taille d’une grosse gourde, avec une mécanique rutilante et il émet un léger ronronnement : il est difficile de le cacher. Lorsqu’un autre individu que le propriétaire utilise un catalyseur de foi, il bénéficie de la foi accordée à son propriétaire.

Au cinquième rang : rallonge infinie de Catalyseur. La rallonge ne se termine jamais, et peut donc s’étendre sur des kilomètres. Elle permet au Catalyseur de bénéficier de la foi de personnes situées très loin. Attention, malgré sa résistance élevée qui la protège des phénomènes naturels, la rallonge peut se briser sous les coups d’une arme tranchante, par exemple, ou ne plus fonctionner si elle est trouée ou transpercée par un projectile.

Relations avec les non Dieux

Un Yfran fera spontanément une réduction à un Dieu dans un magasin, et ce dernier aura d’office droit à divers privilèges (la meilleure chambre dans une auberge, etc). Bien que le Dieu puisse abuser des services des Yfrans, c’est chose rare. Les Dieux entretiennent de bonnes relations avec ces derniers et leur venue est un plaisir pour les Yfrans. Ce n’est pas le cas des mutants qui ne manqueront pas une occasion de les attaquer par derrière et ne leur feront pas de faveur. Cela peut déclencher un conflit, violent ou non. Les Symétriques resteront polis vis-à-vis des Dieux, mais les traiteront d’égal à égal, ce qui peut irriter le Dieu, qui va se sentir supérieur, mais ne l’agressera pas forcément.

## Les Mutants

Description générale

Les Mutants sont des formes de vie dégénérescentes. Certains pensent qu’ils sont à la base des Yfrans déformés, d’autres affirment qu’ils n’ont aucune racine parmi les autres races du monde creux.

Monstrueux, laids, mais pas pour autant idiots ou faibles, les Mutants constituent une part importante de la population, mais sont la plupart du temps cantonnés au plus bas de l’échelle sociale. Méprisés par les Yfrans, ignorés par les Dieux dont ils sont jaloux, ils s’en remettent parfois aux Az dont ils sont les seuls alliés. Leur opinion des Symétrique est variable : certains Mutants les considèrent comme des Dieux et les jalousent, d’autres les voient comme des leurs, soumis à une forme de mutation différente, et entretiennent avec eux des rapports amicaux.

Relations avec les autres races

* Yfrans : mépris / antipathie
* Dieux : jalousie
* Az : amitié
* Symétriques : amitié ou jalousie

Le Complot

Les Mutants en ont marre de leur triste vie ! C’est pourquoi ils manigancent entre eux une nouvelle forme de résistance : le Complot. Le Complot est une vaste hiérarchie de Mutants, possédant armes et informations, destinée à renverser la domination des Yfrans et des Dieux. Le Complot est bien entendu tenu secret de toutes les autres races (y compris les Az) et le dévoiler sciemment est passible de la peine de mort. Pratiquement tous les Mutants font partie du Complot et les rares qui choisissent de ne pas y participer sont extrêmement mal vus (ils n’ont alors plus d’alliés même dans leur propre race).

Voir la page dédiée au Complot pour plus d’informations sur la hiérarchie des Mutants en son sein.

Caractéristiques (minimum / maximum)

Force : -20 /+20

Dextérité : -20 / +20

Constitution : -20 / +20

Intelligence : -20 / +20

Perception : -20 / +20

Charisme : -20 / 0

Essence : -20 / +20

Créativité : -20 / +20

Décider de la morphologie d’un Mutant

**Vous avez 20 points à répartir dans la morphologie du Mutant !**

A retenir : un Mutant est un monstre. Au moins 3 paramètres parmi les suivants doivent être différents des standards des autres races (taille : 1.5m, poids : 60kg, deux bras, deux jambes, une tête).

Première étape : la taille !

Un Mutant possède en général une taille variable dans une fourchette assez large qui va de 50 centimètres à 4 mètres de haut.

Attention : pensez que les Mutants les plus hauts ne peuvent pas entrer dans les bâtiments qui ne sont pas prévus pour eux. Cela constitue au final un gros inconvénient.

Pour chaque tranche de 50cm, on ajoute +1 en Force et on retire -1 en Dextérité.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Points** | 2 | 1 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Taille** | 0.5m | 1m | 1.5m | 2m | 2.5m | 3m | 3.5m | 4m |
| **Force** | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 |
| **Dextérité** | +2 | +1 | 0 | -1 | -2 | -3 | -4 | -5 |

Deuxième étape, les membres !

Faites-vous plaisir. Pas plus de 5 par membre. 1 point par membre (vous pouvez également dépenser 1 point pour changer chaque bras+main normale en bras+main griffue). Vous pouvez aussi retirer des membres que vous avez en nombre standard, ce qui vous coûte un point par membre retiré.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Type de membre** | Bras + main normale | Bras + main griffue | Tentacule | Jambe | Aile | Queue | Tête |
| **Spécificité** | Adapté aux travaux manuels. | Adapté au combat (+1 Force à l’usage).  Handicapant pour les travaux manuels. | Adapté au combat (+2 Force à l’usage).  Inutile pour les travaux manuels. | Adapté à un déplacement précis et rapide... | Permet de voler. Plus il y a d’aile et meilleur est le vol. | Peut être utilisé à peu près comme un tentacule, avec une force normale (0). | C’est là qu’on réfléchit. |
| **Nombre « standard »** | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 |
| **Si en surnombre, effet par membre…** | Plus agile, plus rapide en tâches manuelles (+1 aux jets). -1 en Charisme. | Plus performant au combat. Tant qu’il n’y a que 2 bras au total, pas de malus Charisme, sinon -1. | Très puissant (+1 aux jets de corps à corps ou armes à mains nues).  -1 en Charisme. | Augmente le déplacement de 5m/s, et de +1 les jets liés à la course et l’athlétisme. -1 en Charisme. | Permet de voler plus vite (+5m/s). Peut gêner les bras à partir de 3 (-1 en Dextérité). | Chaque queue peut servir si l’occasion le permet. -1 en Charisme à la première, plus après. | Augmente les jets liés à la Perception (+1), -1 en Charisme.  Augmente les probabilités de maux de tête ! |
| **Si en sous-nombre, effet par membre…** | -1 en Dextérité et -1 en Charisme. | - | - | Divise par deux le déplacement (puis le met à 0). -1 en Charisme. -1 à tous les jets liés à la course et l’athlétisme. | - | - | -1 en Charisme. Il va falloir penser à déplacer vos yeux, nez, bouche et oreille ailleurs ! |

Pour chaque membre, vous pouvez décider librement de la longueur, de la couleur, de l’emplacement, et de la matière (écailles, peau…). Vous pouvez bien sûr ne pas avoir de bras, ou de jambe, ou de tête… Le nombre entre 0 et 5 est totalement libre. Vous pouvez aussi ajouter de la déco, comme des cornes.  
Notez qu’il est tout à fait possible de se déplacer avec les bras (surtout si vous n’avez pas de jambes !).

Votre personnage peut également n’avoir aucune mobilité (ni bras ni jambes), et devra faire appel à des gens ou à des moyens de locomotion (fauteuil roulant par exemple) pour se déplacer.

**Carapace ?**

La présence d’une carapace augmente de +2 les jets liés à votre Constitution, mais réduit encore de 1 votre Charisme, et vous ralentit en vous donnant -1 à la Dextérité ! Vous pouvez choisir la répartition de la carapace : homogène (sur tout le corps) ou ciblée (sur le dos, par exemple). Plus la zone couverte est large proportionnellement à votre corps, plus la protection diminue (+3 sur une zone très faible, +2 pour un recouvrement « standard » correspondant à tout le dos, et +1 pour un recouvrement total ou quasi total).

**Les sens**

Vous pouvez déterminer combien d’yeux, de nez (ou de museaux), de bouches (ou de gueules), d’oreilles vous avez.

1 point pour chaque écartement du nombre standard, et -1 en Charisme pour chaque écartement du nombre standard.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bidule** | Gueule | Museau | Branchies | Nez | Yeux | Bouche | Oreilles |
| **Nombre standard** | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| **Effet en surplus** | Articulation difficile, -2 aux jets de sociabilité.  Mais puissant, peut servir d’arme de corps à corps. | Odorat très développé, +2 aux jets liés à l’odorat. | Permet de respirer sous l’eau. | Accroît la probabilité de rhumes…  +1 aux jets liés à l’odorat. | +1 aux jets liés à la vue et à la visée. | Permet de manger plus vite… | +1 aux jets liés à l’ouïe. |
| **Effet en sous-nombre** | - | - | - | Perte de l’odorat si pas de museau. | -2 aux jets liés à la vue et à la visée (perte de la profondeur) puis cécité. | Perte de la voix si pas de gueule. | -2 aux jets liés à l’ouïe. Perte de la stéréo.  Puis perte de l’ouïe. |

Pour chaque élément, vous pouvez choisir l’emplacement.

**Poids**

Vous pouvez déterminer votre poids à votre convenance. Suivant la constitution et la taille de votre personnage, le poids peut être très élevé ou très bas.

**Sexe**

Les Mutants peuvent être de sexe masculin, féminin, hermaphrodites ou bisexués.

Dans le cas d’un hermaphrodite, choisir la durée de la période de chaque sexe (1 point dépensé).

Dans le cas d’un bisexué, vous pouvez choisir pour chaque partie du corps, si elle est d’apparence masculine ou féminine.

**Dégénérescences physiques et mentales**

Tous les points non affectés jusqu’ici doivent être dépensés en Dégénérescences physiques et/ou mentales de façon équitable (si nombre impair, arrondir au supérieur) ! (voir chapitre dédié)

## Les Symétriques

Description générale



Les Symétriques ressemblent aux figures des cartes à jouer : deux « moitiés » d’individus, collées en sens inverse.

Les deux moitiés sont vivantes et séparées par une ligne dont l’inclinaison peut varier en fonction de l’individu et de l’emplacement.

Il existe plusieurs types de Symétriques : les Symétriques réels et les faux symétriques, qui ont deux personnalités. Ces dernières peuvent s’entendre ou non.

Considérés par certains comme des formes de divinités proches de la race des Dieux et par d’autres comme des Mutants, la condition Symétrique est très variable dans le monde creux.

Les Az savent bien qu’ils n’ont aucun lien avec eux contrairement aux Dieux et ne leur sont donc jamais agressifs. Les Dieux quant à eux voient d’un œil attentif leur comportement : si la plupart n’apprécient pas que les Symétriques se prennent pour des Dieux, quelques-uns trouveront agréable qu’ils souhaitent se mélanger à eux.

Relations avec les autres races

* Yfrans : mépris ou admiration suivant le point de vue
* Mutants : solidarité ou mépris suivant le point de vue
* Az : amitié ou normale
* Dieux : antipathie ou amitié suivant le point de vue

Comportement d’un Symétrique

Les Symétriques sont des individus qui se prennent pour des Dieux, par conséquent, ils agiront toujours de façon amicale avec les Dieux, même si ceux-ci les reçoivent mal. Ils pourront cependant agir de façon condescendante avec les autres races (ou agir en amis comme certains Dieux) et les réactions de leur entourage se feront en conséquence.

Caractéristiques (minimum / maximum)

Force : -5/+5

Dextérité : -4/ +4

Constitution : -4/+4

Intelligence : -8 / +8

Perception : -8 / +8

Charisme : -7 / +7

Essence : -5 / +5

Créativité : -6/ +6

Attention : le symétrique est toujours un assemblage de deux moitiés identiques. Par conséquent, une blessure est toujours double car elle affecte l’autre membre en symétrie. Par exemple, crever l’œil d’un symétrique crève son autre œil.

Par défaut, nous dirons donc que tous les dommages subis par le symétrique sont doublés.

Déterminer un axe de symétrie

L’Axe de Symétrie est très important pour le Symétrique : il détermine à quoi le symétrique va ressembler à chaque moment. En effet, la physionomie du Symétrique dépend de l’emplacement et l’orientation de son axe de symétrie. L’axe de symétrie est généralement un petit objet, que le symétrique porte sur lui afin de ne pas se retrouver dans des situations préoccupantes. Cet objet est la plupart du temps désigné par les parents du symétrique à la naissance de celui-ci, et prend la forme d’une petite babiole, d’un petit bijou…



Image de droite : un Symétrique dont l’axe est devenu quelque peu indésirable. Dans une inclinaison comme celle-ci, le Symétrique ne peut plus parler et sa réflexion se limite aux instincts de base de la survie. Il ne peut plus ni voir ni entendre.

La position idéale pour un Symétrique est l’oblique légère correspondant à celle d’une carte à jouer : en effet, si l’axe est à la verticale, le Symétrique donnera l’impression d’être un humain normal, mais n’aura qu’un côté unique dupliqué : par exemple, deux yeux gauches, deux oreilles gauches, deux narines gauches, deux bras gauches… Gênant surtout s’il est droitier.

Remarque : l’Axe de symétrie est naturel, il ne peut être utilisé afin de dupliquer les objets. Il fait partie inhérente du corps du Symétrique et ne duplique que lui-même et ce qui le couvre directement (vêtements, implants…).

Tirer profit de l’axe de symétrie

**Position normale de l’axe (format « carte à jouer) :**

Même si les deux parties de la morphologie Symétrique sont identiques, elles peuvent agir de façon indépendante. Par conséquent, un Symétrique en « position normale » est beaucoup plus intelligent (deux cerveaux – bonus de +2), et possède deux bouches qui lui permettent de lancer deux sorts en même temps, quatre yeux, oreilles et narines, ce qui lui donne +2 en perception…

**Position verticale de l’axe**

Lorsque l’axe est en position verticale, le symétrique est visible de la tête aux pieds, mais son côté gauche et droit sont symétriques (on ne voit que le côté gauche, ou droit, dupliqué). Cette position lui confère une apparence d’Yfran, tout en lui conférant des traits de visage et de corps parfaitement symétriques. Cet aspect est particulièrement apprécié dans le monde creux ; les gens y voient un signe de grâce manifeste. Le symétrique gagne +4 en Charisme.

**Position inversée de l’axe**

Lorsque l’axe est en position inversée, le symétrique « perd la tête » et ne ressemble plus qu’à quatre jambes reliées entre elles par un début de torse et de hanches. Cette position est dangereuse pour le symétrique car, sans tête, il devient comme un animal livré à ses plus bas instincts. Certains esclavagistes se servent de ce point faible pour maîtriser des symétriques réduits à l’état d’esclaves. Dans certaines situations, le symétrique peut toutefois délibérément adopter cette position lorsqu’il est en compagnie de gens de confiance qui pourront replacer eux-mêmes l’axe dans le bon sens plus tard. De cette façon, le symétrique « à quatre jambes » peut faire office d’une efficace monture ou devenir un étonnant combattant à mains nues. Il gagne +3 en Force et +3 en Constitution.

**Axe à l’extérieur**

Lorsque l’axe de symétrie est éloigné du corps du symétrique, celui-ci se dédouble logiquement.

Le symétrique contrôle alors les deux corps, entiers. Totalement dédoublé, le symétrique peut alors se tirer de certains mauvais pas, comme s’évader d’une prison en créant un double de l’autre côté de la porte verrouillée. Cette position peut donc s’avérer extrêmement utile. Cependant, il est très difficile de contrôler deux corps séparés avec une même conscience, et de suivre deux points de vue différents, même avec deux cerveaux.

Chacun des deux exemplaires du symétrique a les mêmes caractéristiques (celle du personnage), avec toutefois un malus de -4 en Dextérité et en Perception, et un bonus en Intelligence de +2, grâce aux deux cerveaux.

Jumeaux

Pour donner naissance à un enfant, une symétrique doit forcément inverser son axe de symétrie (position inversée de l’axe, voir plus haut). Cependant, dans cette position, la partie basse du corps étant dédoublée, la mère accouche forcément de deux jumeaux symétriques, identiques en tous points.

Les jumeaux peuvent suivre une trajectoire de vie différente et accéder à des postes différents, adopter des caractères différents ; toutefois, ils sont élevés par leurs parents de la façon la plus… symétrique possible, et leur donnent le même nom, si bien qu’on les confond souvent. Leur physique évolue biologiquement de la même façon et ils naissent avec les mêmes pathologies physiques, mentales, et les mêmes dons ou tares.

Lors de la création de personnage, le maître du jeu choisit si le symétrique possède un jumeau ou une jumelle et en quels termes il se trouve avec ce dernier.

Généralement, les relations entre jumeaux sont symétriques : par exemple, ils s’aiment ou se détestent mutuellement.

Attributs visuels

* Identiques à ceux des Yfrans.
* Manifestation de l’Axe de Symétrie : est-il invisible ? Est-il lumineux ? S’agit-il d’une sorte de disque noir ? Il en existe de toutes les formes.
* Flotte (sauf lorsqu’il se retrouve en « axe inversé », avec quatre jambes.
* Pas de mutations physiques ni mentales, ce qui les rend proches des Dieux.

Symétrique réel et faux Symétrique

Bon, un Symétrique reste symétrique quoi qu’il arrive, mais le problème, c’est que certains Symétriques ont un reflet… Vivant. Une sorte de frère siamois qui n’est pas toujours d’accord avec vous (joué par le Maître du jeu ou un joueur volontaire).  
Bon en fait, il n’est à peu près jamais d’accord avec vous. C’est très gênant et il peut faire ce qu’il veut, quand il veut, pour vous nuire, sans jamais en pâtir. Ce n’est pas non plus invivable mais cela peut vous causer beaucoup de désagréments. Il peut vous empêcher d’aller dans un endroit où vous souhaitez aller, par exemple.

Les caractéristiques de votre reflet sont l’inverse des vôtres. Si vous avez -2 en Force et 4 en Intelligence, il aura respectivement 2 et -4. Même si visuellement, il est votre double.

Cette terrible tragédie de votre vie (car non vous, ne pouvez pas le tuer, il est votre reflet. Vous partagez les mêmes points de vie) a néanmoins un avantage : lorsque vous œuvrez dans le même but, d’un commun accord (votre survie par exemple), vos scores de caractéristiques sont additionnés (sans tenir compte du signe). Par exemple, -2 et 2 donnera un total de 4.

Cependant, à savoir que les bonus donnés par les soins et sorts n’affectent que l’une des deux parties du faux Symétrique.

Les implants cybernétiques, tatouages, vêtements etc affectent le reflet.

Symétrique planant ou symétrique rampant

Certains symétriques peuvent planer ! Comment est-ce possible ? Tout dépend de l’Essence du Symétrique.

Le symétrique peut se déplacer à [ESS] mètres d’altitude et à [ESS]/2 mètres par seconde maximum.

Lorsque le symétrique à une Essence à zéro, il ne plane pas : il rampe.

Plus son Essence est basse, plus il est vulnérable à l’attraction terrestre.

Ceci diminue son aptitude à se déplacer : elle est alors de 50cm/[ESS].

Néanmoins, il est de plus en plus fort. Chaque point en-dessous de zéro permet de repousser le maximum de Force du Symétrique, de telle sorte qu’un Symétrique ayant -5 en Essence peut atteindre 10 en Force. De plus, cloué au sol, le Symétrique a une bien meilleure perception du bruit et de la topologie terrestre : il peut déceler plus facilement les traces de pas et entendre les gens venir de loin. Chaque point en-dessous de zéro lui donne +1 en Ouïe et +1 en Repérage.

Pouvoirs de Symétrique :

Inversion de l’Axe : pour une durée sans limite, le Symétrique inverse son axe et le reflet devient le personnage principal. Cela peut avoir un effet surprenant dans le cas d’un faux Symétrique. Cela peut servir à vous protéger : les blessures subies par le reflet et ses points d’Essence perdus sont restaurés lorsque le sort prend fin, puisque… Ce n’est qu’un reflet.

Double axe: un autre axe apparaît, perpendiculaire au premier, faisant de vous une créature quadrupléenne symétriquement. Cela peut être très handicapant ou très puissant : les scores de +2 en Intelligence et Perception passent à +4 et vous pouvez lancer quatre sorts en même temps… Sous réserve que les axes soient dans le bon sens !

Durée maximale : 1 minute par niveau, une fois par jour par niveau.

Image de droite : un Symétrique quadruplé dont la métamorphose peut être très pratique.

Caste ou Carrière

Le Symétrique a deux possibilités pour se lancer dans la vie : intégrer une Caste de Dieu ou suivre une Carrière Yfrane.

Intégrer une Caste est néanmoins compliqué car les Dieux ne sont pour la plupart pas enthousiastes à accueillir des Symétriques dans leurs rangs, et pour en avoir le droit à la création de perso, le joueur doit lancer un D6 et obtenir 5 ou 6. S’il échoue, il devra commencer une carrière Yfrane avant de pouvoir rejoindre les Castes divines au cours de la partie, s’il finit par être remarqué et apprécié par un Dieu. Le but de la plupart des Symétriques est d’intégrer une Caste divine et être traité en égal par les Dieux. Les Symétriques ne prient donc pas les Dieux.

Un Symétrique rejoint toujours les Castes divines par l’intermédiaire d’un Mentor qui lui enseignera les bases de la vie entre les Dieux et l’aidera et le protégera dans la Caste, contre tous ses détracteurs.

Le mentor sera donc à déterminer par le Maître du jeu à la création du perso si le joueur réussit le jet de dés (et désire intégrer une Caste dès le début, bien sûr).

Important : même une fois dans une Caste, le Symétrique n’a pas le droit de se rendre dans le cocon. Il pourra éventuellement essayer d’y aller par ses propres moyens, mais s’il le fait, il sera vu en traître par les Dieux, même par son mentor (qui pourra peut-être le lui pardonner, mais cela ne se fera pas sans sacrifices).

# Anomalies physiques

**Poumons-filtres** : Vous pouvez fumer toutes les drogues connues à ce jour par l’homme, vos poumons en ressortiront indemnes. Une malformation de naissance les a dotés d’un système de filtrage de l’air, qui vous assure de respirer l’air le plus pur du Monde Creux et ce même lorsque vous nagez en plein miasme toxique. Ce système rejette également les gaz nuisibles par le bas, ce qui peut être dangereux pour votre entourage.

**Armure dermique** : Votre armure dermique protège votre corps dans les conditions difficiles telles que les hautes températures ou les grands froids mais elle vous isole également de l’électricité. En revanche il faut régulièrement nourrir votre armure dermique sans quoi elle va devoir puiser dans votre énergie vitale.

L’armure dermique se recharge à l’électricité à raison d’une heure de recharge par jour, sans quoi elle va pomper dans votre énergie vitale (1 pt de vie par heure).

**Manuel Lapoigne** : Manuel vous suis depuis votre naissance: une malformation a collé ce visage sur votre main (laissée à l’appréciation du joueur) et depuis, cette dernière ne cesse de parler et de vous prodiguer des conseils. Elle peut se révéler utile à bien des égards, en mordant le visage d’un adversaire par exemple. Manuel demande, comme tout être humain, un peu d’attention et des repas réguliers. S’il ne les a pas il peut se montrer très difficile.

Manuel sera joué par le Maître du jeu.

**Cou rétractable** : votre cou à cette capacité si particulière de pouvoir s’allonger jusqu’à élever votre têtes des dizaines de mètre au dessus du sol. Bien pratique pour espionner les jolies filles nues sous leur douche. Pratique aussi pour mordre un adversaire à distance. Faites quand même attention car il est plus facile de vous couper la tête si votre cou est étiré.

**Syndrome de l’Hydre De Jenède** : Vous êtes atteint d’un mal assez particulier: le syndrome de l’hydre de Jenède, la moindre entaille, la plus petite éraflure provoque la poussée soudaine d’une Hydre. La taille de cette dernière est plus ou moins proportionnelle à la gravité de la blessure. Une légère entaille occasionne une Hydre de petite taille: environs 30 cm. Une blessure grave donne une Hydre de 2m, voir plus dans certains cas spécifiques.

Les Hydres de Jenède ont une durée de vie éphémère. Au bout d’une heure: elles flétrissent et finissent par se désagréger. Le syndrome de l’hydre permet une cicatrisation rapide des blessures. En revanche le joueur voit ses caractéristiques divisées en faveur de chaque nouvelle Hydre qui apparaît, elles redeviennent normales lorsque l’Hydre s’en va. Le comportement des Hydres est très variable, certaines vous aideront en combat, directement ou indirectement, d’autres vous insulteront ou vous seront inutiles, certaines chercheront même à vous tuer, persuadées que VOUS êtes une Hydre.

A chaque Hydre qui pousse, le joueur fera un jet de dé laissé à l’appréciation du Maître du Jeu pour déterminer le caractère de l’Hydre.

Cette dernière peut-être : Amicale : elle aide le joueur.

Paranoïaque : elle vous mettra des bâtons dans les roues.

Boulet : Sans être dangereuse elle n’aura de cesse de vous embêter.

Perturbée : Son comportement est très changeant.

**Syndrome de l’Hydre de Lémann** : Identique au syndrome de Jenède sauf que cette fois-ci, les hydres n’apparaissent pas immédiatement mais 1h après la blessure si cette dernière n’est pas traitée avec le produit adéquat. Il est impossible de se débarrasser d’une Hydre de Lémann, quand une Hydre a poussé c’est pour la vie. Essayer de la couper ne fera qu’en faire repousser deux autres. Heureusement leur caractère est en général plus docile.

A chaque Hydre qui pousse, le joueur fera un jet de dé laissé à l’appréciation du Maître du Jeu pour déterminer le caractère de l’Hydre.

Cette dernière peut-être : Amicale : elle aide le joueur.

Paranoïaque : elle vous mettra des bâtons dans les roues.

Boulet : Sans être dangereuse elle n’aura de cesse de vous embêter.

Perturbée : Son comportement est très changeant.

**Horrible nausée** : Les pires cuites du monde ne sauraient donner une idée de votre état lorsque vous vomissez. Ca sort de partout, ça ne s’arrête pas, c’est parfois grumeleux, parfois bien liquide, en tout cas c’est toujours très abondant. Une partie provient de vos précédents repas et l’autre d’une substance aléatoire mais souvent très dangereuse sécrétée par votre estomac. Ca a son utilité en combat mais il arrive que les Horribles nausées vous prennent sans crier gare, et c’est la catastrophe.

A chaque vomissement le joueur lance un dé qui détermine la nature du vomi et doit faire un jet de DEX laissé à l’appréciation du Maître du Jeu  selon sa distance avec la cible:

1-Shampooing doux : aucun effet

2-Liquide irritant : 1 pt de dégât

3-Acide : 2 pts de dégât

4-Fluide Radioactif : 2 pts de dégâts, provoque des malaises.

5-Substance hautement toxique : 2 pts de dégâts, empoisonne l’ennemi (laissé à l’appréciation du Maître du jeu

6-Truc puant : laisse une odeur pestilentielle et tenace.

**Amis indésirables :** Un dicton très célèbre dit que le Monde Creux est cruel mais qu’il a de l’humour. Ca se vérifie dans votre cas. Nul ne sait comment c’est possible mais, de temps un temps, un ami indésirable sort de votre ombre. La taille de ce dernier dépend de la longueur de votre ombre et ses stats sont les même que les vôtres. Il existe différent types d’amis indésirables: allant du type gentil mais un peu collant jusqu’au gars complètement paranoïaque. Ils vous suivront jusqu’à la mort ou jusqu’à ce que vous les convainquiez de retourner dans votre ombre. Ce qui n’est pas chose facile.

Un jet de dé détermine quel « ami » sort de votre ombre :

Amicale : il aide le joueur.

Paranoïaque : il vous mettra des bâtons dans les roues.

Boulet : Sans être dangereux il n’aura de cesse de vous embêter.

Perturbée : Son comportement est très changeant.

**Homme-bois** : Vos membres repoussent à la manière des végétaux mais ça vous rend extrêmement inflammable, gare à vous!

Lorsque vous êtes touché par le feu, ce dernier vous infligera 1pt de dégât toutes les minutes jusqu'à ce qu’on éteigne le feu

**Maladie de l’Ykéha :** Les parties de votre corps s’emboitent et se déboitent: il vous est donc possible de jouer au foot avec votre tête. Mais si vous êtes capables de vous arracher un bras un ennemis peut en faire autant pour vous désarmer!

Vous pouvez déboiter chaque membre au niveau d’une articulation, la chair est déjà comme « prédécoupée » et ne s’arrachera donc pas.

**Tentacules supplémentaires :** Les tentacules qui ont poussé sur votre personnage tendent à le rendre plus laid que la moyenne mais lui permettent aussi d'étrangler vos ennemis ou de porter plus d'objets.

Leur nombre ainsi que leur position sont déterminés par deux jets de dés, le premier détermine la position :

1 : La tête

2 : Le tronc

3 : Le bras droit

4 : Le bras gauche

5 : La jambe droite

6 : La jambe gauche

Et le second le nombre de tentacules présents.

**Yeux supplémentaires :** Votre personnage est pourvu d'yeux supplémentaires qui élargissent son champ de vision.

Leur nombre ainsi que leur position sont déterminés par deux jets de dés, le premier détermine la position :

1 : La tête

2 : Le tronc

3 : Le bras droit

4 : Le bras gauche

5 : La jambe droite

6 : La jambe gauche

Et le second le nombre de tentacules présents.

**Crane-Vide :** Le sommet de votre crane ressemble à ce qui semble être un cratère sans fond défiant les lois de la physique. Évidemment votre personnage ne s'en tire pas sans quelques points de QI en moins, il est en revanche capable d'entreposer un nombre conséquent d'objet dans sa tète (Une infinité, tant que l’objet passe).

Malus de 5 points en INT.

**Compagnon siamois :** Vous ne serez plus jamais seul. En effet, la nature a décidé de vous coller un immonde simulacre de vie sur votre corps. Cet être gémissant dont la croissance s'est prématurément arrêtée pourra vous fournir quelques conseils.

Le compagnon siamois partage vos points de vie et vos caractéristiques, il sera joué par le Maître du Jeu.

**Odeur pestilentielle :** Un mauvais coup du sort a altéré la constitution de votre sang, le changeant en un liquide malodorant. Toutes les douches du monde ne sauraient masquer cette puanteur qui repousse non seulement les prédateurs du monde creux mais aussi les jolies femmes.

**Peau Atomique :** Il ne fait pas bon de se couper avec vous. La moindre entaille sur votre corps provoque une explosion. Bien pratique quand il s'agit de se défendre face au brigand du coin, moins sympa quand c'est un médecin qui doit se charger de vous.

Chaque explosion occasionne 4 points de dégât aux personnes environnantes.

**Corps élastique :** Votre corps peut s'allonger à volonté. Ce qui est bien pratique pour mettre des baffes à distance et faire des acrobaties. En revanche votre élasticité se fait au dépend de votre musculature.

Malus de 2 points de FOR.

**Digestion philosophale :** Le malheur des uns fait le bonheur des autres. Il vous est très difficile de digérer votre nourriture et le passage aux toilettes est une torture pour vous et votre anus et pour cause, votre estomac transforme la nourriture digérée en matière noble qui a longtemps fait le bonheur de votre famille.

**Cadeau empoisonné :** La nature a eu une façon bien personnelle de prendre soin de vous. Afin de vous protéger des prédateurs du Monde Creux, votre corps secrète un poison. Ce dernier est véhiculé par les pores de la peau, se retrouve en grande quantité dans la salive et est particulièrement concentré au niveau le plus intime de votre corps.

Ce qui rend toute relation un tant soit peu sexuelle impossible.

**SuperOreilles :** SuperOreilles, c'est le nom qu'on vous donnait quand vous étiez petit. Ces oreilles si particulières, gigantesques, décollées et affublées d'une couleur vive pour ne pas qu'on les manques ont longtemps contribuées à vous donner un air stupide. Et elles continuent encore aujourd'hui vous permettant d'écouter a travers les murs les plus épais et de déceler toute une gamme de bruits que l'oreille normale ne perçoit pas.

Bonus de 20 pts en Ouïe.

**Poils améliorés :** Vos poils, non contents de vous donner l'air sexy en toute circonstance dégagent des décharges électriques très concentrés vous permettant par exemple de court-circuiter un appareil électronique.En plus de cela, leur formidable capacité à se rigidifier une fois arrachés vous donne un stock illimités de crochets. Bon par contre votre peau a été sérieusement fragilisée et vous êtes fréquemment sujets à des kystes.

Malus de 2 pts en Constitution.

**Pores avides :** Votre corps réclame beaucoup plus d'eau que n'importe qui, c'est pour ça que vous êtes pourvus de pores avides, capables d'aspirer le moindre liquide contenu sur une surface en s'élargissant démesurément et se transformant ainsi en ventouses.Bien pratiques pour l'escalade. N'essayez pas de vous aventurer en plein désert en revanche, ce serait la mort au bout d'une seule journée.

**Grosse-tête :** Vous êtes plus intelligents que les autres, c'est indéniable puisque vous avez deux cerveaux. Or même un simple cerveau peut concevoir que 2 c'est plus grand que 1.En revanche qui dit deux cerveaux dit deux fois plus de chance de se faire taper dedans, d'avoir une rupture n'anévrisme, ou un disfonctionnement.

Vous gagnez un bonus 0,5 INT pts en INT

**Abominable langue :** Si vous n'avez jamais su vous tenir correctement à table ce n'est pas de votre faute mais celle de votre abominable langue. Elle se déplie, elle est gigantesque, elle bave partout et vous avez du mal a la tenir tranquille.

A tel point qu'elle vous empêche de vous exprimer correctement, sans bégayer, fourcher, baver et s'étrangler. A chaque prise de parole vous étiez la risée de tous.

Fort heureusement la salive qu'elle sécrète vous permettait de cracher des mollards aussi durs qu'un caillou sur ceux qui se moquaient de vous. En plus cette salive est toxique.

Le mollard fait 2pts de dégâts et la vitesse de rechargement est de 30 sc.

**Yeux démontables :** Vos yeux se dévissent et se revissent, même dévissés, vous pouvez les laisser n'importe où, ils vous assureront un contact visuel en envoyant des ondes à votre cerveau. Bien pratique pour mater les jolies filles.En revanche vous ne disposez d'aucun nerf optique, votre vue est donc nettement moins bonne que la moyenne.

**Chaleur corporelle :** Pendant que tout vos petits copains se mouchaient le cyclope en imaginant des filles dénudées, vous, vous attendiez. En effet la moindre phéromone dans l'air, la moindre idée salace qui vous vient à l'esprit vous met en feu. Littéralement.

De minuscules glandes situées juste sous la peau provoquent une réaction chimique projetant un jet de flamme au-dessus de la peau sans toujours l'épargner.

**Peau de Pierre :** Si vous êtes en surpoids ce n'est pas de votre faute. La constitution de votre peau ayant été altérée, elle est désormais plus lourde et plus résistante. Vous encaissez mieux, mais vous déplacez moins vite. Et il vaudrait mieux éviter la piscine également.

Bonus de 5 pts en constitution

Malus de 1 pt en vitesse.

**Homme-eau :** Contrairement à la Peau de Pierre, votre peau à vous est extrêmement fragile. En revanche il vous est possible de vous liquéfier intégralement, pour, par exemple, passer sous une porte. Il est également possible de s'évaporer quand on est sous forme liquide.

Malus de 3 pts en constitution.

**Visière démoniaque :** Vos yeux ont été remplacés par une visière démoniaque. Finis les regards profonds et amoureux. En revanche vous pouvez filtrer les différentes fréquences d'onde de la lumière pour percevoir ce qu'un œil normal ne peut percevoir. Il est également possible de mettre certains objets en valeur dans votre champ de vision.

Votre visière vous fatigue plus rapidement que la moyenne et des voix parasites viennent parfois vous gêner jusque dans votre sommeil.

**Boite Vocale Super Perfectionnée :** Vos cordes vocales ont été remplacées par une Boite Vocale Super Perfectionnée. Cet organe fabuleux vous permet d'imiter n'importe quelle voix et vous octroie un bonus en chant et dans les langues étrangères.

En revanche la place que ce dernier prend dans votre gorge ne vous permet uniquement de manger des aliments liquides. Étonnamment votre multivoix rend pénible la psalmodiation des sorts. (Temps de psaume multiplié par deux.)

# Anomalies psychologiques

**Contradictoire :** le perso dit le contraire de ce qu’il pense (mais ne considère pas cela comme un mensonge) ; et dit ce qu’il pense lorsqu’il souhaite mentir.

**Mémoire limitée :** le perso oublie tout ce qui est antérieur à deux jours (à moins qu’il ne puisse les noter et relire ses notes)

**Antiviolent :** le perso devient fou quand il voit une arme et se sent obligé d’attaquer son porteur ou de fuir en courant

**Trouble d’analyse visuelle :** le perso est incapable de reconnaître le visage d’une personne. Sa seule façon d’identifier les gens est par la logique, la voix, les vêtements.

**Partageur :** le perso considère que tout est à tout le monde et se sert donc chez tout le monde sans comprendre la notion de possession.

**Enfant :** le perso a oublié de grandir dedans sa tête. Il pleure pour un rien, il est vite jaloux, il fait des caprices, etc. (ne peut être pris par un perso enfant)

**Personnalité antagoniste :** le perso change de personnalité chaque jour. Un jour sur deux, ses traits de personnalité sont totalement inversés.

**Seul sur terre :** le perso entend les voix des gens autour de lui, mais le monde lui paraît désert, il ne voit personne, et ne connait donc que la présence des gens qui font du bruit.

**Vérité sacrée :** le perso ne connait pas le mensonge et ne sait pas se taire. Lorsqu’on lui pose une question, il se sent irrémédiablement obligé de répondre la vérité, même s’il sait que cela lui sera fatal.

**Sommeil réveillé :** c’est lorsque le perso est endormi qu’il possède toute sa tête pour réfléchir et qu’il peut participer aux conversations avec les autres individus. Cependant, il ne peut bouger à cause de sa torpeur. Lorsqu’il est réveillé, il récupère ses aptitudes physiques mais ne comprend plus ce qu’on lui dit et ne s’exprime plus.

**Vivement la fin du monde :** on est tous des salauds et vivement le jour où tout périra dans les flammes ! Le perso aime saccager tout ce qu’il voit, de la façon la plus immorale possible, même s’il n’en retire rien (cela ne l’intéresse pas). Le personnage est globalement désintéressé. Cela ne l’empêche pas d’avoir quelques amis, qu’il considère comme moins irrécupérables que les gens habituels.

**Mes amis sont mes ennemis, et l’inverse :** chacun pour soi en bataille, pas vrai ? Globalement, vous n’aidez pas vos alliés lorsqu’ils sont en mauvaise passe (sauf exception), parce que  «vaut mieux balayer devant sa porte avant de voir que celle des autres est sale ». Par contre, lorsque votre adversaire est sur le seuil de la mort… Pris de pitié, vous le laissez s’en aller, voire vous l’aidez. Cela peut s’appliquer à d’autres situations, où la vie n’est pas en jeu (partage de vivres, d’équipement…).

**Visions d’inexistants :** sont-ils réellement si inexistants que cela ? Pour vous, ils sont bel et bien là, et vous ne faites pas la différence entre eux et des gens normaux. Le MJ décide quand faire apparaître un « inexistant » à n’importe quel moment et, même si sa présence est illogique, votre personnage le prendra pour réel.

**Auto-considération erronée :** le personnage se prend pour quelqu’un qu’il n’est pas. Quoiqu’on apporte comme preuve irréfutable, le personnage ne changera pas d’avis.

**Humeur changeante :** le MJ peut choisir à tout moment de faire lancer un dé au joueur. Suivant le résultat, son humeur changera en conséquence :

**1 :** Furieux

**2 :** En larmes

**3 :** Joyeux

**4 :** Méfiant

**5 :** Admiratif

**6 :** Angoissé

**Interruption du cerveau :** A intervalles réguliers (en général une fois par jour), le cerveau du personnage se met en veille. Il est alors comme endormi, sauf qu’on ne peut pas le réveiller. Il n’a plus conscience de ce qu’il se passe autour de lui, et devient complètement inanimé (mais garde sa position initiale, il ne s’écroule pas au sol). Cela peut le mettre en grand danger… Un jet de dés détermine la durée, en minutes, de l’interruption.

**Sans-émotion :** le personnage reste impassible, tout le temps, quoiqu’il arrive. Cela l’empêche d’avoir de la compassion et fait qu’il prête rarement attention à ses compagnons. Lorsque lui-même se retrouve en danger, il ne ressent aucune peur, aucune tension et se comporte comme s’il était dans une situation normale. Il ne ressent pas non plus de joie et cela le limite fortement dans ses relations sociales. Incompatible avec « humeur changeante ».

**Schizoïde :** le personnage déteste la compagnie des gens. Dès qu’il en a l’opportunité, il fuit le groupe. Cela n’empêche pas son sens du devoir : il cherchera à accomplir sa mission, mais seul autant que possible. Il manifeste rarement de la sympathie envers les gens (mais peut avoir pitié d’eux ou les aider). On passe son temps à le chercher.

**Érotomanie :** le personnage est souvent persuadé qu’une personne qui lui adresse la parole de façon prolongée est amoureuse de lui et très proche de lui. Il prend alors beaucoup trop de libertés avec elle, autant dans ses manières que dans ses intentions.

**Frayeur de la stabilité :** le personnage ne peut rester de façon prolongée dans un lieu. Lorsqu’il entre dans un nouveau lieu, il jette trois dés qui détermineront le nombre de minutes qu’il peut rester dans cet endroit. Passé ce délai, il doit sortir (ou rentrer quelque part) à moins d’en devenir excessivement violent ou dépressif, et ce de façon croissante toutes les 5 minutes.

**Débile surdoué :** la première moitié de la journée, le personnage a son intelligence en négatif. L’autre moitié, son intelligence est doublée. Il est possible d’inverser (plus intelligent le matin, plus idiot le soir).

**Schizophrénie :** le joueur détermine un autre profil de personnage (caractère, sexe, âge, etc). De façon aléatoire, lorsque le maître du jeu le signale, le personnage adopte cette personnalité, en oubliant sa personnalité d’origine, jusqu’à ce que le maître du jeu signale un retour à la normale.

**Intelligence rechargeable :** comme une pile qui s’use, le personnage perd peu à peu sa concentration lorsqu’il est confrontée à une situation de façon continue (combat, discussion, négociations…). Passées 5 minutes, chaque minute qui s’écoule lui fait perdre 1 en Intelligence et le plonge dans le mutisme et la somnolence. Il faut alors lui envoyer une décharge électrique pour le réveiller. Les 5 minutes suivant la décharge, ses réflexes sont accrus : tous ses attributs positifs sont doublés.

**Juste curieux**:le personnage est obsédé par l’envie d’essayer de faire des choses sans aucun sens juste pour « voir ce que ça va faire » : trancher la gorge de l’aubergiste qui vous reçoit, peindre en rose le toit de votre voisin, offrir un chapeau de paille à votre pire ennemi… Les actions entreprises peuvent être aussi stupides que dangereuses.

**Coupable de tout :** le personnage évite tout ce qui peut le mettre dans une situation embarrassante : tuer quelqu’un, voler, piéger, mentir… Et pourtant ! Dès qu’un reproche est fait à une personne autour de lui, il se met à croire à tout prix qu’il en est le coupable ou le responsable, même s’il n’a rien fait, ne connait pas la personne et parfois ne sait même pas de quoi on parle. Il vient donc s’excuser et se livrer tout entier, ce qui le met parfois dans des situations terribles.

**Opinions figées dans le temps :** chaque matin, le maître du jeu décide de l’opinion que se fait le joueur de chaque membre de l’équipe ou personnage extérieur important : ami, ennemi, conjoint, fils/fille, etc. Pour chaque nouveau personnage qu’il rencontre, sa première impression reste définitive, même si le personnage se révèle ne pas être ce qu’il semble (ex : un marchand moche mais sympathique).

**Sans orientation :** le personnage n’a aucun sens de l’orientation. Il ne sait pas \*du tout\* se repérer, même dans des lieux simples. Retrouver la cuisine dans sa propre maison relève du défi, il fera donc toutes les pièces au hasard jusqu’à la trouver. Son seul moyen pour se repérer son les panneaux et/ou suivre des gens.

**Tous des enfants :** le personnage pense être le seul adulte au monde et voit tous les autres comme des enfants. Il prendra donc à cœur de les éduquer, leur apprendre son vaste savoir, leur raconter comment c’était avant, les obliger à se coucher tôt, manger de la soupe, les border dans leur lit, leur offrir des bonbons, etc. Il n’osera pas s’attaquer aux ennemis non plus, car ça ne se fait pas de frapper un enfant (sauf si son caractère l’y dispose).

**Miroir transparent :** le personnage peut lire les pensées et les intentions de tous les gens qui sont dans son champ de vision. C’est très pratique ! Mais attention : tous ceux qui le voient peuvent lire ses pensées et intention à lui aussi. Pas pratique quand on a un plan douteux en tête ou qu’on a fait quelque chose de grave, par exemple.

**La bêbête dans la tête :** une horrible bestiole se ballade sur votre cerveau, l’affectant de façon différente chaque jour. A tirer au sort chaque matin donc :

Paralysie de deux membres au choix du MJ

Paralysie totale

Amnésie totale

Cécité

Mutisme

Débilité (le personnage est un parfait idiot)

**Incrédule :** le personnage ne croit jamais ce qu’on lui dit. Même lorsqu’il s’agit d’évidences, comme lui indiquer qu’une fenêtre est bleue. Il le prendra pour un mensonge, même s’il a la fenêtre sous les yeux (et qu’elle est bleue) et même s’il le croyait avant : le simple fait de l’entendre change ses certitudes. Il faut donc veiller à lui dire le moins de choses possibles, ou lui dire le contraire de la vérité. Ce genre de personnage s’entend très bien avec ceux possédant l’anomalie « Contradictoire ».

# Les antécédents

## Antécédents positifs

Domestique

Un servant accompagne le personnage.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Modérément fidèle, sait accomplir les tâches domestiques de base |
| 2 | Fidèle, est un bon serviteur et connait une autre compétence au choix |
| 3 | Très fidèle, bon serviteur, connait une autre compétence et sait se défendre |
| 4 | Très fidèle, excellent serviteur et bon ami, connait deux compétences et sait bien se défendre |
| 5 | Fidélité infaillible, excellent serviteur et ami de longue date, connait trois compétences et se bat très bien |

Domaine

Le personnage dispose d’une habitation à laquelle il peut se rendre n’importe quand pour se reposer et être en sécurité.

Le choix de la ville est laissé à l’appréciation du joueur.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Petite hutte |
| 2 | Appartement |
| 3 | Maison |
| 4 | Villa |
| 5 | Domaine / Palais |

Contacts

Le personnage connaît des gens utiles dans le monde creux, qui peuvent lui fournir des informations ou l’aider en cas de besoin.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Environ 5 contacts dans chaque ville (SDF) |
| 2 | 10 contacts dans chaque ville (peu influents) |
| 3 | 20 contacts amis dans chaque ville (légère influence) |
| 4 | 30 contacts dans chaque ville (influents) |
| 5 | 50 contacts dans chaque ville très influents (maires, etc), parfois amis |

Fortune

Le personnage dispose d’une certaine somme d’argent au départ.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 3000 larves |
| 2 | 5000 larves |
| 3 | 10000 larves |
| 4 | 400000 larves |
| 5 | 1000000 larves |

Familier

Un peu comme le domestique sauf que c’est un animal.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Petit animal peu intelligent et faible (chat, chien…) |
| 2 | Animal moyen, peut se défendre légèrement (ex : loup), comprend vaguement son maître |
| 3 | Animal de taille supérieure chevauchable (ex : cheval), répond aux ordres et peut se défendre |
| 4 | Animal de grande taille (ex : éléphant), comprend son maître et sait se battre |
| 5 | Animal de très grande taille (ex : dragon), intelligence humaine, relation télépathique avec son maître, très puissant |

Héritage militaire

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Hérite d'une épée et d'une armure |
| 2 | Hérite d'une bonne épée, d'une bonne armure et d'un bon fusil |
| 3 | Hérite d'une redoutable épée, d'une puissante armure, d'un canon empaleur |
| 4 | Hérite d'une épée de métacroisé, d'une armure de métacroisé,d'un canon empaleur de facture supérieure |
| 5 | Hérite d'une épée magique, d'une armure ultrarésistante et d’un fusil de prestige |

Héritage scientifique

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Hérite d'un grille pain qui parle, d'un détecteur de danger défectueux, d'un fauteuil électrique. |
| 2 | Hérite d'une cuisine automatisé et mobile, d'un détecteur d'ennemis et d'un module de transport flottant |
| 3 | Hérite d'un nécessaire de cuisine intelligent et transportable, d'un radar à danger, d'une moto volante et d'un canon à désintégration |
| 4 | Hérite d'un laboratoire en kit, d'une lunette de puissance, d'un char, d'un canon à amplificateur de particules, d'un module d'émulation vocale |
| 5 | Hérite d'un Super labo intelligent et transportable, d'un œil de vérité, d'un béhémot miniature, d'un K-non |

Passé d'Assassin

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Compétence de Vol à la Tir, de Crochetage, de Discrétion et de Mensonge accrue de \*pts |
| 2 | Compétence d'Arme Blanche, d'Art martiaux augmenté de \* point. Bonus de \*pt sur les attaques avec une arme légère |
| 3 | Compétence de Discrétion, d'Alchimie augmenté de \*pt. Bonus sur les jets de repérages de \*pts. (Tuer un homme avec les moyens du bord) |
| 4 | Compétence d'Escalade, de Course, de Nage, d'Alchimie et de Crochetage augmenté de \*pt. |
| 5 | Compétences de Discrétion, de Vol à la Tir, d'Artisanat, de Piège, de crochetage, d'Escalade augmenté de \* pt |

Clergé

Le choix du Dieu à la gloire duquel est érigé le temple est laissé à l’appréciation du Maître du jeu.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Propriétaire d’un petit autel où viennent se recueillir les fidèles des Plaines |
| 2 | Chef d'une petite chapelle à la gloire d’un Dieu mineur |
| 3 | Quelqu'un de bien placé dans le temple d’un Dieu assez reconnus |
| 4 | Haut placé dans le temple d’un Dieu majeur |
| 5 | Responsable d’un temple à la gloire d’un Dieu très puissant |

Membre d'une faction

Les niveaux déterminent le rang du joueur dans une faction : si X est le nombre de rang total dans la hiérarchie d’une faction : alors le rang qu’occupera le joueur sera (X/5)\*(nb de points d’antécédents).

Le chiffre est arrondi au nombre inférieur.

Le choix de la faction est laissé à l’appréciation du joueur.

Dans le cas d’une faction ou la hiérarchie a peu d’importance (comme la Compagnie de l’Un), le Maître du jeu s’efforcera de faire sentir au Joueur qu’il occupe une place de prestige de par son ancienneté.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Sous-fifre qui fait les courses. |
| 2 | Membre mineur d'une faction. |
| 3 | Membre respecté d'une faction qui lui déjà fait honneur. |
| 4 | Haut placé d'une faction. |
| 5 | Pilier fondamental d'une faction |

Hauts faits

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Vous avez déjà terrassé un monstre, ce qui vous a rendu populaire dans votre famille. |
| 2 | Vous êtes connu dans votre ville pour avoir rendu un service public. |
| 3 | Vous avez rendu un service à un haut dirigeant de la Capitale. |
| 4 | Vous avez mis fin à une guerre. |
| 5 | Vous êtes un héros international reconnu et admiré. |

Voyage

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Compétences de Culture Générale et Connaissance des races et des langues accrues de 1 pts |
| 2 | Compétences de Culture Générale et Connaissance des races et des langues accrues de 2 pts, possession d'une monture fatiguée. |
| 3 | Compétences de Culture Générale et Connaissance des races et des langues accrues de 3 pts, possession d'une bonne monture et de réduction sur les trains |
| 4 | Compétences de Culture Générale et Connaissance des races et des langues accrues de 4 pts: possession d'une monture supérieure et de réductions sur les trains |
| 5 | Compétences de Culture Générale et Connaissance des races et des langues accrues de 5 pts: possession d'un petit zeppelin et de réduction sur les trains. |

Don

A chaque point : ajout d’un point dans un attribut de votre choix.

## 

## Antécédents négatifs

Recherché pour ses méfaits

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Deux ou trois agents sont à la recherche du héros. |
| 2 | Une équipe d'agents sont à la recherche du héros. |
| 3 | Le héros est ouvertement recherché et des affiches avec sa photo sont placardées partout dans sa ville. |
| 4 | Le héros est activement recherché dans tout le pays et peu de gens acceptent de lui parler. |
| 5 |  |

Amputé d'un membre (interdit aux mutants)

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Amputé d'un demi-membre au choix (ex: avant-bras). |
| 2 | Amputé de deux demi-membres ou d'un membre entier au choix. |
| 3 | Amputé de trois demi-membres/un membre entier et un demi-membre/ |
| 4 | Amputé de quatre demi-membres ou autre combinaison. |
| 5 | Amputé de cinq demi-membres ou autre combinaison. |

Honni par la foule

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Les gens changent de trottoir en vous apercevant. |
| 2 | Les gens crachent par terre lorsqu'ils vous voient et parfois vous insultent. |
| 3 | Peu de personnes acceptent de vous parler. Outre les insultes, il arrive qu'on vous agresse. |
| 4 | Vous êtes hué dès que vous sortez de chez vous. Beaucoup de gens souhaitent vous violenter et les autorités ne font rien pour vous aider. |
| 5 | Le peuple s'agglutine jusqu'à votre porte en hurlant à votre mort. Seuls quelques fous oseraient vous défendre. |

Maladie incurable

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Toux et rhumes importants, quelques pustules. |
| 2 | Vomissements, malaises et problèmes respiratoires. |
| 3 | Crache du sang, spasmes, pertes de conscience. |
| 4 | Lèpre; personnage très affaibli physiquement. |
| 5 | Le personnage est cloué au lit et peut tomber dans le coma régulièrement. Très sensible aux vibrations, bruits, etc. |

Traître d'une faction

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Les membres de la faction refusent de vous adresser la parole. |
| 2 | Les membres de la faction vous sont parfois agressifs et souhaitent vous faire payer vos actes. |
| 3 | La faction est votre ennemie et cherche à se venger de vous. |
| 4 | La faction n'existe plus que pour vous régler vous régler votre compte. |
| 5 | La faction a conclu des pactes avec d'autres factions pour causer votre mort. |

Endetté

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Vous devez 3000 larves à un ou plusieurs magasins. |
| 2 | Vous devez 5000 larves à un ou plusieurs magasins. |
| 3 | Vous devez 10000 larves à d'importants magasins, à rembourser urgemment |
| 4 | Vous devez 40000 larves à toute une alliance de marchands. |
| 5 | Ca fait trois ans que vous devez 100000 larves à de hauts fonctionnaires qui vous menacent fréquemment. |

Hérétique

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Les prêtres n'apprécient pas vos remarques. Vous n'êtes pas bienvenu dans les temples. |
| 2 | Les croyants et les pratiquants vous rejettent. Certains prêtres peuvent être violents. |
| 3 | Les hommes de foi vous voient d’un mauvais œil. Des prêtres accompagnés de gardes viennent souvent vous chercher des noises. |
| 4 | Vous êtes ennemi avec les Dieux : Si certains vous croisent, ils vous attaqueront. Fort Ferveur à mis votre tête à prix. |
| 5 | Les Alchimistes de la Foi veulent votre tête. |

Lacunes

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Le personnage ne peut avoir aucun attribut supérieur à 6 / sort nv sup. à 5 |
| 2 | Le personnage ne peut avoir aucun attribut supérieur à 5 / sort nv sup. à 4 |
| 3 | Le personnage ne peut avoir aucun attribut supérieur à 4 / sort nv sup. à 3 |
| 4 | Le personnage ne peut avoir aucun attribut supérieur à 3 / sort nv sup. à 2 |
| 5 | Le personnage ne peut avoir aucun attribut supérieur à 2 / sort nv sup. à 1 |

Xénophobe

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Le personnage est antipathique avec les individus d'autres races. |
| 2 | Le personnage agresse les individus d'autres races dès qu'ils font quelque chose qui lui déplaît. |
| 3 | Le personnage refuse de s'entretenir avec quelque individu que ce soit d'autres races. |
| 4 | Le personnage cherche à nuire aux personnages d'autres races dès qu'il les croise. |
| 5 | Le personnage souhaite faire le génocide des individus d'autres races et ils lui sont hostiles. |

Tête de turc

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | L'entourage du personnage se moque gentiment de lui. |
| 2 | Le personnage est le larbin de tout le quartier et tout le monde se fiche de lui. |
| 3 | Il est le souffre-douleur du quartier et même les petits enfants le prennent pour leur chien. |
| 4 | Le quotidien du personnage est parsemé de lynchages et de blagues idiotes. Il est la risée systématiquement partout où il va. |
| 5 | Personne ne vous prend au sérieux. Des inconnus viennent des quatre coins du royaume pour se moquer de vous et certains sont même agressifs. |

Problèmes d'expression

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Le personnage a du mal à construire une phrase correctement. |
| 2 | Le personnage bégaye et a des problèmes pour se faire comprendre. |
| 3 | Le personnage est obligé de se répéter plusieurs fois et d'utiliser la gestuelle pour se faire comprendre. |
| 4 | Le personnage ne peut émettre que quelques bruits, petits cris, incompréhensibles pour le commun des mortels. |
| 5 | Le personnage est muet et ne maîtrise pas le langage des signes. |

Narcoleptique

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Le personnage se sent fatigué dès que la situation ne l'intéresse plus beaucoup et dort plus souvent et plus longtemps que la moyenne. |
| 2 | Le personnage s'endort souvent, dès que la situation ne l'intéresse plus beaucoup. |
| 3 | Le personnage s'endort souvent, dès que la situation ne l'intéresse plus beaucoup. |
| 4 | Le personnage est fatigué après plusieurs heures d'éveil et s'endort dès que sa vie n'est plus en danger. |
| 5 | Le personnage peut s'endormir n'importe quand. |

Phobie

1/5: Phobie normale pour élément peu courant à définir.

+1/5 pour passer en phobie élevée ; +1/5 pour passer en élément courant. +1/5 pour nouvelle phobie normale à élément peu courant.

Mauvaise mémoire

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Le personnage a des petits trous de mémoire et doit faire un jet de INT + PER pour se souvenir des détails. |
| 2 | Le personnage oublie souvent les données non vitales qu'il a apprises. |
| 3 | Le personnage se demande parfois ce qu'il fait là... (peut s'en tirer avec un jet de INT+PER). |
| 4 | Le personnage a besoin d'entretenir un journal pour se souvenir de ce qui lui est arrivé ces derniers temps. |
| 5 | Le personnage ne se souvient plus que de qui il est et quelques très rares personnes |

## Handicaps raciaux

Cette série de handicaps est propre à chaque race. Le joueur peut en choisir autant qu’il veut. Ils agiront comme un double antécédent négatif : chacun rapporte 2 points pour un antécédent positif.

Le maître du jeu doit saisir aussi souvent que possible les occasions permettant de mettre en avant ces handicaps, qui doivent véritablement faire partie intégrante de la vie du personnage.

Dieux

**Dévotion inversée** : le Dieu vénère les Yfrans, et attend que ceux-ci lui donnent des missions ou le bénissent. Ceci crée une forte incompréhension de la part des humains, qui le prennent pour fou, le rejettent, et plonge souvent le personnage dans une déprime.

Le Dieu se considère comme un invité dans la caste que le Joueur a choisit, il peut donc continuer à agir pour cette caste.

**Extrême commandement** : le Dieu considère les autres Dieux comme des Yfrans, et par conséquent attend d’eux qu’ils le servent. Il a été banni de sa Caste et les Dieux rient de lui. A chaque fois qu’il voit un Dieu, il pense pouvoir le commander.

**Dieu Yfrannien** : le Dieu se considère comme un Yfran, et vénère les autres Dieux. Il suit à la lettre les ordres des Dieux et ne commande jamais aux Yfrans. En général, il se heurte à leur incompréhension, ses fidèles iront parfois jusqu’à se retourner contre lui.

Yfrans

**Confusion des races :** l’Yfran considère les Dieux comme des Mutants, les Mutants comme des Az et les Az comme des Dieux… Ou autre interversion laissée au choix du joueur. Toujours est-il que le joueur ne comprend pas correctement la société qui l’entoure et fait tout de travers. Il est alors considéré comme fou (ce qu’il est ?), jette souvent des froids ou au pire provoque la colère de son entourage.

**Mutant siamois :** vous avez un frère siamois qui est Mutant. Ceci vous rend déconsidéré par la société, car vous êtes à moitié Mutant. Suivant les gens, vous pouvez être considéré comme Mutant ou Yfran. La personnalité de votre frère (ou sœur ?) siamois est laissée au choix du Maître du jeu. Vous risquez aussi de manquer de succès auprès des filles…

Mutants

**Yfran siamois** : voir « Mutant siamois » plus haut. C’est l’inverse.

Mutations passagères : les Mutations du mutant varient en fonction du jour. Le Maitre du Jeu peut donc altérer la morphologie ou les différents paramètres du joueur chaque jour, en en ajoutant ou en en supprimant. Certains jours, le Mutant peut même passer pour un Yfran normal.

Symétriques

**Inversion de la symétrie** (valable uniquement pour les faux symétriques) : un jour sur deux, vous devenez votre double, et vos caractéristiques sont donc inversées.

**Symétrique horizontal** : au lieu d’être posé à la verticale, vous êtes naturellement posé à l’horizontale. De ce fait, vous ne comprenez pas bien les notions de gauche ou de droite, de haut et de bas. Vous avez de sérieux problèmes de coordination qui vous obligent à jeter un dé et faire plus de 3 pour réussir chaque action basée sur de la Dextérité ou de la Force.

Az

**Amour des Yfrans** (inutilisable pour l’Az métamorphe) : l’Az est irrésistiblement attiré par les Yfrans. Il veut absolument passer sa vie au sein des villes Yfrannes, tend la deuxième joue lorsqu’il reçoit un coup sur la première, traite les Yfrans avec amitié voire amour, même lorsque ceux-ci sont ignobles avec lui. Il est traité comme un moins que rien et un imbécile, et vit en général comme un clochard.

**Az Mutant** : l’Az a développé des mutations inattendues après sa transformation en Az. Du coup, il passe pour un Mutant aux yeux de tout le monde (le Maître du Jeu décide des mutations – essentiellement physiques – qui ont eu lieu). Ceci constitue un réel avantage : il est considéré comme un Mutant et non comme un Az, c’est toujours mieux. Les Az, qui l’ont connu, le considèrent comme un traître et sont à sa poursuite pour le tuer. Et il doit le cacher aux Mutants sous peine d’être condamné à mort par ces derniers.

Les implants  
  
Fonctionnement

Le joueur peut, en se rendant dans un établissement adéquat, se faire poser des implants mécaniques ou cybernétiques.

Ce type d’établissement existe dans toutes les grandes villes.

Les Dieux ne peuvent pas avoir d’implants cybernétiques.

Les opérations durent en général une journée. Pour chaque opération, le Maître du Jeu doit lancer 1d6. Si le résultat est égal à 1, les conditions de l’opération ne sont pas optimales et le personnage subit un malus de -1 à (1 à 6 - déterminer par un jet de dé) des compétences liées à un attribut tiré au hasard avec un dé :

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Force |
| 2 | Dextérité |
| 3 | Constitution |
| 4 | Intelligence |
| 5 | Perception |
| 6 | Charisme |

Le personnage peut généralement payer un médecin pour une seconde opération afin d’annuler ces effets néfastes, mais l’opération coûte en général 6000 larves et une semaine d’immobilisation. Et il vaut mieux la faire chez un médecin réputé…

Le choix des compétences est laissé au Maître de jeu.

Si en revanche les deux dés obtiennent un total de 2, l’opération ne peut pas être effectuée (chirurgien incompétent, matériel indisponible ou autre raison laissée au choix du Maître du Jeu). En revanche, le personnage ne subit pas de pénalité.

Lorsqu’un implant est divisé en niveaux, il n’est pas possible de passer d’un niveau à un autre avec une opération. Si un personnage équipé du niveau 1 souhaite passer au niveau 2, il doit se faire ôter son implant pour le remplacer par le nouveau.

La plupart du temps, les implants ne peuvent pas être enlevés (seulement par des chirurgiens et cela ne se pratique en général que lorsqu’il faut les remplacer), et les membres originaux ne sont pas conservés après l’opération. On peut donc considérer que ces opérations sont irréversibles.

Les dieux étant réticents à la mécanique, les relations qu‘entretient le personnage bénéficiant des implants avec eux en sont altérées. Le personnage, lorsqu’il s’adresse à eux, subit alors une pénalité laissée à l’appréciation du Maître du jeu sur son charisme suivant la quantité d’implants qu’il possède et leur aspect).

Si un joueur possédant des implants doit s’adresser à un passant dans une rue ou action similaire, le Maître du jeu peut choisir s’il en a envie de lancer un dé afin de déterminer si le passant est gêné par la présence d’implants ou non sur son interlocuteur.

Liste des implants disponibles

Le Maître du jeu a également la possibilité d’en inventer de nouveaux, mais ces derniers ne seront disponibles que dans des établissements très spécialisés ou clandestins.

**Bras mécanique**

Le bras du personnage est amputé et remplacé par un bras mécanique plus puissant ou plus agile. Ce bras est en général légèrement plus volumineux que celui d’origine et plusieurs câbles en sortent. Certains modèles possèdent également des diodes lumineuses. La souplesse de ces bras est au moins identique à celle d’un bras humain.

Bras de Force/Dextérité :

- Niveau 1 : +1D Force/Dextérité; 6000 ~

- Niveau 2 : +1D +3 Force/Dextérité; 10000 ~

- Niveau 3 : +2D Force/Dextérité; 15000 ~

**Amplificateur de réflexes**

L’amplificateur de réflexes est un système nerveux électronique implanté dans le corps du patient de façon à remplacer l’intégralité de son système nerveux d’origine. Cette version électronique lui fait bénéficier de réflexes et d’une rapidité accrus. Les personnes ayant subi cette opération peuvent être reconnus lorsqu’on regarde attentivement leur peau : de petits câbles parcourent leur corps et sont visibles à l’oeil nu, créant un faible relief à la surface.

- Niveau 1: +1 Initiative; 12000 ~

- Niveau 2: +2 Initiative; 30000 ~

**Œil cybernétique**

Il existe plusieurs types d’yeux cybernétiques. Chaque personnage a le choix d’équiper l’un ou l’autre de ses yeux, sinon les deux. Il est possible de combiner tous les implants cybernétiques d’yeux sur chaque œil, ce cumul des opérations n’est en aucun cas gênant.

- Vision accrue (2000 ~)

La rétine d’origine est remplacée par une rétine artificielle.

+1 en Perception pour un œil, +2 en Perception si implantée dans les deux yeux.

- Tableau de bord oculaire (2000 ~)

Le tableau de bord oculaire permet d’obtenir des informations détaillées sur tout ce qui se trouve dans le champ de vision du personnage. Cela peut être le poids, la taille, la distance de chaque chose ou bien le nom d’une personne. Le tableau oculaire permet aussi de mettre des informations en mémoire pour les retrouver au moment opportun.  
L’œil de la personne est surplombé d’une petite machine métallique avec deux boutons et un câble assez mince. Il n’y a aucun intérêt à équiper les deux yeux de ce tableau de bord.

- Zoom intégré (1000 ~)

Le zoom intégré permet, comme son nom l’indique, à son porteur, d’effectuer un zoom sur ce qu’il voit, de façon à ne plus avoir de problème à percevoir ce qui se trouve loin de lui. Lorsqu’il est activé, l’interface du zoom est affichée sur la pupille de son porteur. Il y a également plusieurs boutons répartis autour de l’œil de façon à permettre l’utilisation du zoom.

Ce zoom n’offre pas de bonus de caractéristique mais le Maître du jeu doit réduire la difficulté des jets que le personnage effectuera lors des actions de longue distance (utilisation d’un sniper par exemple).

- Œil de vision nocturne/infrarouge (800 ~)

La surface de l’œil est recouverte d’une plaque métallique le plus souvent noire, qui se charge de modifier la constitution de l’œil lorsque son utilisateur souhaite l’activer.

**Jambe cybernétique**

La jambe cybernétique est plus rapide et plus agile que la jambe originale. De plus en plus volumineuse selon le modèle, elle est par ailleurs reliée au système nerveux par un réseau de câbles de haute qualité lui conférant de meilleurs réflexes.  
Les niveaux 2 et 3 de la jambe artificielle sont d’un tel volume qu’il est impossible de porter un pantalon ou une jupe normaux lorsque l’on en est équipé (il reste toutefois possible de s’en faire confectionner des adaptés, bien entendu).

Niveau 1: +1 Dext; 10000 ~

Niveau 2: +2 Dext; +1 Course; +1 Escalade; 20000 ~

Niveau 3: +3 Dext; +2 Course; +2 Escalade; 30000 ~

**Stimulateur cérébral (6000 ~)**

Le stimulateur cérébral consiste en une coque artificielle qui remplace l’arrière de la tête et dans laquelle est installé le cerveau du patient. Ce cerveau baigne dans un liquide artificiel et est relié par des câbles à de nombreux appareils et dispositifs accélérant et stimulant ses facultés mentales. La coque protectrice est très aisément visible car il n’y a pas de cheveux à cet endroit et la peau est remplacée par une surface métallique. Néanmoins, cette coque offre une protection accrue à la tête (+1).

+1 en Intelligence

**Add-on concentrateur d’ensorcellement (5000 ~)**

Cet add-on ne peut être installé que sur les personnes ayant déjà subi l’opération du stimulateur cérébral. Le concentrateur d’ensorcellement accélère le potentiel magique de l’individu. Il se remarque par toute une série de petits appareils greffés autour de la coque du stimulateur cérébral, le plus souvent alignés en une sorte de barre horizontale que les chirurgiens ont tendance à trouver relativement esthétique. Il est possible d’installer jusqu’à 3 fois cet add-on pour multiplier les effets.

+1 en Esprit

**Rayon de fonctionnalités psycho-physiques (5000 ~)**

Le Rayon de fonctionnalités psycho-physiques est installé sur l’arrière de la tête, il ressemble à un serre-tête cybernétique posé à l’horizontale. Cet implant remplace également les oreilles. Il offre un grand nombre de fonctionnalités au porteur qui peuvent se révéler fort pratiques:

- Réorganisation de la mémoire (le personnage oublie plus difficilement les choses)

- Augmentation des compétences auditives (+2)

- Sondes oculaires situées à l’arrière de la tête permettant au porteur de voir dans son dos

- Meilleure résistance aux sorts (-2 aux dégâts)

**Organisme bio-mécanique**

L’organisme bio-mécanique est un imposant dispositif visant à remplacer les organes digestifs et respiratoires du patient. Ils lui confèrent une résistance accrue aux maladies, au poison, et parfois même aux dégâts pour le niveau 3 qui consiste en un remplacement complet de la cage thoracique par une version cybernétique cuirassée très robuste.

Niveau 1: résistance aux maladies et au poison; 1

3000 ~

Niveau 2: résistance aux maladies et au poison; suppression de la faim et de la soif. Atténuation de la fatigue (le personnage a rarement besoin de dormir); 10000 ~

Niveau 3: résistance aux maladies et au poison; suppression de la faim et de la soif. Atténuation de la fatigue ; cage thoracique blindée: +2 Constitution; 50000 ~

**Mâchoires bio-mécaniques**

Les lanceurs de sorts auront bien compris qu’avoir plusieurs bouches présentes le fameux avantage de pouvoir lancer plusieurs sorts à la fois!

Un sort pour chaque bouche, c’est formidable.

Les bouches peuvent être implantées à n’importe quel endroit du corps, de la tête au pied, mais ne doivent pas être étouffées par un vêtement pour être fonctionnelles (dans le cas d’un lancement de sorts).

Sans compter l’immense plaisir de pouvoir se parler à soi-même et s’auto-couper la parole.

Chaque mâchoire coûte 3000~

**Œil ou oreille cybernétique supplémentaire**

Vous en voulez toujours plus, hein?

Un premier œil ou oreille supplémentaire vous rapporte +2 dans la compétence (perception visuelle ou auditive) appropriée, et chaque autre vous rapporte +1.

Coût: 1500~

**Tentacules articulées**

Vos rêves les plus fous vont se concrétiser à présent. Chaque tentacule agit comme un membre supplémentaire permettant de faire des actions de base, mais pas de travaux manuels. Il peut également agir en combat, comme une attaque à mains nues supplémentaire.

Chaque tentacule demande néanmoins 2 points d’intelligence supplémentaire, parce que se servir d’un membre supplémentaire c’est pas facile. Donc il faut 2 pour un tentacule, 4 pour 2 tentacules, 6 pour 4, etc.

Chaque tentacule est fait d’un matériau mécanique adapté à la constitution de votre propre corps pour éviter les rejets, bien qu’il puisse avoir une apparence naturelle ou mécanique suivant vos goûts. La longueur du tentacule influera sur son prix, c’est 1000~ les 10 cm!

**Estomac abyssal électronique**

On n’arrête pas le progrès !

L’estomac abyssal électronique remplace votre estomac naturel, mais en plus de ça, il est super solide et crée naturellement de l’espace là où il ne pourrait pas y en avoir. Cela lui confère une grande utilité :

- vous pouvez y ranger des objets de votre inventaire sans risque ni douleur, il y a autant de place que vous voulez (mais ça doit passer dans la gorge, quand même!), pratique si vous avez des choses à cacher, et vous pouvez désactiver l‘action de l‘estomac pour qu‘ils ne soient pas digérés (mais du coup vous n‘allez plus pouvoir manger normalement jusqu‘à avoir extrait les objets!).

- Vous pouvez manger tout ce que vous voulez sans risque d’empoisonnement.

- En option, possibilité de génération d’un liquide toxique ou brûlant que vous pouvez cracher sur vos adversaires.

Coût: 2000~, 3000 avec l’option.

Le liquide est auto-généré grâce à votre organisme, c’est formidablement naturel, la portée du tir est égale à (Perception + Force) mètres (minimum: 50cm). Les dégâts sont de:

- liquide toxique: D6-2 (minimum 1) par tour pendant 5 tours (ou 50 secondes si hors combat).

- liquide brûlant: D6 + 3 en une seule fois

# Les tatouages

Présentation

Les tatouages sont monnaie courante dans le Monde Creux.

Cette culture vient de l’époque où les habitants du monde Creux s’organisaient en clans et s’affrontaient pour étendre leur territoire. Chaque clan se différentiait des autres par un tatouage que seul le chamane dudit clan savait exécuter et ceci afin d’éviter les espions ou les traîtres.

Un homme marqué de la marque d’un clan ne pouvait en rejoindre un autres et avait le choix de rester fidèle au clan ou de vivre une vie solitaire dans les Plaines, une vie de paria.  
Bien que depuis les tatouages aient perdus leur signification d’antan, il est très commun, chez un homme comme une femme, de se faire tatouer.

Ces derniers peuvent être à simple but décoratif ou bien marquer l’appartenance de la personne à une Guilde, une maison ou un métier. Certains tatouages ont même des propriétés magiques et peuvent rendent son propriétaire plus fort ou protéger son corps.

Les Grandes villes sont remplies de tatoueurs professionnels qui, à l’aide de leur machines, enchainent tatouage sur tatouage pour gagner leur vie.

Le prix d’un tatouage varie énormément d’un motif à l’autre selon la taille du motif, la signification du motif et la notoriété du tatoueur. Ainsi un symbole royal aura plus de valeur qu’un simple motif de cercle.

Outre les tatoueurs professionnels il est également possible de se faire tatouer au noir, afin d’avoir accès aux tatouages interdits et aux marques d’appartenances qui nécessitent habituellement un papier attestant que la personne fait bel et bien partie du prétendu ordre. Les prix sont également moindre mais il faut prendre en compte que le travail ne sera pas forcément de qualité et si, suite à une infection ou à un motif raté on désir se plaindre, il faudra régler ses comptes soi-même et de façon illégale.

Aujourd’hui cependant, le véritable intérêt des tatouages sont sans nul doute leur utilisation comme protections magiques.

Certains motifs particuliers font appels à l’Essence pour, par exemple, dévier les projectiles ou résister à la chaleur.  
Cependant, comme tout ce qui touche à l’Art de manipuler l’Essence, un tel tatouage va puiser dans l’énergie de son porteur pour alimenter le sort. C’est pourquoi les personnes peu habituées à l’utilisation de l’Essence ne portent pas souvent de semblables tatouages car elles en sont « physiquement » incapables. Ils se retrouvent en revanche en grand nombre chez les Chamanes les plus puissants.

L’art des tatouages magiques ne requiert aucune connaissance en matière d’Essence, n’importe quel tatoueur peut reproduire un motif chamanique qui offrira une protection magique, en revanche il ne comprendra pas ce qu’il tatoue et n’aura aucune connaissance des encres à employer pour rendre la protection plus efficace.

Si on désir se faire tatouer une protection magique c’est auprès des Chamanes qu’il faut plutôt s’adresser, eux seuls comprennent les moindres parties du motif ainsi que leur ancienne signification et eux seul sont capables de mesurer la taille et l’encre nécessaires pour que le tatouage s’accorde le mieux possible à son porteur, sans le vider de son énergie de manière excessive.

L’art des tatouages magiques est toujours en constante évolution et nombreux sont les chamanes qui vouent leur vie à l’étude et à la découverte de nouveaux motifs magiques.

Fonctionnement

Le Joueur peut se faire tatouer chez n’importe quel tatoueur. Il peut également demander les services d’un chamane lorsqu’il en rencontre un.

Les tatouages demandent un score minimum pour être portés, le tatoueur effectue donc un test au-dessus de la peau qui ne sera pas permanent, si le Joueur ne remplis pas cette condition il sera pris de nausées et de vertiges jusqu’à ce qu’on efface le test.

L’efficacité du tatouage dépend de son exécution, le même tatouage effectué par un tatoueur médiocre ou par un Chamane n’aura pas le même effet.

La qualité d’exécution d’un tatouage s’étale sur quatre niveaux : **Raté, Passable, Réussis et Exceptionnel** qui dépendent de la qualité du tatoueur : **Mauvais, Bon, Excellent et Prodige.**

Lors de la confection du tatouage un jet de dé détermine la qualité finale du tatouage selon le tableau suivant :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Niveau du tatoueur** | **Qualité du tatouage avec un score inférieur ou égal à trois** | **Qualité du tatouage avec un score supérieur ou égal à trois** |
| Mauvais | Raté | Passable |
| Bon | Passable | Réussis |
| Excellent | Réussit | Exceptionnel |
| Prodige | Exceptionnel | Exceptionnel |

La qualité d’exécution influe sur l’efficacité du tatouage (voir tableau). L’activation d’un tatouage se fait par un jet de Créativité et consomme des points d’Essence.

Un tatouage Raté a le mauvais goût de s’activer quand bon lui semble, au Maître du Jeu de décider quand un tatouage raté va se manifester dans ce cas, il est également soumis au jet de Créativité.

Les prix des tatouages varient selon la qualité du tatoueur.

Lorsqu’un joueur désire se faire retirer un tatouage il doit se rendre dans une boutique spécialisée qui, moyennant le double du prix que le joueur a payé pour ce tatouage, lui enlèvera le motif au laser. Il doit cependant attendre une semaine après s’être fait tatouer pour pouvoir se faire retirer le tatouage.

Liste

**Cœur de la Meute** offre à son porteur une meilleure compréhension des prédateurs. Sans aller jusqu’à pouvoir leur parler, il est possible de s’en faire comprendre et d’attirer leur sympathie.  
Un « Cœur de la Meute » bien exécuté permet non seulement de ne pas se faire attaquer par n’importe quel prédateur mais aussi de pouvoir solliciter leur aide.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prix** | **Score d’Essence pour être porté** | **Coût en Essence** | **Jet de CRE pour être activé** |
| 2000-3500~ | 2 | 5 PE | Moyen |
| Raté | Les créatures vont chercher à vous nuire | | |
| Passable | Les créatures habituellement neutres prennent votre défense | | |
| Réussis | Les créatures habituellement hostiles vous ignorent | | |
| Exceptionnel | Toutes créatures dans un rayon de CREA x 5 mètres accourent pour vous aider en cas de coup dur | | |

**Secret des Sables** permet dans une certaines mesure, de se protéger contre les chaleurs trop intenses et contre la déshydratation, il ne permet pas en revanche d’éviter la brulure d’un feu trop intense.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prix** | **Score d’Essence pour être porté** | **Coût en Essence** | **Jet de CRE pour être activé** |
| 900-1600~ | 1 | 3 PE | Moyen |
| Raté | Le personnage prend feu lui infligeant 1D6+3 dégâts | | |
| Passable | Retire 5 pts de dégâts à toute attaque basée sur la chaleur. | | |
| Réussis | Retire 10 pts de dégâts à toute attaque basée sur la chaleur, permet de se déplacer sans souffrir des dangers liées aux zones arides, comme les déserts. | | |
| Exceptionnel | Le Joueur fait un jet Difficile de CRE, s’il est réussi il annule une attaque basée sur le feu ou la chaleur sinon il lui retire 15 pts. | | |

**Ensemble** lie deux personnes qui, tant que leurs tatouages restera intact, sauront ou se trouve l’autres, pourront communiquer avec quelques soit la distance et lui prêter sa force.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prix** | **Score d’Essence pour être porté** | **Coût en Essence** | **Jet de CRE pour être activé** |
| 2000-3400~ | 0 | 6 PE | Moyen |
| Raté | Les personnes partages leurs tourments : les dégâts subis, les maladies et les infirmités affectent les deux personnes. | | |
| Passable | Permet de savoir si l’autre personne est en vie | | |
| Réussis | Permet de connaitre la position de l’autre | | |
| Exceptionnel | Permet de communiquer avec l’autre personne | | |

**Vers l’inconnu** préserve son porteur des routines et des banalités de la vie, lui promettant une vie pimentée de par sa formidable capacité d’initiative. Utilisable une fois par semaine (si réussi ; le nombre de tentatives n’est pas limité).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prix** | **Score d’Essence pour être porté** | **Coût en Essence** | **Jet de CRE pour être activé** |
| 3000-3500~ | 2 | 10 PE | Difficile |
| Raté | Un élément aléatoire et désagréable survient de façon soudaine et inexplicable. | | |
| Passable | Une situation requérant l’intervention du joueur survient non loin de là. | | |
| Réussis | Un événement survient entrainant le Joueur dans une aventure ou faisant avancer celle qu’il entreprend déjà. | | |
| Exceptionnel | Un Deus Ex Machina entraine le Joueur dans une histoire qui le dépasse. | | |

**Je ne t’oublierai jamais** permet au porteur de conserver tout ses souvenirs ou presque.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prix** | **Score d’Essence pour être porté** | **Coût en Essence** | **Jet de CRE pour être activé** |
| 800-1800~ | 1 | 5 PE | Facile |
| Raté | Le joueur perd la mémoire pendant quelques heures. | | |
| Passable | Permet d’utiliser sa mémoire comme un bloc note | | |
| Réussis | Donne un bonus de 1 pt en Culture générale, Langues et Science pendant CRE x heures | | |
| Exceptionnel | Donne un bonus de 5 pts en Culture générale, Langues et Science pendant CRE x heures | | |

**La Tour** permet à une personne de prévoir les actions mauvaises qui la visent comme un sixième sens.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prix** | **Score d’Essence pour être porté** | **Coût en Essence** | **Jet de CRE pour être activé** |
| 2800-4800~ | 1 | 0 PE | Laissé à l’appréciation du Maître du jeu |
| Raté | Rend le joueur paranoïaque pendant CRE x heures | | |
| Passable | Avertis le joueur d’un danger proche | | |
| Réussis | Avertis le joueur de toutes les mauvaises actions qui le visent dans un délai de CRE x heures | | |
| Exceptionnel | Donne au joueur une vision des prochaines mauvaises actions portées à son encontre. | | |

**La Fortune** détourne les projectiles du porteur.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prix** | **Score d’Essence pour être porté** | **Coût en Essence** | **Jet de CRE pour être activé** |
| 3000-5000~ | 2 | 5 PE | Moyen |
| Raté | Les projectiles sont attirés par le Joueur. Donne un bonus de 5 au toucher des ennemis qui visent le joueur | | |
| Passable | Enlève 1pt au score de toucher des ennemis qui visent le joueur. | | |
| Réussis | Enlève 5pt au score de toucher des ennemis qui visent le joueur. | | |
| Exceptionnel | Enlève 10pt au score de toucher des ennemis qui visent le joueur. | | |

**Un Souhait** permet à son porteur de forcer le destin de par ses souhaits.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prix** | **Score d’Essence pour être porté** | **Coût en Essence** | **Jet de CRE pour être activé** |
| 3000-5000~ | 5 | 5 PE | Laissé à l’appréciation du Maître du jeu |
| Raté | Le contraire de ce qu’avait souhaité le joueur se produit | | |
| Passable | Ne donne aucun bonus au jet de CRE | | |
| Réussis | Donne un bonus de 2 pts au jet de CRE | | |
| Exceptionnel | Donne un bonus de 4 pts au jet de CRE | | |

**Passager de la Tourmente** permet au joueur de manipuler les tempêtes.

Tatouage interdit car trop dangereux, ne peut s’obtenir que clandestinement.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prix** | **Score d’Essence pour être porté** | **Coût en Essence** | **Jet de Créativité pour être activé** |
| 3050-6700~ | 2 | 10 PE | Moyen |
| Raté | Attire une tempête sur le joueur qui le gêne dans ses déplacement et lui inflige un malus de 2pts de DEX | | |
| Passable | Permet de contrôler les pluies à sa guise sur une distance de CRE x 2 mètres | | |
| Réussis | Permet de contrôler les orages et les pluies à sa guise sur une distance de CRE x 2 mètres | | |
| Exceptionnel | Permet de contrôler les vents, les orages et les pluies à sa guise sur une distance de CRE x 2 mètres | | |

**Les Bêtes Bondissantes** octroient une énergie et une agilité phénoménale.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prix** | **Score d’Essence pour être porté** | **Coût en Essence** | **Jet de Créativité pour être activé** |
| 1400-4100~ | 5 | 5 PE | Moyen |
| Raté | Inflige un malus de 2 pts à la DEX et à la CONS pendant CRE x heures | | |
| Passable | Accorde un bonus de 1 pt à la DEX et à la CONS pendant CRE x heures | | |
| Réussis | Accorde un bonus de 2 pts à la DEX et à la CONS pendant CRE x heures | | |
| Exceptionnel | Accorde un bonus de 4 pts à laDEX et à la CONS pendant CRE x heures | | |

# Les noms dans le Monde Creux

Dans le Monde Creux la culture des noms diffère selon l’endroit où l’on se trouve. Ainsi si certains noms sont à la mode à \*\*\*\*\*, on ne les retrouve pas du tout à la capitale. Le nom d’une personne détermine ainsi son origine, mais plus encore : les noms creusent les différences entre les habitants du Monde Creux. Les Yfrans sont libres du choix de leur nom, tant qu’ils ne prennent pas un nom déjà porté par un Dieu, en revanche les Mutants n’ont pas le droit à certaines syllabes, voir dans certaines villes, à certaines lettres. Ainsi c’est toute une culture des noms mutants qui s’est développée afin de respecter les règles imposées par les Yfrans.

Voici un guide expliquant comment nommer son personnage en fonction des règles du Monde Creux.

Les noms Yfrans

Pour les Yfrans c’est assez simple : la seule règle qui leur est imposée est de ne pas porter le même nom qu’un Dieu, concernant le reste ils sont libres. Le nom est choisi par les parents. Le jour de ses 5 ans, l’enfant Yfran est considéré comme apte à porter son nom, il est officialisé par la préfecture de sa ville ou de son quartier et obtiens ses papiers d’identité : il est ainsi reconnus par la société et, souvent, une petite fête accompagne cet évènement. Cette coutume particulière s’explique par la dangerosité du Monde Creux, la vie y étant très rude il n’est pas rare de voir des enfants mourir en bas âge : atteindre les cinq ans semble une bonne preuve de la capacité de l’enfant à survivre dans cet environnement. Cette pratique vient en réalité d’une autres époque ou les villes n’étaient pas aussi développées et n’apportaient pas sécurité qu’elles apportent aujourd’hui, afin de ne pas s’embêter à fournir une identité aux yeux de la société à des enfants potentiellement morts dans quelques mois. Cette tradition est restée même si un enfant vivant à la capitale a toute les chances d’atteindre ses 5 ans.

Dans les grandes villes la mode est surtout aux noms comportant des j des b, des l, des m, des g des s, des one ou des f. Le p est également apprécié mais commence à passer de mode et idem pour le Ch, le R, le V, le t et le d. Les voyelles ne posent aucun problème et passent partout. On réserve généralement le Z, le ine et le ou aux noms nobles. Les autres lettres sont plutôt l’apanage des noms mutants et passent assez mal, mais si le nom n’en comporte qu’une faible proportion ce n’est pas trop la honte.

Voici des exemples de noms suivants ces conseils :

Phygas ou Bonjil sont des noms à la mode de la capitale.

Davin et Vaurep sont des noms classiques

Kamir ou Xardan n’est pas ce qu’il y a de plus apprécie en général, ils passent pour un peu spéciaux.

Kzarek ou Wanok sont assez mal vus par les non sympathisants à la cause mutante

Zesstim ou Ingsôn sont des noms nobles à la mode.

Zerd ou Djouremia sont des noms nobles

Ouk ou Wakzaline sont des noms nobles moyennement bien vu

Oukarz ou Warouzka sont des fautes de gout.

Les noms sont jugés féminins selon les consonances et la mélodie du nom. Ainsi pour féminiser un nom il suffit de rajouter une syllabe ou une lettre à la fin dans le but de la féminiser.

Davin devient Davina

Phygas devient Phygasia

Les noms de familles sont choisit de trois manières : Soit on est assez riche et on peut s’acheter un nom de famille qui sera porté par tout ses descendants, les nobles le font très souvent, c’est une façon de marquer l’histoire. Il est également possible d’annuler ce nom en surenchérissant auprès d’un notaire pour porter un autre nom.

Si on désire ne modifier que son nom il est possible de payer moins cher et seulement pour un qualificatif, il est impossible d’inventer un nom ou d’en prendre parmi les noms déjà existants, c’est très utile dans le commerce pour se faire une réputation. En revanche si on n’a pas d’argent on porte le nom de son père (ou de sa mère).

Ainsi Phygas Davin n’est pas riche, il vit dans la capitale et son père s’appelle Davin.

Le seigneur Zallas Tombépée, de la maison Tombépée a imposé ce nom à tout ses descendants, c’est un homme riche mais qui n’a pas pris le parti d'inventer un véritable nom au contraire de Souman Gavalide de la maison Gavalide.

Jemi Leguide a acheté le nom Leguide pour faire la promotion de ses visites guidées en ville.

Et enfin Rossar La Crevure a été surnommé ainsi par tout les types de la ville car c’est un salaud, et même si ça n’a pas été officialisé tout le monde le connait sous ce nom.

Les noms de Dieux

Les Dieux sont complètement libres de choisir le nom qu’ils veulent. Il n’y a pas vraiment de mode chez eux non plus. En général ils privilégient les noms courts ou qui se retiennent facilement de façon à marquer leurs adorateurs. Ils essaient également de choisir un nom dont les consonances rappellent le mode de vie et les vertus qu’ils se sont choisies. Ainsi un Guerrier aura un nom aux consonances plutôt dures alors qu’un Diplomate aura un nom aux consonances plus souples, cette règle n’est toutefois pas toujours respectée. Le nom est choisit au moment de l’affiliation d’un Dieu à une caste.

Voici quelques exemples de noms :

Xardan est un Dieu guerrier et vengeur

Vessarah est un Dieu diplomate

Mais Kardagkor peut aussi être un Dieu diplomate.

Un Dieu n’a pas vraiment de nom de famille à proprement parler, il s’agirait plutôt de sa caste.

Les noms mutants

Les mutants sont parmi les plus défavorisés au niveau du choix des noms.

En effet, selon les lois du Monde Creux, l’utilisation de certaines lettres ou de certaines syllabes qui sont le **F**, le **I** le **Ou**, le **Z**, le **T**, le **In** est interdite.

De plus les lettre **L et M ne doivent pas suivre une voyelle**.

Il n’y a, officiellement pas de hiérarchie chez les mutants et pas de mode non plus, le choix d’un nom mutant n’a que peu d’importance. Le seul avantage qu’ils tirent dans ce système est la possibilité de choisir un nom de famille gratuitement, tant que ce dernier n’est pas inventé. Ils ont la possibilité de payer pour un nom de leur cru et certains mutants ont un accord exceptionnel pour imposer un nom de son cru à toute sa descendance. Si les mutants accordent peu d’importance au choix de leurs prénoms, ils en accordent en revanche bien plus au choix de leur nom de famille qui permet à un mutant d’afficher sa position au sein du Complot sans que les Yfrans se rendent compte de quelque chose.

Les mutants ont également le droit à un prénom officieux, au sein du complot, qui n’est pas reconnu par la société et n’est utilisé qu’entre mutant.

Voici quelques exemples de noms de mutants :

Korm Le Coffre (s’occupe des finances)

Kardan Maître-Des-Loups (Poste supérieur dans le complot)

Varkanador Le Crasseux (Nouveau membre du complot)

Gerkigahn Au-coeur-du-danger (Infiltré pour la cause du Complot)

Xiwradlar Tete d’Enclume (Fournisseur de logistique)

Les noms symétriques

Les symétriques sont soumis aux mêmes règles que les Yfrans concernant les prénoms. En revanche en ce qui concerne la mode : ils ont une préférence particulière pour les palindromes.

Un symétriques peut s’appeler Jival, le nom sera apprécie ou non selon les gouts de chacun, ou alors il peut s’appeler Rackcar, et en dépit des lettres passées de modes et des consonances mutants : ce nom sera très apprécies parmi les Symétriques.

En revanche si le prénom d’un symétrique n’est pas un palindrome, son nom devra former un palindrome avec son prénom. Ainsi Jival devra avoir pour nom de famille Lavij afin de s’appeler Jivallavij, il peut aussi choisir de s’appeler Avij puisque Jivalavij est aussi un palindrome. Les Symétriques ayant déjà un palindrome dans leur prénom ont le droit de choisir un nom de famille qui fera la promotion de quelque chose : Rackcar Face-de-Dieu pour dire que Rackcar à un beau visage. Sinon ils peuvent avoir un nom de famille et un prénom identiques, ce qui est le summum de la classe chez les symétriques.

Les noms d’Azs

Un Az a peu de choix quant à son nom : il est obligé d’abandonner son ancienne identité et a le choix de prendre parmi les syllabes de son Dieu ou d’avoir un nom évocateur d’une vertu chère à son Dieu. Ainsi si un Az sert le Dieu Jabara il pourra s’appeler soit Jara, soit Ja, soit Ba, soit Ra, soit Jara. Mais si ce Dieu défend les droits au commerce équitable, combat l’esclavagisme et aide les habitants du Monde Creux à trouver de quoi boire, il pourra également s’appeler Liberté, Égalité, Justice, Sourcier ou Équité. Après tout dépends de ce qu’autorise le Dieu, certains se foutent du nom de leur Az, d’autres les obligent à porter une partie diminuée de leur nom par égocentrisme et d’autres leur préfère des noms de vertus : soit pour faire parler d’eux par le biais des actes de leur Azs, soit parce qu’ils considèrent que leur Az ne mérite pas de porter ne serait-ce qu’une partie de son nom.

Un Az n’a pas de nom de famille.

Les noms de Nomades

Toute personne vivant dans les plaines a le droit de choisir le nom qu’il veut tant que ce dernier n’est pas déjà porté par un Dieu : si cette personne désire s’installer en ville elle devra abandonner son ancien nom et se soumettre aux coutumes.

La tradition veut que l’on donne un nom qui évoque une valeur pour aider l’enfant à survivre dans la Plaine, il s’agit d’une vieille pratique Chamane. Si la personne vit au sein d’une Caravane ou d’un clan c’est soit le Chamane, soit le chef de clan qui effectue la cérémonie destinée à imprégner le nom d’Essence. Les parents de l’enfant choisissent son prénom et le nom de famille est décidé par le chef de clan ou de caravane. Les membres de la caravane ou du clan portent tous le même nom de famille choisit par le chef.

Voici des exemples de noms :

Cœur-vaillant

Brise-Galopante

Ame-de-Feu

Celui-qui-est-de-Roc

Un nom peut être modifié si la personne présente des aptitudes exceptionnelles :

Mot-d’Or

Puissant-Chasseur

# SORTILEGES ET TECHNIQUES

Remarque : pour les règles concernant l’apprentissage des sorts et techniques, voir en page 34.

## Magie

Niveau 1

**Teinture Occulte**

Le lanceur choisi une cible et une couleur puis fait un jet de dé moyen, si ce jet échoue la cible sera teinte par un couleur choisie par le Maître du Jeu, sinon la cible est correctement teinte.

Note: Quand on parle de cible ici, il s'agit d'avantage d’un objet ou d'une partie du corps que d'une personne: une façade, un vase, un vêtement, des cheveux, un sourcil etc

**Attrape moi si tu peux**

Le lanceur obtient durant ESS minutes le pouvoir de courir sans s'essouffler. Une fois que le sort s'achève il en paie cependant le prix par un rythme cardiaque anormalement accéléré qui peut provoquer une crise chez les plus sensibles.

**Appel à la Source**

Le lanceur de sort fait un jet ESS facile, s'il est réussi: une petite source de liquide potable se formera au pied du lanceur de sort qui désaltérera le joueur et ses compagnons. La source disparait après utilisation. Si le jet échoue, le liquide n'est pas potable et le boire revient à s'exposer à des maladies.

**Vomissure de serpents.**

Le lanceur de sort sacrifie un point de vie par serpent qu'il désire appeler. Il va se tordre de douleurs en vomissant des serpents de toutes tailles et de toutes couleurs. L'effet de leur poison est déterminé par un jet de dé

**Défissurage**

Le défissurage comble les fissures qui auraient pu apparaître sur le mur de votre maison, sur votre arme ou vos carreaux. Plus la fissure est importante et plus le jet d'ESS nécessaire pour la combler sera difficile.

**Désémoussage**

Le lanceur de sort peut redonner tout son tranchant à une arme et passant sa main dessus.

**Projectile magique**

Le projectile magique permet au lanceur de sort de manipuler son environnement pour envoyer un projectile sur l'ennemi. La nature du projectile est laissée à l'appréciation du joueur selon les affinités que son personnage a avec tel ou tel élément. Les dégâts sont en fonctions de ESS + maîtrise de l'élément.

A noter que plus l'essence du lanceur est élevée et plus le projectile sera rapide et imposant.

**Danse Chamane**

Le personnage fait un jet de ESS + DEXT. S'il réussit un score Moyen, toutes les personnes qui regardent le personnage pendant qu'il exécute la Danse des Natifs sont hypnotisées et ne réagissent plus à ce qui se passe autour d'eux.

**Invisibilité par Hypervibration**

Le personnage fait un jet de ESS + DEXT. S'il réussit un score Difficile, il se met à vibrer à très grande vitesse et devient invisible.

Les personnages possédant une perception de 5D sont néanmoins capables de le voir.

**Vague de désordre antimécanique**

Tous les appareils électroniques sur un périmètre de ESS mètres se mettent à fonctionner de façon étrange. Si le lanceur de sorts effectue un jet Très difficile, ces appareils sont détruits.

**Eclat de magie Ongal**

Le sort fait apparaître sur l'arme de son lanceur une paroi magique qui explose à chaque fois qu'elle subit un choc. Cette paroi magique reste en place pendant ESS tours et inflige +1D dommages magiques à chaque attaque.

**Apparition de la Fosse**

L'apparition de la Fosse fait s'ouvrir le sol sous les pieds de la victime; en réalité une portion de sol se désintègre totalement faisant tomber la cible dans un puits étroit duquel elle aura du mal à sortir. La Fosse est d'une profondeur de ESS mètre avec un maximum de 4 mètres. La chute ne peut pas tuer la cible, elle restera donc prisonnière, peut-être handicapée, mais

vivante.

**Secours in extremis du Bambeladouhim**

Lorsqu'on lancer le secours in extremis du Bambeladouhim, le Bambeladouhim sort de nul part pour intercepter votre chute. Son corps mou et soyeux vous garanti un atterrissage indolore et sur.

L'identité de l'auteur de ce sort et du Bambeladouhim fait partie des grandes questions du Monde Creux.

**Rayon lumineux**

Lorsque le lanceur de sot utilise le rayon lumineux, ses mains ou se bouches, selon son choix, deviennent des sources de lumières qui éclairent l'environnement sur 5 mètres environ et ce durant ESS heures (le lanceur du sort peut décider d'avorter son sort)

**Aspire-eclats**

Aspire-éclats attire toutes les lumières dans une zone de ESS mètres vers le lanceur de sort. Ces dernières sont soient avalées par le lanceur du sort soient s’étouffent dans sa main. Le résultat et le même: toute les sources de lumière dans un certain rayon seront éteintes.

Niveau 2

**Apparition soudaine de l’obscurité**

Une fois ce sort lancé, une obscurité pesante s’abat sur une zone de 3 x ESS mètres étouffant toutes sources de lumières et rendant tout les personnages présents dans cette zone aveugle, y compris le lanceur de sort lui même

**Instrumentalisation**

L’instrumentalisation vous permet de jouer d’un instrument de votre choix avec votre simple voix. Plus besoin d’acheter un piano, votre voix suffira. Pour jouer d’un instrument, le joueur devra faire un jet de difficulté variable selon l’instrument, plus son échec sera cuisant et plus les sons qu’il produira seront horribles. Le charme cesse au bout de ESS minutes et durant tout le temps de l’Instrumentalisation, le lanceur de sort ne peut pas parler.

**Télékinésie**

Le lanceur du sort peut, grâce à la télékinésie, soulever et déplacer des petits objets à distance. Pour que le lanceur de sort puisse user de la télékinésie sur un objet il doit être suffisamment léger pour que le porteur puisse le soulever à mains nues. Le succès de la télékinésie sur un objet lourd dépend de la Force du lanceur de sort. Une fois soulevé, le lanceur du sort peut déplacer l’objet à sa guise et sans effort sur une distance de ESS mètres.

**Jet d’acide corrosif**

Le lanceur de sort projette un jet d’acide par la bouche (jet unique et concentré) ou par les doigts (Jet multiples) qui dissout lentement tout ce qu’il touche. L’efficacité de la corrosion est déterminée par l’ESS du lanceur de sort. Ce dernier pourra choisir de l’utiliser en combat ou bien sur des murs ou des serrures par exemples. Dans tout les cas le Maître du Jeu décidera si la corrosion est suffisante pour attaquer complètement tel matériau.

Si le jet touche la peau d’un personnage, les dégâts seront calculés de la même façon que les dégâts d’un sort mais en remplaçant l’ESS par la Corrosion du sort. Les dégâts s’étalent sur Trois tours pour une faible corrosion, Deux tours pour une moyenne et un unique tour pour une forte corrosion.

**Parachute mystique.**

Le parachute mystique permet à la cible de planer pendant ESS minutes. Durant le vol elle peut utiliser les forces du vent, comme si elle avait un véritable parachute, pour se diriger. Lorsque le sort prend fin il est possible d'en enchainer un autre immédiatement pour éviter de finir écrasé, le coût en point d'âme en sera doublé.

**Arrêt momentané du Temps**

Une fois le sort lancé, le temps s'arrête. Comme il s'agît d'un sort de Niveau 2 vous vous doutez bien que ce ne sera pas aussi génial que ça, ça serait trop facile. Si le temps s'arrête, il s'arrête pour tout le monde, le lanceur de sort compris. Dans cette dimension ou le temps est figé il lui est néanmoins possible de réfléchir et de bouger les yeux. Pratique pour gagner quelques minutes lors d'une situation de crise

**Lit de l'inopiné**

Ce sort invoque un lit adapté à la fatigue de la cible. Il est chauffé, fait fuir les insectes et les prédateurs et peut bercer le dormeur. Attention cependant, le lit de l'inopiné n'est à disposition que durant ESS heures, passé ce délais, il vous éjectera et s'en ira. Le lit de l'inopiné de protège pas des brigands.

**Grâce de Morf Nellaf**

Morf Nellaf était un Yfran qui n'avait de repoussant que le nom. Il se plaignait sans cesse du temps qu'il devait passer à mettre sa beauté en valeur. Il a donc inventé ce sort qui voit lave, vous coiffe, vous unis le teint, rends vos yeux plus brillants et vif et redonne de la rougeur à vos lèvres. La Grâce de Morf Nellaf repasse aussi les plis de vos vêtements, idéal pour arriver frais à un rencard lorsqu'on est en retard.

**Escalier de Straum**

Le lanceur de sort à la possibilité d'élever un escalier de Straum à l'endroit de son choix. Le nombre de marches élevées est proportionnel au jet d'ESS et les marches font environs un demi mètres de haut pour plus d'un mètre de large.

**Sort de vivacité**

Ce sort renforce les réflexes et la souplesse de la créature choisie par le lanceur du sort (il peut se cibler lui-même). La cible gagne +1D Dextérité, +1 Initiative, +1 Toucher.

**Apparition des barrières et des portes**

Le lanceur de sorts peut choisir de faire apparaître une ou plusieurs portes sur le mur de son choix à proximité de lui; la possibilité de traverser le mur en empruntant la porte est laissé à l'appréciation du Maître du Jeu selon le jet d'ESS effectué; de la même façon, il peut créer de hautes barrières le protégeant des projectiles ou des ennemis de faible constitution.

Les barrières et les portes ainsi créées durent (INT + ESS) minutes.

**Fractale magique**

Ce sort permet de lancer un autre sort après celui-ci, pour le coût magique de celui-ci.

**Flèche étincelante inéchapable**

La Flèche étincelante obéit à la volonté du lanceur de sorts qui peut la guider où il souhaite sur une distance de (INT + ESS) x 10 mètres. Si elle souhaite toucher un adversaire, la Flèche doit réussir un jet de toucher de 5D + 10; elle inflige 2D dommages magiques.

**Appel des câbles rampants grouillants et barbelés**

L'appel des câbles rgb fait pousser des câbles du sol sur une zone déterminée par le joueur. C'est dernier vont grandir à une vitesse ahurissante et s'enrouler autours de toute personne se trouvant dans la zone, les emprisonnant dans un inextricable roncier.

Les câbles rgb resteront Int minutes sur le terrain, passé ce délais ils se désintégreront instantanément.  
Plus l'ESS du lanceur de sort est élevée et plus la zone d'effet du sort peut-être importante.

**Ego Spectral**

Ce sort permet de faire apparaitre une version spectrale de vous-même afin de faire diversion. Le joueur détermine ses action durant son tour: l'Ego spectral dure ESS tour mais s'en va si il est touché.

Niveau 3

**Cracheur de feu**

Le lanceur du sort peut pendant Int tours cracher des flammes de tailles variables selon un jet d'ESS.

Note: si le joueur à plus d'affinité avec un quelconque élément il lui est possible de le cracher à la place des flammes.

**Invocation des Gantelet des Sommets**

L'invocation des gantelets des sommets affuble la cible du sort de gantelets qui permettent d'escalader n'importe quelle surface comme si c'était une échelle. Ils sont efficaces durant ESS + INT minutes. Attention cependant, lorsque la durée du sort est épuisée, les gantelets disparaissent et la cible du sort et livrée à elle même (en général elle tombe).

**Négociation selon Maître-des-Mots**

Maître-des-Mots était le Chamane d'un clan aujourd'hui disparu; un jour, il dut convaincre un autres clan de s'allier à eux pour envahir le territoire de leurs ennemis de toujours. Mais ce dernier était peu disposé à se risquer dans une telle bataille.  
Ce sort fut donc conçu pour les y faire consentir. La Négociation selon Maître-des-Mots offre un bonus, pendant (ESS) heures, de +2D dans toutes les compétences de type Diplomatie.

**Sort d'exponentialité future**

La prochaine action du lanceur de sorts voit ses effets multipliés par trois. S'il s'agît d'un sort, seuls les sorts de niveau 3 ou moins sont affectés.

**Invocation de véhicule**

Le sort permet au lanceur de sorts de créer par la magie un véhicule de son choix qui restera en place pendant (ESS) heures. Ce véhicule peut être de tout type, terrestre ou aérien, mais ne sera en aucun cas armé et sa taille ne pourra dépasser les 5 mètres carrés. Si le véhicule est aérien, les passagers et le lanceur doivent être conscients qu'ils seront projetés dans le vide si le sort arrive à terme pendant le vol.

**Appel du Miroir Sacré de l'Omniscience**

Le Miroir sacré de l'Omniscience apparaît devant le lanceur de sorts et attend que celui-ci lui pose une question, et une seule. Le Miroir est forcément capable de lui répondre et ne ment jamais. Le lanceur de sort doit convaincre le Miroir de lui donner sa réponse à l'aide un unique argument, appuyé d'un jet (d'une difficulté croissante selon l'importance de l'information souhaitée) de PER + INT. Si la tentative est concluante, le miroir répond. Sinon, il se retire.

**Dématérialisation Instantanée**

La dématérialisation instantanée permet de.... se dématérialiser ! A partir de ce moment et durant ESS minutes, tout projectile ou coups portés a votre encontre traverseront votre corps. De plus il vous est à présent possible de passer à travers les murs et autres obstacles.

Veillez cependant à ne pas réapparaitre dans un mur, une personne ou un arme à travers le corps sous peine de fusionner avec.

La Dématérialisation Instantanée peut également remplacer un jet d'Esquive à une attaque si le personnage à les reflexes suffisant pour voir venir le coup: un jet de dé laissé à l'appréciation du Maître du Jeu fera l'affaire.

**Lévitation**

La lévitation vous permet de marcher dans l'air sur une certaine distance en mètres déterminée par un jet d'ESS + INT.

**Vide-Ame**

Le Vide-Ame retire ESS pts d'âme à une cible. Cette dernière peut faire un jet d'Int qui sera soustrait au total de point volé.

Niveau 4

**Compression temporelle**

Une fois la compression temporelle lancée, le temps est ralenti pour tout le monde excepté le lanceur de sort. Dans les faits ça ne change rien pour les autres joueurs, en revanche ça rend le lanceur du sort bien plus rapide à leurs yeux. La Compression Temporelle dure ESS/3 tours et est définie par un jet de dé. Un 1 n'a aucun effet, un 6 permet de faire deux actions par tours. Pour les valeurs intermédiaires, le Maître du Jeu décide du bonus que la compression temporelle apporte au joueur.

**Déplacement instantané**

Ce sort a été inventé pour les gens qui en ont assez de marcher et d'attendre un train trop souvent en retard pour ensuite passer plusieurs heures dedans avant d'arriver à destination. Le déplacement instantané permet de se retrouver téléporté instantanément dans un endroit déjà connu par le lanceur de sort. Si les détails fournit par le lanceur du sort quant à la destination EXACTE (et pas seulement le lieu) de sont pas assez précis, le Maître du Jeu décidera ou atterrira le joueur dans ce lieu. De plus si un objet ou une personne se trouve à l'endroit ou apparait le joueur, il est éclaté. Ce genre d'inconvénient et déterminé par un jet d'ESS laissé à l'appréciation du Maître du Jeu en fonction de la précision des détails donnés par le joueur

**Mots de Pouvoir**

Les Mots de Pouvoir permettent à son lanceur de contrôler la personne qu'il regarde si un contact visuel est établi au moment de lancer le sort. Pour échapper aux Mots de Pouvoir, la cible doit faire un jet d'INT + ESS Moyen. Si ce jet échoue elle se retrouve sous le contrôle du magicien qui peut lui faire faire ce qu'il désire dans un rayon de 2 x ESS mètres. Le lanceur peut, à chaque tour, ordonner une action à sa victime comme si c'était son personnage ET effectuer une action. Le sort prend fin si la distance entre lanceur et cible est trop importante ou si le lanceur s'endort.

**Désintégration par partie.**

La Désintégration par partie met petit à petit la cible du sort en morceau. A chaque tour, une partie de son corps est désintégrée, la taille de cette partie est définie selon un jet d'Essence et laissé à l'appréciation du Maître du Jeu et la nature de cette partie est déterminée par un jet de dé selon le schéma suivant:

6 correspond à la zone de la tète et du haut du tronc, 2 au bras droit, 3 au bras gauche, 4 à la jambe droite, 5 à la jambe gauche, 6 au reste du tronc.

Pour se défaire de la désintégration par partie, la cible doit faire un jet d'ESS moyen, si elle échoue un membre est désintégré jusqu'a ce qu'il ne reste plus rien.

**Reflet du Miroir de l'Usurpation**

Lorsque vous en appelez au Miroir de l'Usurpation, il jaillit lentement du sol dans un léger chuintement et reflète une personne que le joueur connait et à laquelle il pense. Si le joueur connais le nom de cette personne (Et pas simplement un surnom ou un nom de famille) il pourra traverser le miroir, sinon ce dernier le bloquera. Une fois le miroir traversé, le lanceur de sort est changé en la personne a laquelle il pense durant ESS heures.

Le Miroir de l'Usurpation ne s'affiche pas en public.

**Goétie de génie vénale**

La goétie du génie intéressé soumet un esprit vénal qui sera lié à vous durant ESS + INT heures.  
Durant tout ce temps, un pacte empêche le génie de faire ce qu'il veut et l'oblige à vous aider.

Il vous aidera a trouver des sources de richesses et des opportunités intéressantes. Il n'est pas nécessaire de lui demander si quelques chose d'intéressant se trouve à proximité il sera obligé de vous en informer sans que vous ne lui prêtiez attention.  
Le Maître du Jeu jouera le rôle du génie intéressé et un jet de dé déterminera si il repère, ou non, quelques chose d'intéressant qui sera dans ce cas laissé à l'appréciation du Maître du Jeu.  
Si le génie est dans l'obligation de vous aider, rien ne l'empêche de vous abreuver d'insultes et une fois le pacte brisé il y a de fortes chances qu'il s'attaque à vous.

**Œil d'Ellis**

Une fois matérialisé, l'œil d'Ellis vous transmet non seulement tout ce qu'il voit mais également tout ce qu'il entend. L'œil d'Ellis étant un œil volant, vous pouvez le déplacer où bon vous semble afin d'espionner ou de partir en éclaireur sur une distance de 4 x ESS mètres. Il se désintégrera immédiatement si cette distance n'est pas respectée. Lorsque vous ne contrôlez pas l'Œil d'Ellis, ce dernier vous suit ne vous prévenant à l'avance, si possible, d'un éventuel danger.

**Sélection naturelle selon Goldstein**

Goldstein avait une vision particulière de ce que devait être la sélection naturelle : afin que le Monde Creux évolue dans le bon sens il ne devait rester que des gens doués d'une certaine intelligence qui eux-seuls seraient capable de l'améliorer. Ce sort lui est dédié: toutes les créatures hostiles qui ont moins que l'intelligence du lanceur de sort sont mise KO.

Niveau 5

**Disparition et Apparition Macroscopique de Phylas**

Phylas était un mage bien facétieux qui aimait déplacer de grandes choses dans le monde creux en surprenant les gens de son entourage. Ce sort permet de déplacer tout ce que désire le lanceur de sorts (êtres vivants et objets) se trouvant à proximité de lui dans une distance de ESS x10 mètres, sans distinction de poids. Cela signifie qu'avec un très haut esprit, Phylas, comme tout adepte de son sort, pouvait même déplacer des bâtiments avec lui.

**Confrérie des Blessures de la Balance de l'Equité Négative**

Ce sort invoque la Confrérie des Blessures qui obéit aux règles de l'équité par la négative : niveler au même stade que l'adversaire le plus affaibli tous ceux se trouvant face au lanceur de sorts. Leurs points de vie restants sont donc rendus égaux à ceux de l'adversaire qui en possède le moins. Durant ce sort, toutes les victimes se tordent de douleur tandis que d'énormes blessures jaillissent sur leur peau dans un ballet sanglant et bruyant particulièrement effroyable.

Les victimes peuvent réussir un jet Très difficile de CON + ESS pour ne pas être affectées par ce sort.

**Sacrifice pour la Venue du Bataillon Gargantuesque Affamé**

Le lanceur de sorts choisit de sacrifier un nombre de points de vie de son choix. Pour chaque point de vie sacrifié, dix créatures monstrueuses d'apparence plus ou moins aléatoire apparaissent autour du lanceur de sorts et se jettent sur les victimes désignées par ce dernier pour les mettre à mort et se remplir la panse de leur chair juteuse. Le Bataillon est considéré au cours du combat comme une seule créature, restant en place pour ESS tours possédant les caractéristiques suivantes:

Attaque: z

Défense: 2  
Points de vie: 5 x z

(Où z vaut le nombre de points de vie sacrifiés).

**Exil Forcé Aléatoire de l'Indésirable**

La cible du sort doit réussir un jet de sauvegarde très difficile si elle ne veut pas subir les effets de l'Exil Forcé Aléatoire de l'Indésirable. Le lanceur de sorts doit penser à un lieu au moment où il effectue l'incantation. Le Maître du jeu lance alors un dé et si le résultat est supérieur ou égal à trois, l'adversaire se retrouve alors transporté immédiatement dans ce lieu. Si le résultat est inférieur, l'adversaire se retrouve téléporté dans un lieu aléatoire laissé à l'appréciation du Maître du jeu ou de ses dés.

**On n'est jamais mieux servis que par soi-même**

Comme le dit le proverbe: on n'est jamais mieux servis que par soi-même. Quoi de mieux que d'en appeler à son double pour vous aider à surmonter un obstacle.

Durant ESS tours, un personnage qui aura le même équipement que vous et dont les caractéristiques sont déterminées par un jet de dé (Caractéristiques du Double = Caractéristiques du joueur divisées par la valeur du dé). Il sera cependant joué par le Maître du Jeu et si ses intérêts sont ceux du groupes, il agit aussi en fonction de ses traits de caractères et ses anomalies mentales.

Niveau 6

**Invocation d’Ygdrezul, le Démon de la Faille**

Ygdrezul surgit du sol dans un tremblement de terre colossal. Toutes les créatures autour du lanceur de sorts perdent l'équilibre si elles ne réussissent pas un jet de dés Très difficile. Ygdrezul découpe en rondelles quiconque se trouve dans son champ de vision (hormis le lanceur de sorts, mais cela n'excepte pas ses amis).

Caractéristiques d'Ygdresul:

Force : 20

Constitution : 17

Esquive naturelle : 14

Points de vie: 300.

Ygdresul se retire après (INT + ESS) tours ou lorsque ses points de vie tombent à zéro.

**Horrible Métamorphose des Cauchemars Inavoués**

Toutes les personnes situées autour du lanceur de sorts obtiennent subitement une vision différente de celui-ci : il prend alors l'apparence des créatures issues de leurs pires cauchemars. Cette altération de leur perception s'accentue de seconde en seconde : outre leur adversaire, c'est également l'ensemble du décor qui, surplombé d'une pluie de rochers, se transforme en ce qu'ils pouvaient imaginer de pire. Cette métamorphose, bien que différente d'une victime à une autre, se manifeste de façon bien réelle : le lanceur de sorts revêt de multiples apparences au cours du sort, chacune frappant l'une de ses victimes.

Pendant la durée de ce sort, tous les jets de dés du lanceur de sorts, lorsqu'ils concernent une autre personne, sont doublés.

Le sort dure (INT + ESS) tours.

**Cataclysme d'Ablation Soudaine de la Gravité**

Le lanceur de sorts possède un contrôle total sur tous les éléments, vivants ou non, qui l'entourent, à moins qu'ils ne réussissent un jet d’ESS + INT légendaire. Les cailloux se mettent à flotter dans l'air et des éclairs surgissent un peu partout autour du lanceur de sorts. Le ciel s'obscurcit s'il faisait jour, et s'éclaircit s'il faisait nuit.

Le lanceur de sorts peut donc lancer ses victimes contre les murs pour les tuer, détacher un énorme bout de roche et le propulser contre elles ou autres réjouissances de ce genre laissées à l'appréciation du joueur. Pendant ce phénomène, les personnes dans l'entourage du lanceur de sorts peuvent continuer à bouger ou à s'exprimer mais elles ne peuvent en aucun cas empêcher les déplacements provoqués par le lanceur de sorts: elles pourront alors mesurer la gravité de ce sort, ah ah ah.

**Sort de manipulation hégémonique druidique de tempête obscure**

Le lanceur de sort obtient le contrôle total de sa victime. Tout autour du corps du lanceur de sorts se dresse une tempête noire qui le rend totalement hors d'accès et broie en miettes quiconque ose s'y approcher. Bien sûr, le lanceur de sorts peut, outre faire faire ce qu'il souhaite à sa victime, la faire se jeter droit dans la tempête afin qu'il n'en reste plus qu'un bain de sang goûteux et savoureux.

La cible doit faire un jet d’ESS légendaire pour résister à ce sort.

**Comment meurt un Monde-Creux**

Des météorites s'écrasent partout autour du lanceur de sorts ; le ciel devient rougeoyant et une forte tempête de sable se lève. Le bruit de la tempête est tellement fort que tous ceux qui n'ont pas 5 en Perception sont incapables d'entendre quoi que ce soit venant des autres personnes autour d'eux.

Tous les êtres vivants sur un périmètre de 1 km subissent (INT + ESS) x 2 dommages magiques.

**Glas de l'Implosion Effroyable et Inévitable**

Lorsque le sort démarre, une voix sordide vient murmurer à l'oreille de la victime le destin qui l'attend. Tout s'éteint autour d'elle et le silence fait place. Elle se sent alors progressivement imploser de l'intérieur, tout son corps étant victime d'une attraction gravitationnelle de plus en plus importante située au milieu de celui-ci. Au bout d'une vingtaine de secondes, le corps de la victime ne ressemble plus qu'à un tas de chair putride qui se met alors à exploser dans tous les sens. Pendant ce procédé, toutes les créatures se trouvant proches de la victime sont attirées avec force vers elle, et si leur constitution est inférieure à 2, elles subissent les mêmes effets.

**Création**

Création vous permet de créer (tiens?) un objet de taille et de complexité variable. Le joueur peut décider de faire apparaître devant lui un caillou, un pont, ou un zeppelin. L'objet doit-être inanimé et non-magique. La réussite de la Création dépend de la taille et de la complexité de l'objet (présence ou non de systèmes mécaniques et complexité de ces derniers) et est déterminé par un jet d'ESS pour la taille et d'INT pour la complexité laissés à l'appréciation du Maître du Jeu.

Les objets disparaissent une fois le joueur endormi.

**Jugement de Goldstein**

Ce sort à été créé par Goldstein lui même afin de mener à bien son but. Toutes créatures ennemies ayant moins de INT joueur - (jet de dé divisé par deux) sont mises à mort selon Goldstein. Leur vision du monde se déforme peu à peu pour laisser place à un délire psychotique multicolore et incompréhensible. Et tandis que le monde tourne autours d'eux en une multitude de formes ésotériques, un sifflement de plus en plus strident leur vrille les oreilles. C'est à ce moment là que le sort agit : les victimes sentent remonter leurs organes jusque dans le crane qui se met à gonfler et à gonfler avant d'éclater en une bouillie de cervelle assaisonnée de plein de trucs.

## Techniques de combat magiques

Les techniques de combat magique se situent entre le mode de combat traditionnel à l’arme, et le lancement des sorts. Ces techniques requièrent une maîtrise qui leur est spécifique et font appel à vos points d’Essence. Elles se passent de l’usage d’une arme, car votre propre corps devient l’arme elle-même grâce à la magie.

**CRACHAT VIVANT**

Le personnage sécrète un crachat vivant – qui a de fortes pulsions meurtrières soudainement – s’apprête à sortir par votre bouche ou vos yeux. La puissance d’éjection du crachat est très forte et celui-ci peut jaillir à la figure de vos adversaires en un instant. Il peut aussi se déverser sur le sol et ramper jusqu’à votre adversaire en laissant une traînée meurtrière, qui peut alors s’élever pour former un mur de protection (lequel peut à son tour s’abattre sur l’ennemi). Le crachat répond à votre pensée et vous en avez donc le contrôle total.

**Coût :** Tir direct : 2 ESS ; Écoulement : 1 ESS/s ; Abattre le mur : 3 ESS

**Toucher :** ESS + Maîtrise

**Dégâts :**

**Niveau 1 :** Maîtrise + 2 aux dégâts pour un tir direct. Maîtrise + CONS (min : 2) pour la traînée meurtrière (vitesse d’écoulement : CONS x 1m/s, min : 1). Maîtrise + FOR (min : 1) pour abattre le mur sur l’ennemi.

**Niveau 2 :** Maîtrise + 3 aux dégâts pour un tir direct. Maîtrise + CONS (min : 2) pour la traînée meurtrière (vitesse d’écoulement : CONS x 2m/s, min : 2). Maîtrise + FOR (min : 1) pour abattre le mur sur l’ennemi.

**Niveau 3 :** Maîtrise + 4 aux dégâts pour un tir direct. Maîtrise + CONS +1 (min : 2) pour la traînée meurtrière (vitesse d’écoulement : CONS x 2m/s, min : 2). Maîtrise + FOR +1 (min : 1) pour abattre le mur sur l’ennemi.

**Niveau 4 :** Maîtrise + 4 aux dégâts pour un tir direct. Maîtrise + CONS +2 (min : 2) pour la traînée meurtrière (vitesse d’écoulement : CONS x 3m/s, min : 3). Maîtrise + FOR +2 (min : 2) pour abattre le mur sur l’ennemi.

**Niveau 5 :** Maîtrise + 5 aux dégâts pour un tir direct. Maîtrise + CONS +3 (min : 2) pour la traînée meurtrière (vitesse d’écoulement : CONS x 4m/s, min : 3). Maîtrise + FOR +3 (min : 3) pour abattre le mur sur l’ennemi.

**Niveau 6 :** Maîtrise + 6 aux dégâts pour un tir direct. (Maîtrise + CONS) x2 (min : 3) pour la traînée meurtrière (vitesse d’écoulement : CONS x 4m/s, min : 4). (Maîtrise + FOR) x2 (min : 3) pour abattre le mur sur l’ennemi.

**CHEVEUX D’INVOCATION**

Les cheveux peuvent constituer une arme mortelle pour qui sait s’en servir d’une façon un peu particulière. C’est l’art des monstrueuses langoustes hurlantes ailées à crinière d’écrans cathodiques, que les chamanes Yfrans sont parvenus à reproduire après des siècles de recherche.

Vous n’avez même pas besoin d’avoir des écrans cathodiques dans vos cheveux pour que ça marche. Non, en fait, je pense même que ce serait moins pratique. Elles ne sont pas très malines, ces langoustes.

La technique des cheveux d’invocation consiste à rendre vos cheveux vivants pour qu’ils vous servent, comme une créature, qui bien sûr vous obéit. Elle agira donc une fois par tour, et aura l’apparence de votre choix. Elle restera néanmoins rattachée à vous et partagera ses points de vie avec vous.

Bien sûr, la magie faisant bien les choses, la longueur de vos cheveux est décuplée pendant le combat, mais les combattants aux cheveux longs sont privilégiés puisque la taille des qu’ils peuvent gagner est proportionnelle à leur taille de base. Les implants capillaires peuvent fonctionner… Mais pas les perruques ! Cette longueur est importante car elle détermine la taille de votre « invocation » et sa portée par rapport à vous (aux premiers niveaux, vous ne pouvez pas vous déplacer lorsque vous lancez cette invocation).

Les créatures invoquées ne peuvent pas utiliser des armes. Ce sont essentiellement des bêtes féroces et monstrueuses, plus proches de l’animal que de l’humain.

Pendant l’invocation, les cheveux gagnent en solidité et ne peuvent plus être coupés avec des ciseaux classiques. Leur résistance est basée sur la défense de la créature invoquée (voir plus bas).

**Remarque :** penser à défaire les nœuds, enlever les bigoudis et les chapeaux avant de démarrer la technique…

**Consommation :** 5 points d’essence par minute

**Impact chiffré de la longueur des cheveux :** 100m = +1 Force, Dex et Déf. (Arrondi au supérieur)

**Niveau 1 :**

Gain de longueur des cheveux : x100

FOR de la créature  = INT du combattant

DEX de la créature = Maîtrise du combattant

CONS de la créature = ESS du combattant

**Niveau 2 :**

Gain de longueur des cheveux : x250

FOR de la créature  = INT du combattant +2

DEX de la créature = Maîtrise du combattant +2

CONS de la créature = Essence du combattant +2

Bonus : le combattant peut choisir de partager les cheveux en plusieurs créatures. On divise les caractéristiques par le nombre de créatures, arrondies au nombre inférieur (attention ça risque d’être long pour faire les calculs, notez tout ça à l’avance !)

**Niveau 3 :**

Gain de longueur des cheveux : x500

FOR de la créature  = INT du combattant+ 4

DEX de la créature = Maîtrise du combattant + 4

CONS de la créature = Essence du combattant +4

Bonus : le combattant peut se déplacer pendant l’invocation.

**Niveau 4 :**

Gain de longueur des cheveux : x750

FOR de la créature  = INT du combattant +6

DEX de la créature = Maîtrise du combattant +6

CONS de la créature = ESS du combattant +6

Bonus : les créatures peuvent voler et nager.

**Niveau 5 :**

Gain de longueur des cheveux : x1000

FOR de la créature  = INT du combattant +8

DEX de la créature = Maîtrise du combattant +8

CONS de la créature = ESS du combattant +8

Bonus : les créatures peuvent cracher l’essence de Vie du combattant : le combattant choisit un nombre de PV qu’il perd et le rayon craché inflige ce nombre x5. Pour le toucher, c’est basé sur la Dextérité de la créature.

**Niveau 6 :**

Gain de longueur des cheveux : x1500

FOR de la créature  = Intelligence du combattant +10

DEX de la créature = Maîtrise du combattant +10

CONS de la créature = Essence du combattant +10

Bonus : le combattant choisit sur lesquelles de ses caractéristiques il base celles de ses créatures.

Bonus2 : le combattant peut se battre normalement pendant qu’il contrôle ses créatures.

**DOIGTS-LAMES**

Les doigts du personnage deviennent filiformes et s’étendent à des longueurs vertigineuses. Aussi fins que des lames de rasoir, ils tranchent la chair et l’acier, et se révèlent être des armes terrifiantes.

**Longueur :** Maîtrise x3m

**Consommation :** 1 point d’ESS par doigt par minute

**Pour un doigt :**

**Niveau 1 :**

Toucher : DEX + Maîtrise -2 (min : -2)

Dégâts : Maîtrise + ESS -5 (min : -3)

Bonus au toucher par doigt :+1

Bonus aux dégâts par doigt**:** +1

**Niveau 2 :**

Toucher : DEX + Maîtrise -1 (min : -1)

Dégâts : Maîtrise + ESS -4 (min : -2)

Bonus au toucher par doigt :+1

Bonus aux dégâts par doigt**:** +1

**Niveau 3 :**

Toucher : DEX + Maîtrise (min : 0)

Dégâts : Maîtrise + ESS -3 (min : -1)

Bonus au toucher par doigt :+1

Bonus aux dégâts par doigt**:** +2

Bonus : les doigts peuvent embrocher plusieurs adversaires les uns après les autres.

**Niveau 4 :**

Toucher : DEX + Maîtrise +1 (min : 1)

Dégâts : Maîtrise + ESS -2 (min : 0)

Bonus au toucher par doigt :+1

Bonus aux dégâts par doigt**:** +2

**Niveau 5:**

Toucher : DEX + Maîtrise +2 (min : 2)

Dégâts : Maîtrise + ESS -1 (min : 1)

Bonus au toucher par doigt :+2

Bonus aux dégâts par doigt**:** +2

Bonus : les doigts peuvent s’enfouir dans le sol et ressurgir n’importe où. Ceci permet par conséquent aux doigts de franchir les murs ou d’apparaître sous les pieds des ennemis.

**Niveau 6 :**

Toucher : DEX + Maîtrise +4 (min : 4)

Dégâts : Maîtrise + ESS + FOR (min : 2)

Bonus au toucher par doigt :+2

Bonus aux dégâts par doigt**:** +3

Bonus : les doigts sont si fins que les ennemis doivent réussir un jet de PER à +6 pour les voir, sinon les doigts touchent automatiquement.

Remarque : attention, cette technique de combat ne peut pas s’appliquer à des bras ou doigts mécaniques, à moins qu’ils n’aient été conçus pour cette utilisation.

**ENSEVELISSEMENT**

L’Ensevelissement est une technique de combat ancestrale maîtrisée par les célèbres Traqueurs de Sérénité. Elle consiste en une fusion avec le sol permettant au combattant de tirer profit de tout l’environnement à son avantage.  
Le combattant commence par plonger ses bras et ses jambes dans le sol : ce dernier ne fait alors plus qu’un corps avec lui (cela prend un tour). Il semble alors figé dans sa position, mais il n’en est rien : il n’a jamais été aussi puissant.

En un instant, il peut disparaître totalement dans le sol (+3 en Esquive), et être pratiquement inatteignable, il peut réapparaître autre part presque instantanément, provoquer un mini-séisme, déclencher l’agressivité des plantes ou appareils ancrés dans le sol aux alentours (efficacité laissée à la distinction du maître du jeu)…

Le séisme ne blesse pas le combattant lui-même mais blesse toutes les créatures alentours, y compris les alliés. Le combattant peut bien sûr décider que le séisme ne soit pas aussi gros que la portée décrite plus bas. Il s’agît d’une portée maximale. Mais il ne peut pas orienter le séisme, ce dernier a pour centre l’emplacement du combattant au moment où il a démarré la technique.

**Consommation :** 5 points d’ESS pour commencer, puis 1 par minute. 3 pour déclencher un Séisme.

**Niveau 1 :**

Portée du téléport, du séisme et de l’usage de l’environnement : 5m

Protection sous terre : +3 en résistance

Dégâts du séisme : Maîtrise + ESS + FOR (minimum : 3)

**Niveau 2 :**

Portée du téléport, du séisme et de l’usage de l’environnement : 10m

Protection sous terre : +5 en résistance

Dégâts du séisme : Maîtrise + ESS + FOR +3 (minimum : 5)

Bonus : possibilité de créer des crevasses dans le sol pour piéger un adversaire (2 points d’ESS requis ; profondeur : maîtrise x2 mètres, rayon : maîtrise x 1 mètre)

**Niveau 3 :**

Portée du téléport, du séisme et de l’usage de l’environnement : 20m

Protection sous terre : +7 en résistance

Dégâts du séisme : Maîtrise + ESS + FOR +6 (minimum : 7)

Bonus : possibilité de sortir des membres du sol à des endroits distants (tête, bras, jambe…) pour lancer des sorts, attaquer à main nue…).

**Niveau 4 :**

Portée du téléport, du séisme et de l’usage de l’environnement : 40m

Protection sous terre : +10 en résistance

Dégâts du séisme : Maîtrise + ESS + FOR +9 (minimum : 9)

Bonus : protection contre les sorts une fois sous terre, le lanceur de sorts doit réussir un jet d’Essence à +8 pour que son sort passe.

**Niveau 5 :**

Portée du téléport, du séisme et de l’usage de l’environnement : 80m

Protection sous terre : +15 en résistance

Dégâts du séisme : Maîtrise + ESS + FOR +12 (minimum : 12)

Bonus : possibilité d’emporter des armes sous terre pendant la technique, et de les ressortir en utilisant le pouvoir-bonus du niveau 3.

**Niveau 6 :**

Portée du téléport, du séisme et de l’usage de l’environnement : 160m

Protection sous terre : +20 en résistance

Dégâts du séisme : Maîtrise + ESS + FOR +16 (minimum : 16)

Bonus : la fusion permet au combattant de se nourrir du sol pour se guérir. Il peut échanger 3 points d’Essence contre 3 points de vie ; la manipulation dure 2 minutes.

# L’INVENTAIRE

## Objets utiles

**- Corde: 2 ~** **/m**

Possibilité d’avoir une corde très solide/renforcée pour 4~ /m.

**- Caisse en bois: 10 ~** **pour 1mcube.**

Possibilité de monter à 20 ~ /m cube pour une caisse en métal, et ajouter 20 ~ pour une serrure classique ou 50 pour une serrure électronique.

**- Charrette: 70~.**

Peut être tirée par un humain de 2 ou plus en Force ou par n’importe quelle monture (voir « Moyens de locomotion »).

**- Lunette: 100 ~:**

Augmente de +1 la Perception si Perception inférieure à 2.

**Version lunette nocturne: 200 ~:**

Augmente de +2 la Perception durant la nuit si Perception inférieure à 2.

**- Trousse de soins: 30 ~;**

3 utilisations, guérit de [Premiers secours] + 1D6 points de vie

**- Trousse d’outils: 60 ~;**

Utilisation infinie (sauf échec critique), permet de réaliser des réparations et fabrications de base. Version avancée pour les situations complexes à 60 ~..

**- Sac à dos: 30 ~**

**- Outils de crochetage: 200 ~;**

Version avancée (+1 à la compétence) pour 70~ et experte (+2) pour 150 ~.

Versions électroniques pour le double du prix (80, 140 et 300). L’électronique ne peut pas servir pour les serrures traditionnelles.

**- Tente: 100 ~.**

Permet d’abriter 2 personnes. Version grand format (4 personnes) pour 25 ~.

**- Réchaud: 40 ~.**

Nécessite de l’énergie pour fonctionner (essence: un repas pour 4 ~).

**- Carte de la région/la ville : 5 ~**

Version électronique avec indications et moteur de recherche pour 15 ~

**- Nécessaire d’entretien des armes et armures : 70 ~**

Permet la réparation et l’entretien des armes et armures les plus courantes.

**- Outils de graphisme technique : 150 ~**Permettent la conception de cartes et de schémas de fabrication d’objets

**- Radiateur portable: 70 ~**

Permet de générer de la chaleur ou du froid grâce à l’énergie environnante (fonctionne sans batteries).

**- Grappin : 10 ~** **/m**

Permet d’attraper un objet à distance

**- Panoplie de prière : 10 ~**

Outils permettant d’entrer en communion avec les Dieux lors de la prière.

**- Radio avec micro : 50 ~**

Avec micro fourni, pour communiquer à distance  
Fonctionne avec batteries de durée 1 semaine (prix d’une batterie : 2 ~).

**- Lampe de poche : 15 ~**

Fonctionne avec batteries de durée 1h (prix d’une batterie : 2 ~).

**- Réveil : 10 ~**

Fonctionne avec batteries de durée 1 an (prix d’une batterie : 2 ~).

**- Lit transportable dépliant : 10 ~**

Très bon confort et peu encombrant. Utilisable avec la tente.

**- Réfrigérateur à pattes électronique : 200** **~**Permet de conserver les aliments et les cadavres.  
Version sans pattes à 50 ~.

**- Longue vue : 40 ~**

Permet de voir à une distance de 300m

**- Groupe électrogène : 300 ~**

Se recharge automatiquement grâce à l’air ambiant.

Permet de recharger et faire fonctionner indéfiniment les objets nécessitant des recharges/batteries.

Boire et manger

**Cosse fourrée au poivre**

Son croquant et sa texture granuleuse en font un amuse-gueule très apprécié dans toutes les régions. Existe aussi fourrée au méthane, au cuivre, au curry ou à l'estragon.

8 ~ le sachet de 30.

**Arthropode grillé**

Les arthropodes grillés constituent un repas frugal et assez pauvre, d'autant plus qu'on ne sait jamais quelle bestiole est passée sur le grill et est à présent dans votre assiette.

7 ~ la portion

**Mitres**

Les mitres sont des fruits en forme de bâtonnets qui contiennent un jus très amer, une fois grillé, le jus s'en va ce qui rend le bâtonnet plus comestible. Il est souvent assaisonné d'épices pour lui donner plus de gouts.

5 ~ la barquette

**Lamelles de reptile mijotées en sandwich**

Sandwich très répandu dans toutes les villes: les reptiles sont découpés en lamelle et mijotés dans une sauce pimentée, ils sont ensuite assaisonnés avec une crème aigre-douce et des crudités. Le sandwich est bien consistant. Il est parfois accompagné d'une barquette de mitres croustillantes  
7 ~ le sandwich, 11 avec un supplément de mitres

**Mitonné de haragash sur son lit de limace juteuse accompagné de sa sauce Lemasheb**

Ce plat des grands chefs ravira les amateurs de bonne cuisine. Le haragash est une viande bien riche et les fullicules qui gigotent encore sur la chair font leur petit effet en bouche. Les accompagnements varient selon les chefs.

100 ~ pour deux personnes, 300 ~ pour 6 personnes.

**Gratin d'algue**

Ce gratin d'aspect peu ragoutant est en réalité très nutritif et palie au besoin journalier du corps, en revanche il n'est pas là pour ravir le palais. On rajoute de la sauce Lemasheb et des morceaux de mollusques hachés pour le rendre moins dégueu.

Gratin d'algue : 4 ~

Gratin Royal (Lemasheb + mollusque haché) : 7 ~.

**Enim Vinagris**

L'enim vinagris est un soda très prisé par les jeunes gens il mélange du vinaigre, du sucre, des extraits de piments et un peu de carburant pour lui donner de la couleur. Son gout revigore les sens mais donne une mauvaise haleine.

2 ~ le verre, 4 ~ le litre

**Ronp**

Vous pourrez demander à n'importe quel type, la première fois qu'il a vomi tripes et boyaux c'était après avoir ingurgité trop de Ronp. Cette boisson est très répandue dans tout les Tord-boyaux. Il se boit pour réchauffer ou rendre ivre plus que pour son gout.

1 ~ le verre, 2 la bouteille.

**Vermaigne**

Le Vermaigne est un alcool de câbles. Certains des meilleurs vermaigner arrivent à en tirer une saveur incomparable.

20 ~ le verre, 60 la bouteille

## Equipements

### Armement

Armes de mêlée   
(traditionnelles)

**- Pioche (1 main)**

Dégâts: 6+FOR

Vitesse: 1 attaque par tour

Prix : 1200 ~

**- Serpe (1 main)**

Dégâts: 4+FOR

Vitesse: 2 attaques par tour

Prix : 850 ~

**- Pique (2 main)**

Dégâts: 6+FOR

Vitesse: 1 attaque par tour

Bonus à l’initiative: 3

Prix : 1500 ~

**- Dague (1 main)**

Dégâts: 3 + FOR

Vitesse: 3 attaques par tour

Prix : 500 ~

**- Serpe à deux mains**

Dégâts: 6+FOR

Vitesse: 1 attaque par tour

Bonus à l’initiative: 1

Prix : 1200 ~

**- Pioche à deux mains**

Dégâts: 7+FOR

Vitesse: 1 attaque par tour

Prix : 1500 ~

**- Sécateur: (2 mains)**

Dégâts: 8+FOR

Vitesse: 1 attaque par tour

+1 initiative  
+1 au toucher

Prix : 2100 ~

**- Sécateur de l’air (2 mains)**

Dégâts: 8+FOR

Vitesse: 2 attaques par tour

+2 initiative  
+1 au toucher

Prix :2500 ~

Armes de mêlée   
(électriques)

Consommation moyenne : 1 cartouche électrique par coup (prix moyen de la cartouche : 3~)

**- Perceuse (1 main)**

Dégâts: 7+FOR/2

Vitesse: 1 attaque par tour

Chargeur : 20 attaques

Prix : 900 ~

**- Tronçonneuse (2mains)**

Dégâts: 10+FOR/2

+1 initiative

Vitesse: 1 attaque par tour

Chargeur : 20 attaques

Prix : 1500 ~  
  
**- Gant à hélices (1 main)**

Dégâts: 5+FOR

Vitesse: 2 attaques par tour

Chargeur : 30 attaques

Prix : 900 ~  
  
**- Lance à scie circulaire (2 mains)**

Dégâts: 12+FOR/2

+3 initiative

Vitesse: 1 attaque par tour

Chargeur : 10 attaques

Prix : 5000 ~

**- Sécateur tronçonnant (2 mains)**

Dégâts: 15+FOR/2

+2 initiative

+1 au toucher

Vitesse: 1 attaque par tour

Chargeur : 10 attaques

Prix : 6000 ~  
  
**- Bras faucheur (1 main)**

Dégâts: 6+FOR

+1 initiative

+3 au toucher

Vitesse: 2 attaques par tour

Chargeur : 40 attaques

Prix : 2400 ~

Armes à distance   
(traditionnelles)

**- Fronde (2 mains)**

Dégâts: FOR-1

Vitesse: 2 attaques par tour

Portée : courte

Prix : 25 larves (nécessite des cailloux ou munitions spéciales)

**- Dard (munition pour fronde)**

Dégâts: +1

Prix : 2 larves/unité

**- Caillou inflammatoire (munition pour fronde)**

Dégâts: +2

Prix : 5 ~ /unité

**- Bille téléguidée (munition pour fronde)**

Toucher : +2

Donne une portée Moyenne à la fronde

Prix : 20 ~ /unité

**- Crâne hurleur**

Fait partir les animaux et humains facilement impressionnables

Prix : 2 ~ /unité

Armes à distance (modernes)

**- Canon a accélération de particule**

Distance: moyenne

Dégâts de base : 6

Vitesse: 2

Munitions : 1 cartouche électrique par coup (prix moyen de la cartouche : 3~)

Prix : 800 larves

**- Fusil à pyrocombustion**

Distance longue

Dégâts de base : 8

Précision: + 2

Vitesse : 1

Munitions :

Méthane : vitesse +1

Varane : vitesse + 2

Prix : 1200 larves

**- Fusil sur Rail**

Distance très longue

Dégâts de base : 14

Vitesse : 2

Munitions :

Bille de fer plombé: +1 dégâts

Bille de fer explosive: +2 dégâts

Prix : 2000 larves

**- Empalator**

Distance courte

Dégâts de base : 14

Vitesse : 2

Munitions :

Pieu ciselé: + 1 dégâts

Pieu empoisonné: rend malade

Pieu explosif: +2 dégâts

Prix : 1800 ~

**- Canon de poing**

Distance moyenne

Dégâts de base : 8

Vitesse= 2

Munition

Lourde : +1 dégâts

Perforante : +2 dégâts.

Prix : 500 larves

Souffle-douleurs

Les souffle-douleurs se présentent comme de grands instruments à vent, bien qu’ils soient moins rutilants. Lorsque leur utilisateur souffle dedans, l’air projeté est puissamment amplifié par la mécanique présente à l’intérieur de tubes. A la sortie, il en résulte une mini tornade qui permet de projeter en arrière les ennemis. Les souffle-douleurs peuvent être utilisés en mode concentré (cible unique) ou en mode élargi (cibles multiples, peuvent aller jusqu’à plusieurs mètres d’écartement).

Il est possible d’insérer dans les souffle-douleurs plusieurs substances afin d’augmenter les dégâts, comme du souffre ou de l’acide, afin de projeter de l’air enflammé, acide, glacial, etc.

Mode élargi étroit : angle de 20°, -1 aux dégâts

Mode élargi moyen : angle de 45°, -2 aux dégâts

Mode élargi large : angle de 90°, -3 aux dégâts

Une arme « moyenne » peut aussi se mettre en mode « étroit » et une arme capable du mode « large » peut aussi utiliser les deux modes précédents.

**- Souffle-douleur bon marché**

Distance courte

Dégâts de base : 2+CON

Précision: + 4

Vitesse = 1

Mode élargi : moyen

Prix : 1300 ~

**- Souffle-douleur de bonne facture**

Distance moyenne

Dégâts de base : 3+CON

Précision: + 5

Vitesse = 1

Mode élargi : moyen

Prix : 2400 ~

**- Souffle-douleur divin en xuféor**

Distance longue

Dégâts de base : 5+CON

Précision: + 6

Vitesse = 1

Mode élargi : large

Prix : 7000 ~

**- Souffle-douleur léger en amiscitine**

Distance courte

Dégâts de base : 8+CON

Précision: + 1

Vitesse = 2

Mode élargi : étroit

Prix : 3200 ~

**- Souffle-douleur prodigieux en racines électronique**

Distance longue

Dégâts de base : 9+CON

Précision: + 8

Vitesse = 1

Mode élargi : large

Prix : 10 000 larves

**Substances utilisables dans les souffle-douleurs**

**- Souffre**

Permet de projeter de l’air enflammé

+2 dégâts de feu par attaque

Coût : 30 ~ pour 10 attaques

**- Acide**

Permet de projeter de l’air acide

+3 dégâts d’acide par attaque

Coût : 50 ~ pour 10 attaques

**- Ambre liquide**

Se rigidifie sous l’effet de l’air, ce qui permet de paralyser ses adversaires

Divise par deux la rapidité des adversaires (une attaque au lieu de deux par tour, ou une attaque tous les deux tours s’il n’y en a qu’une par tour à l’origine)

Coût : 70 ~ pour 10 attaques

**- Billes en métal**

Légères et solides, les billes en bois sont de puissants projectiles que les souffle-douleurs peuvent expédier avec une vitesse impressionnante.  
+1 dégât physique par attaque

Coût : 10 ~ pour 10 attaques

Bien entendu, le joueur est libre d’expérimenter d’autres substances, que le Maître du jeu sera libre de juger et de chiffrer à sa guise.

### Armures

**- Veste de peau d’Az**

Protection : +1

Type : légère

Prix : 500 ~

La peau d’Az étant particulièrement épaisse et résistante, elle est parfois arrachée aux Azs afin d’en fabriquer des vêtements.

**- Veste de racines**

Protection : +1

Type : lourde

Prix : 200 ~

Utilisée par les nomades, les aventuriers peu fortunés ou ceux qui n’en feront pas souvent usage. Les racines des plantes du monde creux sont assez souples pour être tissées et former une protection satisfaisante à moindre coût. En revanche, pour être efficace, l’assemblage doit être épais et donc lourd.

**- Plates de métal mutant**

Protection : +2

Type : lourde

Prix : 800 ~

Le métal traditionnellement fabriqué par les mutants du monde creux pour trouver grâce aux yeux des Yfrans est toujours efficace et remporte un grand succès.

**- Armure de chitine**

Protection : +2

Type : légère

Prix : 1200 ~

Les insectes géants sont légion dans le monde creux. Les forgerons qui parviennent à se procurer des morceaux de cadavres peuvent en faire de superbes pièces d’armures.

**- Cotte de mailles cybernétique**

Protection : +3

Type : légère

Prix : 2400 ~

On n’arrête pas le progrès, la cybernétique permet de mettre au point des mailles mouvantes qui détectent les attaques et se placent au bon endroit rapidement.

**- Carapace d’écrans**

Protection : +4

Type : lourde

Prix : 4700 ~

Un écran cathodique blindé et auto-alimenté, doté de caméras, pouvant cracher un rayon lumineux affaiblissant les armes, c’est une bonne idée et c’est novateur. Mais couvrir toute une armure avec ça c’est un peu lourd.

**- Manteau tissé de câbles sauvages**

Protection : +4

Type : légère

Prix : 5000 larves

Le câble sauvage est un dangereux prédateur, mais une fois dompté et tissé avec quelques centaines de ses compères autour de l’armature d’un manteau, il peut s’y plaire et on obtient alors une armure étonnamment performante.

**- Jaquette de Dieu**

Protection : +2

Type : légère

+1 en Charisme

Prix : 2000 ~

Les jaquettes fabriquées par les Dieux sont de formidables assemblages de pièces de haute couture, doublées d’une protection en matériaux résistants presque invisible. Ornées des plus beaux bijoux, elles suscitent l’admiration et sont prisées par la haute société du monde creux.

**- Plastron de Dieu**

Protection : +6

Type : lourde

Prix : 10 000 ~

Le savoir-faire des forgerons Dieux impressionne toujours les peuplades du monde

Creux. Grâce à des matériaux trouvables uniquement sur le Cocon, ils sont à même de fabriquer des armures exceptionnelles.

**- Panoplie de radiateurs volants avec bulle de plasma protectrice**

Protection : +5

Type : légère

Prix : 12 000 ~

Les radiateurs, très lourds au demeurant, se font totalement oubliés grâce à leurs hélices qui leur permettent de planer autour du porteur. Ensemble, ils matérialisent une bulle protectrice en plasma qui interrompt la plupart des attaques.

**- Harnais de mini-portes cracheuses ceinturées de cloportes caparaçonnés**

Protection : +4

Type : lourde

+2 en attaque

-1 en Charisme

Prix : 3000 ~

Ce harnais est entièrement couvert de petites portes desquelles s’échappe un liquide hautement acide qui peut causer de lourds dégâts. Entre chaque porte grouillent des dizaines de cloportes, dont l’armure extrêmement résistante vous fera bénéficier d’une protection à toute épreuve. Les cloportes peuvent parfois bondir et se mettre à ronger l’ennemi, ce qui vous rend difficile à approcher sans danger.

Par contre ça ne vous rend pas très sexy.

### Costumes

A faire

# BESTIAIRE

Caparaçonné insectoide géant

Ces horreurs s’apparentent à des cafards de très grande taille (1m de long), sans tête. A la place de cette tête se trouve un orifice duquel coule parfois un liquide rougeâtre qui sert à la bestiole à liquéfier ses victimes pour les ingérer.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 17 | Esquive naturelle : 2 |
| Perception : 3 | Dextérité : 4 |
| Force : 3 | Constitution : 5 |

Rongeurs à yeux multiples

Ces petites bêtes particulièrement voraces aiment se développer dans les coins abandonnés des villes, ou dans les lieux proches des poubelles, assez détériorés ou sales. Ils ne sont pas très grands (30 à 50 cm en général) mais leurs nombreux yeux leur donnent une perception hors du commun. Ils vous sentent et vous voient arriver de très loin. Et ils mangent de tout.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 6 | Esquive naturelle : 1 |
| Perception : 10 | Dextérité : 2 |
| Force : 1 | Constitution : 1 |

Harceleur câblé

Le harceleur câblé est un puissant oiseau qui utilise un câble faisant naturellement partie de son corps pour se relier au sol. Cela lui permet de mieux percevoir la présence de dîners potentiels et lui permet de faire des attaques surprise avec ce câble, qu’il peut déterrer pour l’utiliser comme un long fouet.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 16 | Esquive naturelle : 2 |
| Perception : 2 (7 avec le câble enfoui) | Dextérité : 5 |
| Force : 3 | Constitution : 3 |

Remarque: +1 attaque par tour lorsque le fouet est déterré.

Femme-écran

Les femmes-écran pourraient ressembler à des Yfrannes si leur tête n’était pas un grand écran cathodique dont l’image reflète avec plus ou moins de clarté l’état émotionnel. Elles sont nées de l’amour d’écrans vivants, créatures parfois utilisées comme animaux de compagnie et inoffensives. On dit que la proximité trop fréquente d’écrans et d’Yfrans donne lieu à la naissance de mutants: les Femmes-écran. Généralement nues, bannies de la société, elles attaquent en horde, armées ou non, et sont des créatures féroces. Une mâchoire naît parfois à des endroits aléatoires de leur corps pour leur permettre de vociférer des hurlements stridents.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 30 | Esquive naturelle : 2 |
| Perception : 1 | Dextérité : 4 |
| Force : 2 | Constitution : 2 |

Gelkmr prédateur

Les gelkmr sont des sortes de crapauds à bec et dont les pattes de terminent par de grandes échasses. Si les femelles sont d’un tempérament très ensommeillé, les mâles sont en revanche des guerriers accomplis. Leur corps globuleux est couvert d’une couche d’acide très corrosif et il vaut donc mieux les abattre avec des armes à distance ou des armes blanches non sensibles à l’acide.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 28 | Esquive naturelle : 1 |
| Perception : 2 | Dextérité : 3 |
| Force : 5 | Constitution : 1 |

Serpent réfrigérateur-radiateur enroulant

Ce puissant serpent ne vit que dans les lieux les plus sauvages du monde creux, car il déteste être dérangé. Tant que vous ne vous approchez pas trop de son territoire, tout ira bien, mais il n’aime pas être dérangé chez lui. Sa technique de combat est simple, il s’enroule autour de vous et vous fait subir de terribles changements de température par l’intermédiaire des réfrigérateurs et des radiateurs qui enroulent son corps géant long parfois de plus de 30 mètres. La puissance des réfrigérateurs et radiateurs se calcule à partir de la force de l’animal.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 55 | Esquive naturelle : 3 |
| Perception : 2 | Dextérité : 6 |
| Force : 7 | Constitution : 4 |

Invincible chauve-souris Erskvl des journées

Cette chauve-souris adopte le mode de vie inverse de celui des chauves-souris habituelles: elle dort la nuit et vit le jour. Elle est appelée invincible à cause de sa terrible résistance aux coups, due à une carapace électronique très efficace. Pas spécialement vorace, elle est néanmoins souvent domestiquée comme animal de garde par les riches bourgeois des villes ou dans les prisons.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 30 | Esquive naturelle : 3 |
| Perception : 1 | Dextérité : 6 |
| Force : 2 | Constitution : 8 |

Remarque : deux attaques par tour

Racines câblaires d’Ugverop

Les Ugverops sont des arbres dangereux que l’on ne cultive plus aujourd’hui mais qui poussent naturellement. Et leur naissance est stimulée par la présence des dechets des êtres vivants, par conséquent on en voit souvent en ville, malheureusement. Les Ugverops en eux-mêmes ne sont pas dangereux mais les racines le sont: elles sont vivantes et aiment tuer les gens qui défilent près d’elles pour ensemencer le sol. La seule méthode de vaincre les racines est d’abattre l’arbre (les PV; l’Esquive naturelle et la Constitution sont donc données pour l’arbre). Les racines peuvent être détruites mais uniquement avec du feu.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 60 | Esquive naturelle : -6 |
| Perception : 1 | Dextérité : -12 |
| Force : 3 | Constitution : 5 |

Mille-pattes à volets

Le mille-pattes à volets est une créature curieuse. Son corps est couvert de volets desquels peuvent sortir à tout moment de nouvelles pattes. En effet, la vitesse de régénération du mille-pattes à volets est quasi instantanée. Le seul moyen d’empêcher cette régénération est de viser soit les volets (il y en a une quinzaine sur chaque animal) pour empêcher la régénération, soit tirer sur la tête.

Sa taille est variable, de 5 à 10m en général. Il peut parfois être utilisé comme monture, mais cet animal facétieux est difficile à dompter, bien que son charme naturel suscite l’envie de nombreux aventuriers.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 40 | Esquive naturelle : 1 |
| Perception : 2 | Dextérité : 3 |
| Force : 5 | Constitution : 5 |

Membre cracheur

« A sa mort, l’individu retourne à la terre », dit-on. Ca n’a jamais été aussi vrai que dans le monde creux!

Attention à ce que deviennent les cadavres que vous laissez derrière vous! La terre est vivante, les membres arrachés aussi! Les membres cracheurs naissent de la fusion de ces derniers avec la terre et se mettent à muter au gré des jours, pour atteindre des disproportions cauchemardesques et de nouveaux orifices s’y créent, leur permettant de cracher un liquide brûlant.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 5 à 30 suivant le membre | Esquive naturelle : 1 |
| Perception : 1 | Dextérité : 3 |
| Force : 6 | Constitution : 3 |

Vermine de Boucan

Cette créature est le fruit d'une génération de mutation toutes les plus horrible les une que les autres et seule sa faible constitution la rend peu dangereuse.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 7 | Esquive naturelle : 3 |
| Perception : 3 | Dextérité : 6 |
| Force : 2 | Constitution : 1 |

Prédateur Mauve

Les prédateurs mauves résident principalement dans la Plaine et évitent de s'approcher des villes sauf lorsque la faim les y contraint. Ils sont reconnaissables par leur crane allongé et leur couleur mauve vif. Il est important de noter que s’ils disposent d'une paire d'ailes ils sont incapables de voler.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 40 | Esquive naturelle : 2 |
| Perception : 6 | Dextérité : 4 |
| Force : 7 | Constitution : 6 |

Bazaruh

A mi-chemin entre un reptile et une araignée, le Bazaruh est un insecte à quatre pattes dont le corps est à la fois recouvert de chitine et d'écailles. Sa couleur sombre le rend difficilement discernable et ses cornes rouges sont redoutables. Les visages hurlants présents respectivement sur la tête, le ventre et enfin le dos de cette créature laissent à penser que les Bazaruh sont issus d'une longue série de mutations d'Yfrans.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 28 | Esquive naturelle : 4 |
| Perception : 3 | Dextérité : 8 |
| Force : 4 | Constitution : 4 |

Cephalosaure

Ces créatures anthropomorphes n'ont en réalité rien d'humain. Leurs armes rudimentaires sont au service d'un but ignoble, se nourrir de cervelles et de moelle, avec une nette préférence pour les victimes humaines, plus nourrissantes. Les appendices palpitants sur leurs flancs sont en réalité leurs estomacs qui digèrent moelle et matière grise pour sécréter des glandes reproductrices.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 38 | Esquive naturelle : 2 |
| Perception : 3 | Dextérité : 5 |
| Force : 5 | Constitution : 5 |

Vazaar

Du haut de ses trois mètres, le Vazaar en impose, sans parler de ses quatre mâchoires qui comptent 6 rangées de dents aiguisées comme des rasoirs. Leur membres supérieurs sont taillés en forme de lame et sont très dangereux.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 50 | Esquive naturelle : 2 |
| Perception : 6 | Dextérité : 4 |
| Force : 9 | Constitution : 7 |

Ver affreux.

Le ver affreux porte bien son nom. Qu'y a t'il de pire qu'une créature serpentiforme longue de plusieurs mètres de long qui peut sortir de n'importe quel coin sombre, peu importe ses dimensions. Sa face semble figée dans un rictus effrayant.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 20 | Esquive naturelle : 3 |
| Perception : 2 | Dextérité : 6 |
| Force : 5 | Constitution : 5 |

Malavero

Rapace mystérieux des plaines, son visage est recouvert d'une carapace d'ivoire qui ressemble à un masque. Ses deux paires d'yeux repèrent les proies qui s’aventurent dans la plaine. Quand il a repéré une victime il fonce dessus pour lui briser le crane avec son masque et lui aspire les entrailles une fois KO.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 20 | Esquive naturelle : 3 |
| Perception : 10 | Dextérité : 6 |
| Force : 5 | Constitution : 6 |

Urganir

L'Urganir est à l'origine un prédateur des montagnes. Sa fourrure blanche le protège des trop faibles températures ainsi que des coups qui lui sont portés. Son corps est criblé de cornes et de pics en tout genre et sa corpulence et sa musculature en font un adversaire redoutable.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 70 | Esquive naturelle : 2 |
| Perception : 5 | Dextérité : 4 |
| Force : 10 | Constitution : 10 |

Crane-mollusque

Les Crane-mollusques sont des entités qui se nourrissent de la cervelle de leur victime à la naissance. Il éclate ensuite les tempes pour faire sortir ses pattes et arrache la tête à la nuque. Il passe le reste de sa vie à chercher des victimes dans lesquelles pondre.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 20 | Esquive naturelle : 3 |
| Perception : 2 | Dextérité : 7 |
| Force : 5 | Constitution : 2 |

Abomination gémissante

Ces créatures tourmentées hantent les plaines du Monde Creux et leurs gémissements glacent le cœur des voyageurs des plaines. Néanmoins les abominations ne s’attaquent pas aux humains sauf si elles se sentent menacées. La plupart du temps elles se tordent de douleur sur le sol en gémissant.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 30 | Esquive naturelle : 1 |
| Perception : 2 | Dextérité : 2 |
| Force : 2 | Constitution : 1 |

Mercenaire rampant

Les rampants sont une famille de mutants réputés dans le Monde Creux pour leur férocité, leur sauvagerie et la haine qu’ils éprouvent à l’égard des personnes capables de marcher. Les mercenaires rampants sont sournois, ils frappent leurs victimes dans l’ombre, mais lorsqu’ils se retrouvent acculés, ils se révèlent être de redoutables combattants. Les rampants se déplacent le plus généralement en meute.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 45 | Esquive naturelle : 1 |
| Perception : 0 | Dextérité : 2 |
| Force : 8 | Constitution : 3 |

Cerebrophage

A mi chemin entre l’araignée et le mollusque, le cerebrophage est une créature réellement malfaisante qui représente un véritable fléau dans le monde creux. Les cerebrophages se reproduisent comme la vermine dans les endroits peu fréquentés comme les égouts, puis ils essaiment dans toute la ville. Comme leur nom le suggère, les cerebrophage se nourrissent de la matière grise de leur victime qu’elles aspirent à l’aide de sa bouche en forme de ventouse. Le cliquetis caractéristique de leur patte sur le sol est source de cauchemars.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 10 | Esquive naturelle : 3 |
| Perception : 1 | Dextérité : 7 |
| Force : 3 | Constitution : 1 |

Spectres hilares

Les spectres hilares sont des mutants dégénérés qui tirent leur nom de l’expression hilare constamment peinte sur leur visage. Grands et minces, les spectres hilares ont une jambe plus courte que l’autres qui les empêche de se déplacer rapidement et les oblige à se traîner mollement vers leurs victimes, en revanche, ils font preuve d’une étonnante vivacité quand il s’agit de déchiqueter la proie à portée de main avec une sauvagerie sans égale. Les spectres hilares ont cette particularité d’étouffer complètement les sons alentours, excepté un horrible éclat de rire, avant de passer à l’attaque. Ils sont également insensibles à la douleur.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 60 | Esquive naturelle : -3 |
| Perception : -1 | Dextérité : -5 |
| Force : 7 | Constitution : 8 |

Le Charnier Démoniaque

La Charnier Démoniaque hante les lieux insalubres, l’odeur de la pourriture semble l’attirer inexorablement. Ce gigantesque amas de chaires difforme semble éprouver un réel plaisir à massacrer. Bien qu’il ne se nourrisse que de pourriture, il ne se prive pas d’agresser un habitant du Monde Creux dès que l’occasion se présente. On le reconnaît à son odeur caractéristique de cadavre en décomposition et au bruit que fait l’essaim de mouche qui ne manque jamais de l’accompagner. Malgré son air de brute barbare, on peut lire derrière les yeux noirs de cette créature une intelligence et une malice remarquablement effrayante.

|  |  |
| --- | --- |
| PV : 100 | Esquive naturelle : 0 |
| Perception : 7 | Dextérité : 1 |
| Force : 11 | Constitution : 11 |

# Se déplacer dans le monde creux

## Les moyens de locomotion traditionnels

Se déplacer dans le monde creux, c’est facile. Enfin, plus ou moins. Alors, vous partez comment ?

Train

Le train est la méthode la plus commode et la plus tranquille pour voyager. Les voies ferrées relient la plupart des villes, même de taille modeste, et le confort est bon. Vous pouvez emporter des bagages imposants (mais pas vos propres véhicules). Les montures et animaux peuvent être acceptés contre un supplément de 50 ~ chacune.

Les trajets en train sont rapides (quelques heures tout au plus) et la sécurité est toujours assurée par des soldats de la ville de départ ou d’arrivée.

Coût : environ 20 ~ par personne par trajet.

A dos de Muguste voyageuse vociférante

La Muguste voyageuse vociférante, ou Muguste, ou MVV, est une monture communément employée dans le monde creux. Résistante, de taille imposante, capable de survivre cinq jours sans manger ni boire, cet énorme insecte est le meilleure ami des nomades. Il sait même se battre lorsqu’il le faut : ses deux pinces peuvent broyer un humain en deux facilement.

Bien sûr, ses origines de prédateur en font une monture difficile à maîtriser, et ses cris stridents de désaccord, son tortillement mortel, lui ont aussi donné son nom. Assurez-vous d’être capables de chevaucher et de dresser ces bêtes. La plupart de celles que l’on peut trouver en vente dans les marchés sont heureusement déjà dressées. Le seul inconvénient est que la Muguste se déplace bien moins vite qu’un train, et les voyages prennent souvent plusieurs jours.

Coût : environ 1000 ~.

Dirigeable

Le dirigeable est une merveilleuse invention. Grâce à lui, vous allez pouvoir prendre de sacrés raccourcis. Maniable et parfois de grande taille, il peut permettre à tout le groupe de voyager rapidement et il est même possible d’y installer des tourelles de défense pour les affrontements. Les plus grands peuvent embarquer des véhicules et des navettes.

Un navigateur capable de piloter ce type d’engins est nécessaire pour pouvoir le déplacer. Attention toutefois : il est extrêmement dangereux de s’approcher du Cocon des Dieux. Si vous n’êtes pas un Dieu, votre dirigeable pourrait être entièrement désagrégé aussitôt que les Dieux auront estimé qu’il s’est trop approché d’eux. Soyez donc prudents.

La vitesse de déplacement est environ égale à celle du train.

Pour l’équipement de tourelles, voir l’annexe sur les armes lourdes.

Les dirigeables ont besoin de beaucoup de carburant pour fonctionner ; le carburant dépend du châssis du dirigeable.

1L = environ 3 ~.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Taille** | Petit (10 personnes) | Moyen (=> 30 personnes) | Gros (plus de 30 personnes) |
| **Coût du dirigeable** | 20 000- 40 000 | 40 000- 100 000 | 100 000 et plus |
| **Pour un jour de voyage** | 50L (150 ~) | 100L (300 ~) | 200L et plus (600 ~) |

Notez bien que les prix sont données pour des dirigeables « de déplacement » et non de guerre : le blindage est léger et les manœuvres ne permettent pas d’esquiver des missiles ou de faire des figures héroïques sur ce type d’engin. Des dirigeables extrêmement maniables ou blindés peuvent exister, mais ils sont très rares et leur prix est déraisonnable. L’armée de la capitale en aurait acquis un pour plus de 6 000 000 ~.

Zeppelin

Le zeppelin est une sorte de mini-dirigeable pour une ou deux personnes. Il fonctionne plus ou moins de la même façon, mais il n’est pas possible d’y installer des armes lourdes.

Coût : on en trouve dès 10 000 ~.

Pour un jour de voyage : 10L suffisent.

Véhicule à roues

Les véhicules à roues sont peu fréquents. Les habitants du monde creux leur préfèrent les trains et les MVV. Il existe néanmoins des véhicules à roues de toutes tailles. Les quatre roues peuvent s’apparenter aux voitures de notre monde, bien qu’ils en aient rarement une forme similaire. Ils permettent de voyager à l’abri des intempéries à des vitesses assez élevées, souvent aux deux tiers du train et du dirigeable. Les deux roues ressemblent souvent à des prototypes de motos ou de mobylettes, avec des châssis très chaotiques.

Consommation :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Taille** | Petit (1 personne) | Moyen (=> 4 personnes) | Gros (plus de 4 personnes) |
| **Coût du véhicule** | 4000- 10 000~ | 10 000-40 000~ | 40 000 et plus |
| **Pour un jour de voyage** | 5L (15 ~) | 10L (30 ~) | 15L et plus (45 ~) |

Les prix sont donnés pour des véhicules « basiques » sans blindage spécial.

Certains véhicules à roues peuvent être très volumineux, comme les Béhémoths de guerre qui abritent souvent le QG tactique d’une armée pendant une bataille. Notez bien que le coût de ce genre de véhicules va dans les 1 000 000 ~ et plus, tant la taille et le blindage coûtent cher.

Luhul sauvage

Le Luhül est une sorte de marsupial géant aux yeux phosphorescents et aux griffes acérées, dont la longue queue est en fait un épais câble qui lui permet de se nourrir lorsqu’il la plante dans le sol. Cet atout bien pratique permet au Luhül de ne jamais avoir besoin d’être nourri. Certains les ont apprivoisés pour en faire des Luhüls des villes, comme des sortes de chats géants que les gens aiment bien garder avec eux. Mais pour voyager, il faut faire appel à la vraie bête, au sauvage.

Le Luhul est moins répandu que la Muguste, car plus beaucoup plus petit, il peut tout juste faire tenir une personne sur son dos. Il se déplace également beaucoup moins vite et il est un piètre combattant. S’il encaisse les coups convenablement, il ne pourra pas vous aider le jour où vous tomberez sur des bandits de grands chemins.

Coût : environ 1000 ~.

Ascenseur d’échelles vertical

L’Ascenseur d’échelles vertical, ou AEV est un mode de déplacement récent, construit de façon à relier deux parois opposées du monde creux, afin de gagner du temps : on évite alors de tout faire à même le sol, dans un trajet « courbe ». Bien sûr, aucun AEV ne passe par le Cocon, ce qui est formellement défendu par les Dieux. Par conséquent, on ne gagne pas autant de temps qu’on ne le voudrait, mais c’est quand même pas mal.  
Ces Ascenseurs se présentent sous la forme de gros troncs, parfois métalliques, parfois en bois, plantés dans le sol, verticaux, et dressés jusqu’à la paroi opposée. Un bouton permet d’appeler un ascenseur, qui montera jusqu’à un certain point… Donnant le relai à un autre ascenseur, puis un autre, et encore et encore, par l’intermédiaire de paliers de façon à ce que les ascenseurs restent disponibles fréquemment en bas. Souvent petits, il est difficile d’y entrer à plus de 5 en même temps.

Parfois (souvent selon certains), à certains paliers, les ascenseurs sont en panne ou n’ont pas été construits, et le trajet jusqu’au palier suivant doit se faire à l’escalade. D’où le terme « échelles » : toute la surface du tronc est accompagnée de barres horizontales permettant de grimper « à la main » au cas où un ascenseur tomberait en panne. Alors oui, c’est long et fastidieux, du coup, mais on y gagne quand même souvent pas mal de temps par rapport à un trajet à pieds sur la paroi.

Coût : 30 larves par personne.

## Les vaisseaux vivants

Concept

Pour se déplacer dans le monde creux, il y a plusieurs moyens : à pied, en véhicule terrestre (moto, « voiture », etc), en zeppelin, ou en vaisseau vivant.

Les vaisseaux vivants sont des animaux de très grande taille qu’on a vaincus puis dont on a aménagé le corps pour le rendre habitable et où l’on a installé des mécanismes pour contrôler ses déplacements. Ces mécanismes fonctionnent sous la forme d’électrochocs injectés au cerveau de l’animal, permettant de lui donner des ordres.

L’intérêt est que l’animal est beaucoup plus souple et adroit qu’un vaisseau. Il n’est pas fait de machines mais de muscles, et en plus de cela il peut guérir. Un vaisseau vivant est donc beaucoup plus maniable et performant qu’un zeppelin, même s’il peut être moins rapide suivant les cas.

De plus, si l’animal est très gros et puissant, il peut faire office d’arme lui-même en donnant des coups d’aile ou en dévorant ses cibles.

Il peut être utile de se servir d’animaux terrestres ou aquatiques même pour en faire des vaisseaux vivants, si ceux-ci sont particulièrement résistants par exemple. On pourra alors en faire des vaisseaux vivants aériens en leur greffant des hélices… Ou des ailes, par des médecins spécialisés dans les mutations. De la même façon, on pourra leur greffer un système de respiration mécanique (ou non) pour les faire aller en milieu aquatique, etc.… En gros, toutes les modifications, génétiques ou mécaniques, sont possibles pour ces pauvres bêtes qui n’ont rien demandé à personne.

Construire un vaisseau vivant

Pour cela, il faut capturer un animal de taille suffisante. En général, les moins gros font 4 à 5 mètres de long et 1m30 de haut (ils permettent donc d’y faire entrer une ou deux personnes, en position assise). Les plus gros font plus d’une centaine de mètres de long et on y aménage parfois tout le corps pour y construire des habitations, on y incruste des fenêtres, etc.…

Une fois l’animal capturé, il faut lui faire subir des modifications d’ordre biologique afin qu’il puisse continuer à vivre, même vidé de ses organes vitaux. En réalité, les organes ne sont pas supprimés mais déplacés à l’extérieur de l’animal, dans un boîtier blindé en général positionné sur le dos ou sous le ventre. Les organes y sont fortement compressés pour une forte économie de place.

L’animal doit être endormi pendant plusieurs jours voire semaines pour que cette manipulation afin que l’aménagement interne soit réalisé. Il reste donc ensuite à créer de la place pour installer des sièges, des tableaux de bord et des systèmes d’électrochocs. Pour voir devant lui, le pilote peut utiliser des caméras postées à divers endroits du corps ou utiliser les yeux de l’animal, reliés à des écrans, suivant les installations et les animaux.

Entretenir un vaisseau vivant

Le vaisseau vivant ne fonctionne pas avec des bidons d’essence ou une quelconque énergie industrielle, il lui faut à manger. En général, ce n’est pas très difficile puisque les animaux de cette taille sont très puissants et peuvent trouver des proies facilement. Pour éviter l’étape contraignante de la classe, on peut préparer des stocks de nourriture mais ceux-ci devront être très lourds puisqu’une bête de cette taille mange beaucoup. Il arrive que des batailles entre possesseurs de vaisseaux vivants éclatent uniquement pour que l’un dévore l’autre. Lorsque la bestiole se retrouve épuisée, les commandes répondent moins bien et il se peut qu’elle ne puisse plus du tout voler. Des jauges sont installées dans les tableaux de bord, reliées à l’organisme, pour rendre compte à l’équipage de la faim, la soif et l’épuisement de l’animal.

Utiliser un vaisseau vivant

Le nombre d’heures de vol d’un vaisseau vivant sans besoin de repos ni repas est calculé en (CONS + 6) heures.

Pour effectuer une attaque, on calcule en toucher une moyenne : (Pilotage (du pilote) + DEXT (de l’animal)) /2

Pour les dégâts de l’attaque, c’est la FORCE de l’animal.

Pour l’esquive, c’est le Pilotage du pilote, et l’esquive naturelle est la moitié de ce score.

Les prix d’achat et de vente des vaisseaux vivants sont plus ou moins calqués sur ceux des zeppelins.

A noter qu’il arrive que l’animal « reprenne connaissance » lorsqu’il est au repos. Il n’a pas de réel souvenir de ce qui a pu se produire lorsqu’il était sous contrôle. Il peut alors s’enfuir. Pour éviter cela, on peut utiliser de très épais cordages qui le retiendront fixé au sol jusqu’à sa prochaine utilisation. Mais il risque d’être difficile de réintégrer le cockpit si l’animal est furieux ou paniqué et se débat. On préfère alors lui administrer de puissantes doses de somnifère (mais il faut calculer la durée du repos en fonction des besoins).  
  
Une dose d’ une h de sommeil vaut environ 3 ~. Il est possible après cela de constituer des portions de doses pour ajuster à sa convenance.

La guérison suite à des blessures se fait progressivement. Naturellement, les animaux récupèrent quelques PV (environ 5%) par jour. Un médecin peut administrer des soins pour guérir les plaies ou les maladies, mais la grande taille de la bête exige plus de matériel (consommation doublée à quintuplée suivant la taille, laissée à l’appréciation du maître du jeu), ainsi que des outils parfois spécialisés (scalpel de grande taille, etc.).

Tous les animaux suffisamment gros peuvent être utilisés. Consulter le Bestiaire pour faire un choix !

# GEOGRAPHIE DU MONDE CREUX



Pour l’Egide, voir la rubrique consacrée dans le chapitre des factions, en page 13.

## BoucanC:\Users\Sylvanor\Dropbox\JDR\geographie\plans\boucan.jpg

**Nom officiel : Mandarba-Aklas-Xi-Artlazar.**

Boucan est la plus vaste et la plus peuplée des villes du monde creux. Elle porte son nom à cause du bruit permanent dans lequel ses nombreuses usines et machines la font baigner. Du fait de son emplacement, à la croisée des autres villes d’importance, c’est ici que la plupart des voyageurs se retrouvent et prennent du repos. Elle constitue donc un carrefour important de la vie du monde creux. C’est elle également qui dispose de l’armée la plus puissante.

Boucan est organisée en zones circulaires, celles du centre étant réservées aux classes supérieures, les quartiers extérieurs étant plus populaires et ouvriers. Les usines, très polluantes et très bruyantes, rythment le quotidien de toutes les zones autour du centre. Boucan est une ville très industrielle, qui produit beaucoup de matière première.

Entre chaque zone ont été bâtis de grands murs droits qui font barrage au son des usines ainsi qu’aux gaz qui s’en échappent et au vent. Ces murs sont séparés par des espaces vides par lesquels passent de larges autoroutes qui permettent de se déplacer rapidement dans Boucan en véhicule, ce qui peut être très utile, étant donné qu’il y a beaucoup de ruelles étroites. On compte dix districts par « anneau » autour du quartier central. Il y a au total 20 districts.

Au centre de Boucan se trouve l’accès au Paradis, où a été construit un monument qui fait la gloire de Boucan. Il se présente sous la forme d’un puits dans lequel il faut descendre, grâce à un système d’ascenseur. A proximité se situent le siège du gouvernement et le Couloir marécageux, un curieux bâtiment dans lequel se trouve un vaste couloir qui semble échapper aux lois de la physique, et dont toutes les portes semblent impossibles à ouvrir.

Boucan propose aussi quelques attractions étonnantes, comme un réel parc où l’on peut trouver des plantes en bois, même si, à cause de la pollution, ce bois est souvent noirci.

A l’est de la ville, en périphérie, on trouve le quartier des ministères, dans une haute et large tour protégée contre la pollution, qui abrite aussi le domicile des politiciens qui ne sont pas membres du gouvernement. Le ministère des cartographes est situé au sommet et surplombe ainsi la ville. C’est à cet endroit qui les autres villes du monde creux envoient leurs émissaires pour les affaires de recensement, noms de villes, etc.

Au sud, on trouve le grand marché, la zone commerciale du monde creux, et le Sanctuaire des armées. Du fait de la proximité, le marché est surveillé avec énergie par l’armée de Boucan, ce qui en fait une zone sûre… Parfois un peu trop. D’étonnantes enchères se déroulent à chaque Apparition. On y trouve les objets les plus rares et les plus convoités du monde creux, et les plus riches individus s’y rendent, parfois de très loin, pour y assister. Le secret de l’obtention de certains de ces objets est tenu secret et les autorités de Boucan participent à ce procédé. Pourtant, l’armée encadre très sérieusement les enchères et tout individu suspect ou dangereux est éliminé rapidement, ce qui arrive souvent.

Au sud-est, le grand temple est le lieu de communication privilégié avec les Dieux. Ces derniers y ont réuni tout un gouvernement et s’y entretiennent avec les boucaniens et les voyageurs du reste du monde. L’utilité est surtout une question d’image pour la ville de Boucan, qui a mauvaise réputation à cause de sa pollution et sa saleté. De nombreux petits temples sont disséminés dans les différents quartiers et rendent le culte aisé ; la population de Boucan est majoritairement Yfranne.

Boucan n’est pas fortifiée. C’est une ville « ouverte » et cet aspect joue en sa faveur dans la mesure où les voyageurs de toutes origines peuvent y entrer et en sortir sans contrôle.  
Toutefois, des patrouilles circulent tout autour de la ville avec un équipement redoutable et d’impressionnants tanks ; ils arrêtent tout individu suspect.

Boucan est une ville essentiellement grise. L’importante pollution a créé comme un duvet de poussière indécollable qui a recouvert la plupart des bâtiments et les pouvoirs publics se soucient bien peu du nettoyage. On dit que les habitants de Boucan ont également le teint plus gris que les autres à cause de ce phénomène, il semble toutefois que ce ne soit qu’une rumeur, mais sa persistance en fait parfois une source de discrimination envers les boucaniens dans les contrées les plus reculées.

Par ailleurs, le bruit ambiant et parfois assourdissant des usines, lorsque l’on s’en approche, fait que les boucaniens sont parfois un peu durs d’oreille. Ceci est en revanche un fait avéré. La plupart des personnes âgées de Boucan sont sourdes. Les enfants sont également vulnérables à ce bruit et les jeunes parents tentent souvent de passer quelques années dans une autre ville le temps que l’enfant grandisse. C’est pourquoi il y a peu d’enfants à Boucan, hormis ceux des familles défavorisées.

Politique

Boucan est dirigée par un haut conseil du gouvernement. Toutefois, les membres du gouvernement ne sont pas élus. Les élections sont organisées à chaque début de siècle. Une fois les membres élus, leurs enfants héritent de leurs titres ; ils peuvent également nommer de nouveaux membres pour remplacer ceux qui décèdent. Les membres du gouvernement sont élus à vie.

On comprend donc que les périodes d’élections, si rares soient-elles, sont des évènements d’ampleur sans égale ! Elles s’étendent sur 5 Apparitions.

Bien qu’au bout d’un moment, plus aucun membre du gouvernement ne soit encore là grâce aux élections, tous sont tenus à respecter un certain nombre d’obligations, et les habitants peuvent leur écrire pour solliciter leur attention sur certains problèmes.  
Malheureusement, il faut se rendre à l’évidence : la corruption règne à Boucan, et la plupart des membres du gouvernement font peu de cas des vrais problèmes qui rongent les quartiers défavorisés.

A chaque Apparition paraît un journal officiel rendant compte des décisions prises par le gouvernement. Mais même ce journal officiel relaye parfois bien des mensonges !

Il n’y a pas de président du gouvernement. Afin d’éviter que les heureux élus se montent les uns contre les autres pour accéder à la place la plus haute et unique de la société boucanienne, et pour préserver les avantages des membres, il a été décidé que le gouvernement ne serait dirigé par personne.

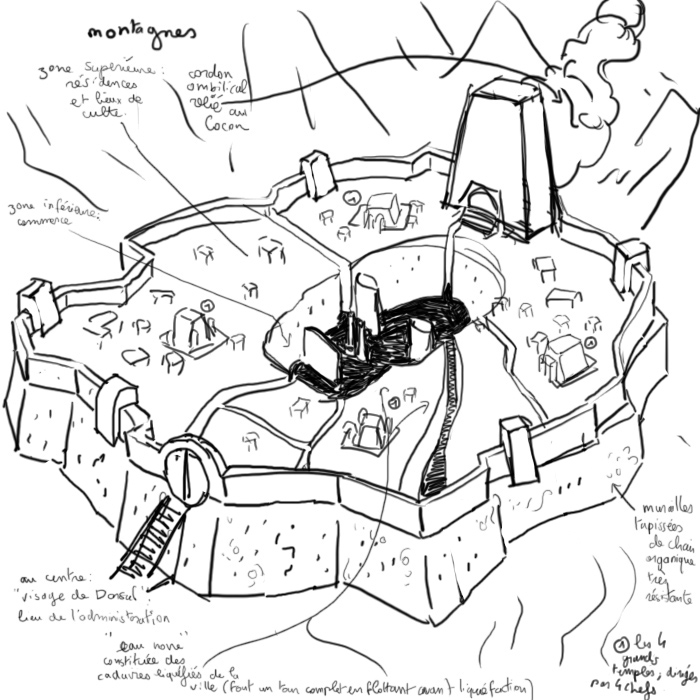
Les membres du gouvernement ne mettent quasiment jamais les pieds dans la tour des ministères, car le quartier est trop pollué, même si la tour des ministères est protégée contre la pollution. Les actions menées par les ministères échappent donc parfois au contrôle des membres du gouvernement, ce qui amène à pas mal de représailles sanglantes. Les forces de l’ordre font alors irruption dans la tour et abattent, de façon sanglante et immédiate, sans procès, les individus suspectés de faute ou de désobéissance aux ordres. Malgré les risques, cela arrive encore souvent. La tour des ministères est devenue avec le temps et les incidents un lieu où règne le désordre et où de nouveaux employés sont nommés à la va-vite, tous plus incompétents et débordés les uns que les autres.

Boucan et les autres villes

Boucan entretient un semblant de relations amicales avec Têtes-qui-tournent, car tout le monde sait bien qu’une concurrence forte existe entre ces deux villes pour la place de capitale du monde creux.  
Fort Ferveur, retranchée derrière ces murs, ne participe pas à cette course, et entretient des relations très froides et distantes avec Boucan et son désordre.

Boucan s’entend naturellement bien avec le Cocon et les Dieux, car les Yfrans les vénèrent, même si chacun se doute que le gouvernement s’intéresse peu à eux. Un très conséquent commerce, que ce soit officiel ou au noir, existe entre Boucan et Sbarurnville. Nubéville fait également partie des partenaires commerciaux privilégiés de Boucan : les voyages entre ces deux villes sont aisés et les industries de Nubéville sont productives.

## Fort Ferveur, ou La Passe



Au nord des Plaines et de Boucan se dresse le Fort Ferveur, une citadelle imprenable bâtie en roche transcendantale, vestige du prétendu Monde originel des Dieux, adossé à la Montagne Noire.

Après Boucan, il s’agît de la cité la plus importante des Plaines, elle limite cependant au maximum les liens avec l’extérieur en se contentant de quelques transactions commerciales nécessaire à sa survie.

En effet, Fort Ferveur est une citadelle qui s’isole du reste du monde : Les personnes y résidant sont triés sur le volet selon des critères très stricts: une foi inébranlable dans les Dieux, une connaissance parfaite des préceptes sacrés les concernant et un état de santé irréprochable: les handicapés, les souffreteux et les faiblards y sont proscrits, il est également nécessaire d‘avoir un casier judiciaire vierge depuis dix ans.. De plus chaque habitant se doit d’apporter quelque chose dans la vie de Fort Ferveur, qu’il s’agisse de poésie, de recherches scientifiques ou de restauration. Les personnes les plus qualifiées dans chacun des domaines caractéristiques de la vie dans une grande cités sont intégrés à Fort Ferveur. Le reste de la population est composé de gardes d’élites et des membres du clergé.

Le mode de vie au Fort Ferveur est également très strict: on attend de ses habitants une hygiène irréprochable, ainsi qu’un respect mutuel, les moindres délits sont sujets à une punition disproportionnée dissuadant ainsi les voleurs et les drogués, chacun doit donner le meilleur de soi-même dans son travail sous peine d’être exilé de Fort Ferveur.

Fort Ferveur est également surnommé La Passe en raison du passage vers le Cocon situé dans le palais au centre de la ville. Il s’agît à ce jour de l’unique passerelle connue entre le Monde Creux et le Cocon, c’est-ce qui fait toute la valeur de Fort Ferveur.

La cité dispose de la protection des Dieux en échange de sa totale dévotion et de l’assurance qu’un accueil royal sera fourni a tout les Dieux s’aventurant sur le Monde Creux. En contre partie les Dieux leur offrent leurs faveurs afin de conserver le contrôle sur ce point d’ancrage au Monde Creux qu’est Fort Ferveur. Ainsi la garde de Fort Ferveur est équipée par les Dieux eux-mêmes et la cité est bâtie quasi intégralement avec des matériaux importés du Cocon, ceci afin d’éviter que des ennemis des Dieux puissent attaquer Fort Ferveur et saboter la Passe.

Fort Ferveur a en effet de nombreux ennemis : toutes les personnes hostiles à la domination des Dieux notamment les Mutants et les Azs qui souhaiteraient mettre fin à Fort Ferveur afin de leur tendre un piège et de les empêcher de venir comme bon leur semble sur les Plaines, mais aussi les grandes cités qui rêveraient de s’approprier La Passe et tout les avantages allant avec.

Malgré ce mode de vie particulier, Fort Ferveur offre de nombreux avantages: en effet la qualité de vie est nettement supérieure à celle de toutes les autres cités de la Plaine: la cuisine y est la meilleure avec des mets jamais vu ailleurs. Chaque habitant à le droit à une somptueuse demeure ainsi qu’a des repas réguliers.

La notion d’argent n’existe pas à Fort Ferveur : effectuer ses heures de travail suffit à assurer un logis et des repas: pour le reste un système de crédits a été mis en place: une personne qui a effectué un travail exceptionnel ou a fait des heures supplémentaires est récompensé par des crédits qu’il peut échanger pour acheter ce qu’il désire. S’il ne possède pas de crédits il peut avoir recours au troc.

La ville est essentiellement dirigée par un Monarque et des élites politiques l’accompagnant et résidant dans le palais de Fort Ferveur situé au fond de la ville, au dos de la montagne noire.

Le Monarque est la personne la plus influente de Fort Ferveur, juste derrière les Dieux les plus influents. Il ne sort que rarement du Palais: il a un rôle de juge et décide du sort des forçats. Il s’occupe également des relations avec les autres cités et du maintient de l’ordre à Fort Ferveur. Mais son rôle principal est de protéger la Passe.

Le Monarque règne sur Fort Ferveur jusqu’à sa mort, sauf en cas de faute grave. Son successeur est choisi par les Dieux eux-mêmes.

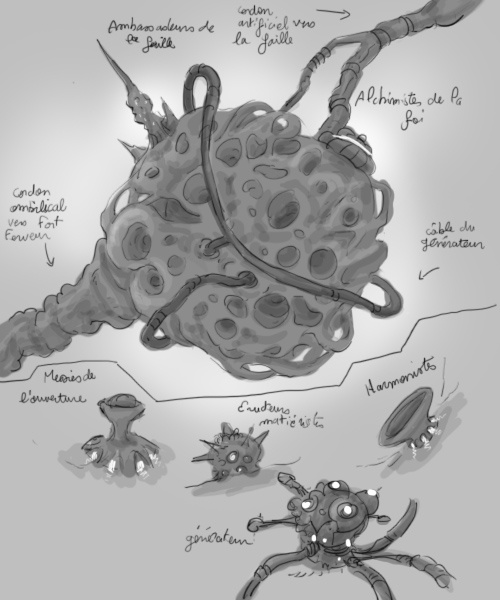
Le Palais où il réside contient la Passe qui permet de se rendre jusqu’au Cocon, sa présence dans la salle de la Passe affecte tout le reste du Palais ou des événements étranges y surviennent: inversion de la gravité, couloirs infinis et j’en passe et des meilleures.

Les autres bâtiments notables sont les Lieux de cultes au Dieux majeurs et mineurs ainsi que la Prison.  
Fort Ferveur s’occupe personnellement de toutes les personnes ayant porté atteinte à la sécurité de la cité et à celle des Dieux. La prison de Fort Ferveur est réputée pour être la pire de tout le Monde Creux bien que le traitement réservé à ses prisonniers soit tenu secret, les échos qui en ressortent sont effrayants.

Le style de la ville est très caractéristique: les bâtiments sont majoritairement construits en Xuféore et de nombreuses plantes parsèment les rues et les sommets des tours. De nombreux tuyaux parcours la ville: il s’agit soit des arrivées d’eau, soit des tuyaux véhiculant les prières journalières du Monarque. La ville a des teintes dorées voir jaune sable, agrémenté du gris des tuyaux et des oriflammes religieux rouges.

A toutes heures les rues sont parcourues de processions religieuses en l’honneur de tel ou tel Dieu, ce qui fait qu’il y a presque constamment de l’animation dans les rues, pourtant, malgré cet aspect festif, un froid et un calme constants pèsent sur Fort Ferveur.

## Le Cocon



Au centre du Monde Creux flotte une gigantesque sphère que l’on nomme le « Cocon », il s’agit du domaine des Dieux, formellement interdit aux habitants du Bas-Monde.

Le Cocon est une vaste « boule pleine de trous » ressemblant à un amas de racines et de roche volcanique chaotique. Les constructions des Dieux se situent à la fois à la surface, autour de la « boule », et à l’intérieur.

Le Cocon est protégé par un bouclier énergétique capable de repousser les vaisseaux les plus puissants. Ce bouclier est alimenté par un puissant générateur. Cependant, ce générateur chauffe dangereusement et a besoin de refroidir régulièrement. Lorsque le générateur est à l’arrêt pour refroidir, un second générateur de secours est sollicité. Ce dernier, moins puissant, rend le bouclier plus vulnérable.

Le bouclier est lumineux : c’est lui qui inonde de lumière le monde creux et crée la lumière du jour. Lorsque le générateur de secours fonctionne à la place du générateur principal, la lumière du bouclier est très faible, et le monde creux baigne donc dans une obscurité nocturne.

La durée des jours et des nuits est variable puisque soumise aux basculements de générateurs effectués par les Dieux. Globalement, une journée est à peu près constituée à 75% de jour et à 25% de nuit.

Construites dans un style radicalement différent de tout ce qui se trouve dans le reste du Monde Creux, les habitations du Cocon brillent par leurs dorures, leur marbre blanc, et leurs magnifiques décorations sont sans pareilles.

Personne ne sait qui est à l’origine du Cocon. Au plus loin que l’on se souvienne, il a toujours été là. Comme s’il était apparu avant les Dieux eux-mêmes, a la création du Monde Creux.

Le Palais des Dieux est un endroit très luxueux, il est fabriqué à partir de roches et d’aciers que l’on ne trouve nulle part ailleurs. Certaines rumeurs prétendent que ce sont les vestiges d’un Monde anciens dont les Dieux du Monde Creux seraient les seuls rescapés.

Le Palais est décoré de nombreuses dorures et fait de pierre blanche, des lustres merveilleux pendent aux plafonds. Les meilleurs artisans se mis de pairs pour orner ce magnifiques palais de draps fantastiques et de statues trempées dans un acier inconnu. Tout respire l’exotisme et l’opulence dans ce palais. Le moindre artefact est la démonstration d’un génie créatif supérieur.

Le Cocon est également riche en jardins et en pièces de loisir. Chaque Dieu y a ses appartements privés avec son sarcophage. Il y a des salles d’entraînements, une forge ou les maîtres artisans fabriquent des Merveilles, ainsi qu’une arène pour les joutes amicales ou les règlements de comptes.

On peut décomposer le Palais en 8 étages. Les étages du bas contiennent les forges et les cuisines, en remontant on tombe sur les arènes et les salles d’entraînement. L’étages du dessus est celui de la Passe et du Gouffre et contient également des salles annexes à but décoratif. Les appartements des Dieux sont situés entre l’étage de la Passe et l’étage des loisirs au-dessus. Les décisions d’ordre politique se prennent à l’étage 6. Tandis que l’étage 7 est l’étage privé accessible uniquement par les Hauts-Dieux. L’étage 8 est l’appartement privé de Darsul. .

Parmi les salles importantes on peut noter La Passe, qui permet aux Dieux de descendre en bas, à Fort-Ferveur et qui fonctionne comme un ascenseur géant. C’est l’unique moyen de

Une deuxième « Passe » surnommée le Gouffre sert de passage vers la Faille, le théâtre de la guerre sans fin entre les Dieux et les créatures de la Faille.

Enfin, il est une salle inconnue de la majorité des Dieux où réside Darsul : le Gardien, qui veille sur le reste du Monde Creux, il garde la Brèche, l’unique échappatoire à l’enfer du Monde Creux.

## Têtes-Qui-TournentC:\Users\Sylvanor\Dropbox\JDR\geographie\plans\plan_villemanege.jpg

Têtes Qui Tournent est une des plus grandes villes du monde creux. Située dans la région de Farandole, elle est visible de loin par son aspect de gigantesque manège illuminé.

Structure

Têtes-Qui-Tournent est constitué de deux étages qui tournent en sens contraire : l’étage inférieur dans le sens des aiguilles d’une montre, et le supérieur dans le sens inverse. Tout le long de la paroi extérieure de l’étage inférieur, on trouve de gigantesques statues de têtes en relief. La bouche de l’une d’entre elles constitue l’entrée principale. A intervalles réguliers, la rotation s’interrompt pour laisser entrer les visiteurs.

L’étage inférieur est essentiellement réservé aux riches, car ils sont protégés de la pollution par le plateau supérieur, dont les habitants – essentiellement de situation modeste - y sont exposés. Des usines extrêmement polluantes libèrent des fumées noires très toxiques au sommet de Têtes-Qui-Tournent. C’est là que sont confinés les mutants.

Afin de rendre plus attrayante la vue depuis l’étage inférieur, le « plafond » (face inférieure du plateau supérieur) est décoré de nombreux néons, panneaux publicitaires, guirlandes… Qui donnent à la ville une apparence de manège.

Au pilier central, on trouve les quartiers inférieurs du palais, et au sommet du pilier, à la hauteur du plateau supérieur, on trouve les quartiers de la famille royale, sous une coupole protectrice.

Le long du bord de la ville, on trouve 5 autres piliers, plus petits, qui sont chacun réservés à un ministère : militaire, justice, financier, affaires intérieures et factionnaire.

Têtes-Qui-Tournent est une ville autonome, qui produit sa propre électricité grâce à la rotation de ses deux étages, qui se fait à l’aide d’un mouvement perpétuel initié il y a des siècles. Un énorme centre technique est construit sous la ville, sous terre, avec de gigantesques machineries permettant de garantir l’ininterruption de ce mouvement. Sous une garde très stricte, ce sont des détenus et condamnés qui effectuent ce travail de maintenance, logés dans le « quartier ouvrier », lui-même sous terre.

La politique à Têtes-qui-tournent

La ville est dirigée par une famille royale connue dans tout le monde creux, les Zols  
Smû le 3ème est le roi. Zgiqane de Propl est la reine.  
Leur fille, Ssa, est enfermée dans une grande bulle imbrisable au milieu de la grand-place du quartier marchand, près de l’entrée de la ville. En effet, pour des raisons officiellement inconnues, Ssa a dû être enfermée, à défaut de pouvoir la tuer, car on ne tue pas un membre de la famille royale. Il a alors été convenu que Ssa ferait une merveilleuse décoration et servirait ainsi son peuple comme on l’attend d’elle. La bulle la maintient en vie et on la voit se tordre de désespoir et de haine contre les parois de la bulle tout au long de la journée. La nuit, la bulle s’illumine.

La famille royale est assistée d’un conseil, le Siège des Facteurs d’Ordre. Les membres du Siège sont tous d’anciens fonctionnaires qui ont gravi les échelons tout au long de leur vie. Cependant, arriver jusqu’à ce niveau demande tellement d’années qu’ils sont généralement si vieux qu’ils se préoccupent plus de leur santé que de l’ordre, et la famille royale agit comme bon lui semble sans essuyer les contestations du Siège.

Les habitants de la partie supérieure peuvent se rendre dans la partie inférieure, mais pas y vivre, et y sont souvent plutôt mal vus. La partie supérieure est surveillée par 5 bureaux de responsables qui font régner la sécurité et sont abrités par des coupoles.

Les têtes qui ornent l’extérieur de la ville représentent toutes un de ses anciens souverains. Chaque souverain qui décède a droit a la réalisation de sa Tête, qui devient alors l’entrée principale.

La bouche de l’ancienne tête est alors définitivement fermée. Les experts estiment qu’il y a encore la place, le long de la paroi, pour 193 têtes, après quoi il faudra commencer à orner la plaque supérieure.

Sous la paroi de la plaque supérieure vit toute une catégorie de la population : les Architectes. Ces derniers bénéficient d’un régime particulier, de grande faveur, établi par décret royal afin d’encourager les innovations et la modernisation de la ville. Ils bénéficient d’une vue imprenable sur l’étage inférieur et d’habitations luxueuses, décorées de moult lumières et de plantes fabuleuses.

Bien sûr, s’y trouvent aussi de nombreux ouvriers qui ont la charge d’assurer la sécurité et la solidité des installations, mais ils n’ont pas le droit de s’y rendre hors des heures de travail.

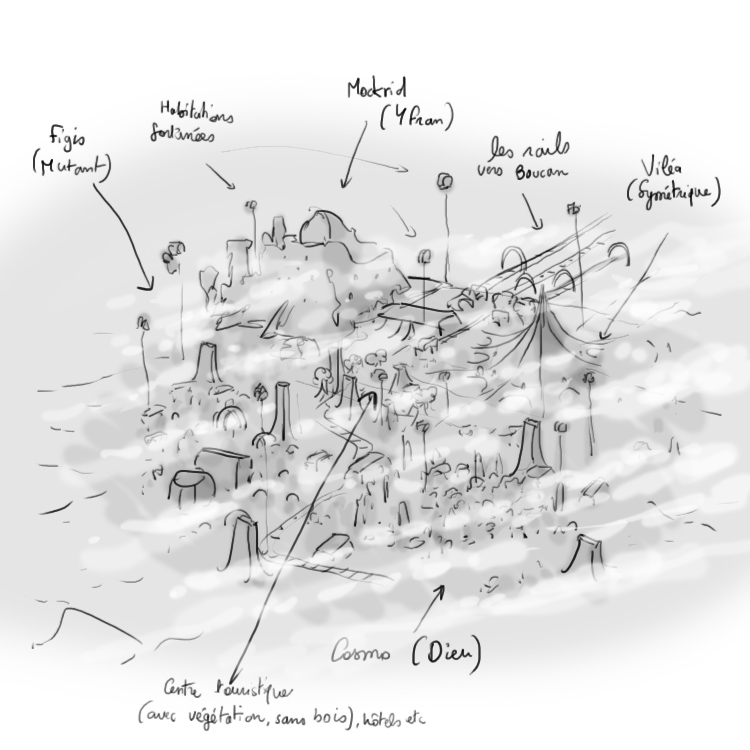
Les constructions de Têtes-Qui-Tournent sont rarement en pierre. En effet, la pierre est très lourde et ne favorise pas la rotation des plaques. C’est pourquoi la plupart des constructions sont élaborées en métal ou dans d’autres matières plus fantaisistes dont la recherche est vivement encouragée : peau rigidifiée, minerais, verre, écorce… Les techniques les plus poussées sont alors mises en œuvre pour en faire des bâtisses solides, fiables et de belle allure.

La famille royale espère faire prochainement de Têtes-Qui-Tournent la plus grande et la plus brillante ville du monde creux, c’est pourquoi de nombreux investissements sont faits dans sa modernisation, sa décoration et dans le développement de l’armée : conception des armes et recrutement massif. Des patrouilles circulent régulièrement hors de la ville, pour maintenir l’ordre, la sécurité, mais surtout – dit-on – pour faire démonstration de leur force de frappe et inspirer le respect et la crainte.

Les rumeurs circulent que Têtes-Qui-Tournent seraient en mauvais termes avec Fort Ferveur, et bien qu’elles aient été officiellement démenties par la famille royale, nombreux sont ceux qui continuent d’y croire.

## Nubéville

*« La ville nuage ».*

**

Histoire

Nubéville était autrefois une simple usine au milieu des Plaines, mais rapidement plusieurs grands entrepreneurs de Boucan se sont mis à se disputer l’usine, investissant des milliers de larves pour quelques parts de productions, pour l’exclusivité de certaines machines et il devint vite nécessaire d’agrandir l’usine pour qu’elle soit en mesure de pourvoir aux besoins des entrepreneurs.

Une voie ferrée la relie à Boucan lui assurant un commerce privilégié avec cette dernière, commandant les matières premières qu’elle ne pouvait pas s’offrir et vendant les services des machines qu’elle était la seule à posséder, cette voie permet également aux ouvriers boucaniens de se rendre à leur lieu de travail pour un trajet de près de deux heures l’aller.

Nubéville s’est donc retrouvé seule au milieu des Plaines, à devoir fournir, en plus de la capitale, les autres villes et même les plus modestes villages, en machineries.

La situation a duré un temps mais il devint de plus en plus difficile d’honorer les commandes à temps et le niveau de vie augmentant avec le temps même les plus petits villages commencèrent à commander des ascenseurs ou des systèmes de chauffage à Nubéville et rapidement elle se trouva incapable de suivre la demande.

Afin de pallier ce problème, les différents directeurs qui possédaient l’usine se concertèrent ce qui, il faut bien le noter, est exceptionnel car lorsque deux entrepreneurs de Nubéville se rencontrent, ils essaient, soit de se tuer mutuellement pour éliminer la concurrence, soit de voler des informations à leur adversaire.

Toujours est-il qu’entre deux coups fumeux ils arrivèrent à une entente : afin d’optimiser la rentabilité, les employés seraient logés dans l’usine. Ainsi personne ne perdrait de temps en trajets inutiles et la perspective d’avoir un appartement de fonction attirerait encore plus d’ouvriers des quatre coins des Plaines. Ces logements seraient bien entendu remboursés aux entrepreneurs en prélevant une partie de la paye des ouvriers ;

Ainsi il devenait plus avantageux de travailler à Nubéville, qu’à Boucan.

De gigantesques travaux ont alors été entrepris afin d’aménager des logements pour les milliers d’ouvriers qui arrivaient. Les horaires de travail se sont élargis, empêchant une personne habitant Boucan d’y travailler à cause des 4 heures de trajets par jours.

La plupart des employés n’ont cependant pas hésité à quitté le train de vie infernal de Boucan pour Nubéville.

Cette démarche fût également soutenue par Boucan qui envoya les anciens détenus, fraîchement sortis de prison, afin de les réinsérer dans la société. Certaines mauvaises langues affirment que Boucan cherchait en réalité à débarrasser ses prisons d’un trop plein de criminels.

Nubéville leur assignait généralement les tâches ingrates et mal payées.

Cette grande refonte de Nubéville fut l’occasion pour quatre grands entrepreneurs de se démarquer de leurs concurrents. Il était en effet courant et commode qu’un directeur soit victime d’un malencontreux accident en supervisant les travaux de sa zone. Les parts de marché de son entreprise étaient alors rachetées par les autres. Des tactiques commerciales douteuses poussèrent certains directeurs plus en mesure de suivre la cadence de Nubéville à se retirer de la course et retourner à Boucan.

La Ville

Aujourd’hui Nubéville est divisée en quatre zones qui appartiennent à chacun des directeurs. Chacune des compagnies a sa spécialité, son public, ses machines, ses ouvriers et ses bâtiments. Et chacune essaie d’éliminer ses concurrents et de voler leurs secrets commerciaux. Bien souvent ce sont les employés qui en font les frais.

La ville s’est considérablement agrandie et rivaliserait presque de taille avec Têtes-qui-Tournent.

Elle a permis une baisse importante du chômage dans les Plaines et offre un cadre de vie pas trop déplaisant : elle produit elle-même des denrées et des fournitures à la va-vite afin que les employés puissent trouver tout ce dont ils ont besoin sur place. Évidemment, les marchandises produites pour la ville sont de moindre qualité pour pouvoir concentrer l’effort sur ce que la ville exporte.

Des centres de loisirs sont mis à dispositions des habitants pour leur permettre de se relaxer durant leurs week-ends. Nubéville dispose également de bibliothèques mal remplies d’où ont été bannis tous les livres qui traitent du droit du travail.

Les efforts pour faire de l’usine une véritable ville ont été poussés plus loin encore et aujourd’hui la ville s’est ouverte au tourisme, trouvant là un énième moyen de financer Nubéville. Des installations comme des hôtels sont prévus pour accueillir les voyageurs et des efforts bienvenus ont été faits sur la décoration.

On s’est cependant rapidement rendus compte que le fait de transformer une usine en ville comportait des inconvénients : Les cheminés rejettent des vapeurs et des gaz rejetés en abondance et ces derniers sont nocifs et finissent par provoquer des maladies respiratoires en plus d’abîmer la peau, il est de notoriété publique que les habitants de Nubéville ne vivent pas longtemps. C’est d’ailleurs de ce brouillard constant que provient le nom de Nubéville : la ville-nuage.

C’est pourquoi la ville est également pourvue d’hôpitaux car il est important de garder ses employés en vie le plus longtemps possible !

Les seuls endroits où l’on échappe aux « Nuages », comme on les surnomme, sont les sommets des hautes tours qui contiennent les administrations, et les derniers étages des hôtels, qu’on a élevé à des hauteurs vertigineuses afin d’épargner les touristes et les actionnaires venus visiter la ville et dont le prix des chambres monte avec la hauteur.

Enfin les zones résidentielles des personnages les plus influents sont montées sur des ballons de zeppelins et flottent loin au dessus des nuages. Ces dernières sont reliés au sol par des ascenseurs dont l’accès est réglementé. Certains centres de loisirs et hôtels parmi les plus couteux offrent également le luxe de flotter au dessus des nuages

La ville possède sa propre police chargées de maintenir l’ordre dans les rues comme au travail et de protéger les employés comme les « grands patrons ».

La Ligue

La Ligue des Marchands est le nom officiel donné aux quatre entreprises qui ont la mainmise sur Nubéville. C’est en réalité assez inapproprié puisque le terme de Ligue implique que ses membres travaillent ensemble et , même si chacun a son secteur de commerce et personne n’empiète sur les plates bandes des autres, ils continuent de se tirer dans les pattes par habitude.

Cependant lorsque Nubéville est menacée d’une certaine façon, les quatre dirigeants se rassemblent et prennent des décisions.

Les différentes entreprises de Nubéville sont :

**Mockrid : Moteurs et Mécaniques**

Moteurs et Mécaniques fournit la Plaine en pièces de tous genres, notamment pour les véhicules terrestres et les moteurs de Zeppelins ou de dirigeables mais également tous ce qui est rouages, vérins et pistons. La plupart des ascenseurs ou des systèmes de portes proviennent des chez Mockrid. Le travail du métal est son rayon.

Le patron de Mockrid est un Yfran du nom de Chinon’ep, il a hérité de l’entreprise de son père qui est mort prématurément dans des circonstances louches. Il a une armée de secrétaires pour relever les comptes et passer les contrats et ne se charge que des contrats très importants dont le montant se chiffre à plus de 4 zéros.

Il est profondément raciste et n’engage par conséquent que des Yfrans comme ouvriers. C’est également un homme pieux qui fait de fréquentes offrandes à Fort Ferveur avec qui il entretient des relations particulières même si ces derniers n’ont que peu souvent recours à ses services grâce à leur alliance avec les Dieux.

Sa fortune est estimée à cinq millions de larves ce qui le place en troisième dans la liste des entrepreneurs les plus fortunés.

Il est jaloux de la fortune Slod le Duc et s’arrange pour lui pourrir la vie en inventant des taxes stupides. Il ne supporte pas qu’un mutant ait mieux réussi que lui.

Il est cependant en adoration devant Esilude et souhaiterai en faire la première fortune de Nubéville.

Son usine occupe la partie nord-est de Nubéville, ce qui lui assure un accès plus direct aux rails qui relient Boucan et Nubéville.

**Figis : Fibres et Filaments**

Les toiles sont la spécialité de Figis, elle fourni les matières utilisées dans les confections des habits du Monde Creux et fournit donc la plupart des tailleurs du Monde Creux. Elle est également connue pour ses ballons et ses voiles qui équipent la totalité des zeppelins et dirigeables. Ses services s’étendent également aux tentes, aux rideaux et autres matériaux issus de l’artisanat du textile.

C’est un Mutant du nom de Slod le Duc qui est à la tête de Figis. Ses nombreux bras et son affaire de textile lui ont valu le surnom comique « d’Araignée » par la plupart des habitants des Plaines.

Il ne semble pas avoir de problème à placer des Yfrans dans meilleurs postes de sa société malgré l’attitude qu’a Chinon’ep à l’égard des mutants. Les rares mutants choisis pour occuper ces postes de prestige sont ceux doté de plusieurs cerveaux ou de plusieurs bras de façon à optimiser la rentabilité de l’entreprise.

Slod le Duc est un personnage assez bon vivant, il ne traite jamais mal ses employés ou alors pas de façon volontaire. Il est assez en dehors des réalités du Monde Creux et ne se soucie pas du tout du Complot. Ses deux principaux centres d’intérêts sont son entreprise et sa propre personne.

Sa fortune est estimée à 20 millions de Larves, ce qui fait de lui l’industriel le plus riche.

Son usine occupe la partie nord-ouest de Nubéville, et il subit les taxes imposées par Chinon’ep pour circuler sur sa zone et emprunter les rails vers Boucan.

Il est pris de sympathie pour Navrurvan et entretient avec lui une forme d’amitié. Il ne semble détester personne en particulier.

**Viléa : Vivres et Victuailles**

Viléa est l’usine qui produit la plupart des denrées consommables que l’on trouve dans le Monde Creux. Elle possède des abattoirs desquels sortent les plupart de vos steaks et brochettes. Elle élève de nombreuses créatures en batteries et crée même de nouvelles espèces pour des viandes encore plus goûteuses.

Ses usines fournissent également des crèmes chimiques et suspectes et d’autres denrées synthétiques.

Viléa a joué un grand rôle dans le développement des villes, les libérant des besoins de la chasse pour se nourrir.

Son patron est un aristocrate symétrique du nom de Navrurvan. C’est un personnage très intelligent mais également un marchand calculateur et sournois. On dit que son centre de symétrie est placé de telle façon que ses « deux corps » soient collés dos à dos afin de profiter de l’avantage d’avoir deux cerveaux mais également pour avoir des yeux partout.

Sa fortune est estimée à 3 millions de larves ce qui le place en dernière position dans les fortunes de Nubéville. Il vit assez mal cette situation qu’il perçoit comme un échec et essaie par tous les moyens d’accroitre sa fortune notamment en cultivant une certaine forme d’amitié avec Slod le Duc de laquelle il tire avantage conséquent. Il concentre tous ses efforts et ses machinations sur Chinon’ep, dont il est la victime des railleries racistes, afin de passer en troisième position des fortunes de Nubéville. Comme tous les symétriques, son ambition première est de s’imposer comme un égal des Dieux et l’argent représente le pont qui lui permettra de réaliser ce rêve.

Il accepte tous les employés dans son usine, l’important pour lui est la quantité : c’est souvent lui qui se retrouve avec les prisonniers récemment relâchés des autres villes.

Son entreprise est située au sud-est ce qui lui donne également un accès rapide au rail vers Boucan.

**Cosmo : Carburants et Combustible**

Une grande partie des ressources énergétiques de la Plaine proviennent de Cosmo : les différents carburants qui font tourner les véhicules, aux énergies qui alimentent les différents systèmes. Cosmo s’occupe donc de cultiver, de raffiner et de filtrer les gaz, les vapeurs et les fluides qui seront ensuite distribués dans tout le Monde Creux. Cette usine est la plus surveillée de toutes car les éléments qui y sont cultivés sont hautement dangereux et une simple erreur du personnel pourrait entrainer une importante explosion capable de détruire Nubéville. C’est en partie ce qui dissuade les autres compagnies de saboter le matériel.

L’identité du véritable Patron de cette usine en est la seconde raison : Esilude est un Dieu de la caste des Alchimistes de la Foi, il s’est lancé dans l’énergie afin d’accroitre sa popularité auprès des habitants et de faire grandir leur foi en lui. Il est reconnu comme étant très puissant et utilise son catalyseur de Foi comme source d’énergie pour alimenter Fort-Ferveur.

La plupart du temps il ne réside pas à l’usine mais entreprend des voyages pour rassembler des fidèles ou effectuer des missions dans l’intérêt de l’usine. En réalité il ne s’intéresse pas vraiment aux affaires et à l’argent. Il lègue donc ses pouvoirs à son Az, Conviction qui se charge de tenir ses comptes à sa place et de mener l’entreprise.

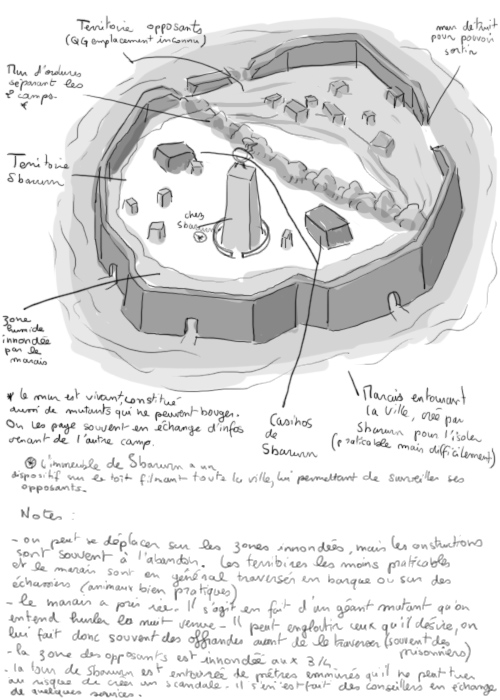
Il éprouve une sympathie à l’égard de Chinon’ep pour son aide occasionnelle et le respect qu’il lui porte mais semble détester Navrurvan dont les ambitions démesurées de siéger aux côtés des Dieux l’agace. Il rêverait de le jeter à bas mais laisse à son Az la tâche de lui nuire.

Les seuls employés autorisés à Cosmo sont ceux qui croient en Esilude et lui vouent un culte. Des autels et des temples ont d’ailleurs été installés pour qu’ils y prient le soir. Une prière par jour est imposée et ceci afin que les employés alimentent le catalyseur d’Esilude.

Sa fortune est estimée à 13 millions de larves, ce qui le place en deuxième position derrière Slod le Duc. Il n’en souffre cependant pas puisque l’argent n’a pas d’importance à ses yeux.

Son usine est située au sud-ouest, il est donc le plus éloigné du rail vers Boucan mais dispose de l’aide de Chinon’ep pour acheminer sa marchandise. Il ne paie donc aucun droit de passage.

## Sbarurnville



Présentation

Sbarurnville est située à l’est de Boucan, cette ville porte le nom de l’actuel tyran qui la dirige. Il est en effet dans la tradition de Sbarurnville d’être une ville de malfrats : ces derniers se succèdent à sa tête par coups d’état successifs et donnent leur nom à la ville. Cette dernière était autrefois une ville sans histoire dont le nom est aujourd’hui tombé dans l’oubli. Depuis que Sbarurn est arrivé au pouvoir la ville s’est énormément développée. En effet contrairement au malfrat à qui il a pris la ville et à ses prédécesseurs, Sbarurn s’est soucié de développer Sbarurnville et de faire valoir son importance aux yeux des autres cités.

La ville se compose de deux parties : le centre, où logent Sbarurn et ses plus fidèles sbires et le Ghetto.

Sbarurn vous dira que s’il est encore à la tête de Sbarurnville c’est pour trois raisons : Il se qualifie lui-même de tyran miséricordieux, il offre aux habitants des plaines la sécurité et le logis si ces derniers acceptent une vie d’humilité dans le Ghetto, il sait tenir ses hommes et ces derniers sont sévèrement punis s’il apprend ont causés du grabuge dans le Ghetto : Sbarurn craint en effet que la population se révolte et même s’il est bien protégé il n’a pas envie de se retrouver à la tête d’une ville fantôme. Quelque part si les habitants sont protégés des coups fumeux que leur prépare habituellement les gardes des tyrans à la tête de leur ville, c’est parce que Sbarurn tire une certaine fierté de cette ville. La seconde raison qui fait que Sbarurn n’a pas encore sa tête plantée au bout d’une pique c’est qu’il a beaucoup de contact et beaucoup d’amis. Même si un Hors-la-loi pouvait engager suffisamment de mercenaires pour rivaliser avec la garde Sbarurn il ne serait jamais moitié moins bien équipé qu’elle. En effet Sbarurn semble avoir des contacts avec des contrebandiers de Boucan qui le fournisse en armes. Certaines murmurent même qu’il est en affaire avec des gros bonnets de Boucan. Enfin pour s’assurer que Sbarurnville ne souffre pas de l’attaque d’une ville voisine jalouse : Sbarurn lui a assuré une double protection : La ville est entourée d’une gigantesque muraille de Sable-Diable qui aurait été bâtie avec le sang du précédent tyran et de ses fidèles. Ce fût un véritable massacre et aucune autre ville ne peut se targuer de posséder une défense aussi solide. Comme si ça ne suffisait pas un marais vivant entoure la ville afin d’empêcher un groupe d’ennemis d’escalader les murailles : la seule entrée possible reste la porte principale.

Centre de la ville

Le Centre est très réduit et se compose de quelques dizaines d’immeubles de verres et de pierres. Le sol est dallé et la garde de Sbarurn patrouille en très grand nombre. Bien qu’il ne soit pas formellement interdit pour un simple habitant de se visiter le centre de Sbarurnville, l’imprudent qui le fait à intérêt d’avoir de bonnes raisons de fouler le sol sacré de Sbarurn à moins de vouloir s’exposer à de gros ennuis. Seuls ceux qui sont dans les petits papiers de Sbarurn y sont les bienvenus.

Le Centre comporte environs 60 000 habitants.

Lieux d’intérêt

**Tour Sbarurn** est située au centre de la ville symbole de la puissance de Sbarurn, la Tour Sbarurn abrite également les sosies de Sbarurn sensés empêcher les éventuels attentats à la vie de Sbarurn. C’est également ici que se déroule les réunions avec les amis étrangers de Sbarurn : on dit que Sbarurn y mène ses petites affaires à Boucan depuis cette tour.

**Les Hotels**, comme on les appelle sont les 9 autres immeubles du Centre. Il s’agit en réalité de tours de détentes pour les sbires de Sbarurn : à la fois bars, bordels, fumerie et chambres : elles offrent tout le confort nécessaire aux sbires de Sbarurn et à eux seulement.

**Le hérisson** est une imposante statue située à la frontière entre le Centre et le Ghetto. Cette étrange créature est hérissée de pics sur lesquels sont plantées les têtes des ennemis de Sbarurn. Ces dernière sont conservée dans un produit mortuaire évitant la décomposition du cadavre ce qui permet à tous de contempler à loisir ce qu’il en coûte de s’opposer à Sbarurn.

Ghetto

La seconde partie de la ville est bien plus étendue. Surnommée le ghetto par le reste du Monde Creux, il s’agit d’un improbable amas de bric et de brocs qui forment des bâtiments. Les rues sont faites en terre battue et sont jonchées d’ordures en tout genre. L’avantage du Ghetto est que les sbires de Sbarurn ne s’y aventurent pas souvent, sauf lorsqu’ils ont besoin d’y régler des affaires pour leur patron. Les maisons sont le plus souvent faites en tôles, de nombreux tuyaux et moteurs jonchent les rues et les habitants allument des feux dans des tonneaux pour y cuir de la viande douteuse. Ce n’est sans doute pas la vie de rêve mais au moins les habitants sont protégés des monstruosités des Plaines.

Le Ghetto comporte 300 000 habitants.

Lieux d’intérêt

**Les commerces** : Un important marché noir s’est développé dans ce Ghetto, à l’abri des lois et on peut y trouver tout ce qu’un homme malhonnête peut rêver : drogues en tout genre, armes volées ou implants douteux.

**Les tatoueurs**de Sbarurnville peuvent se targuer d’avoir une grande notoriété dans le Monde Creux et ils font la fierté de la ville. Les Nomades des Plaines qui se sont installés ici on prospérés et exercent aujourd’hui leur art dans les rues de Sbarurnville. On peut y trouver toute sorte de boutiques qui proposent leurs services à des prix dérisoires. Les motifs sont variés et l’on peut se faire tatouer des motifs interdits ailleurs dans le Monde Creux. En revanche l’hygiène laisse quelque peu à désirer.

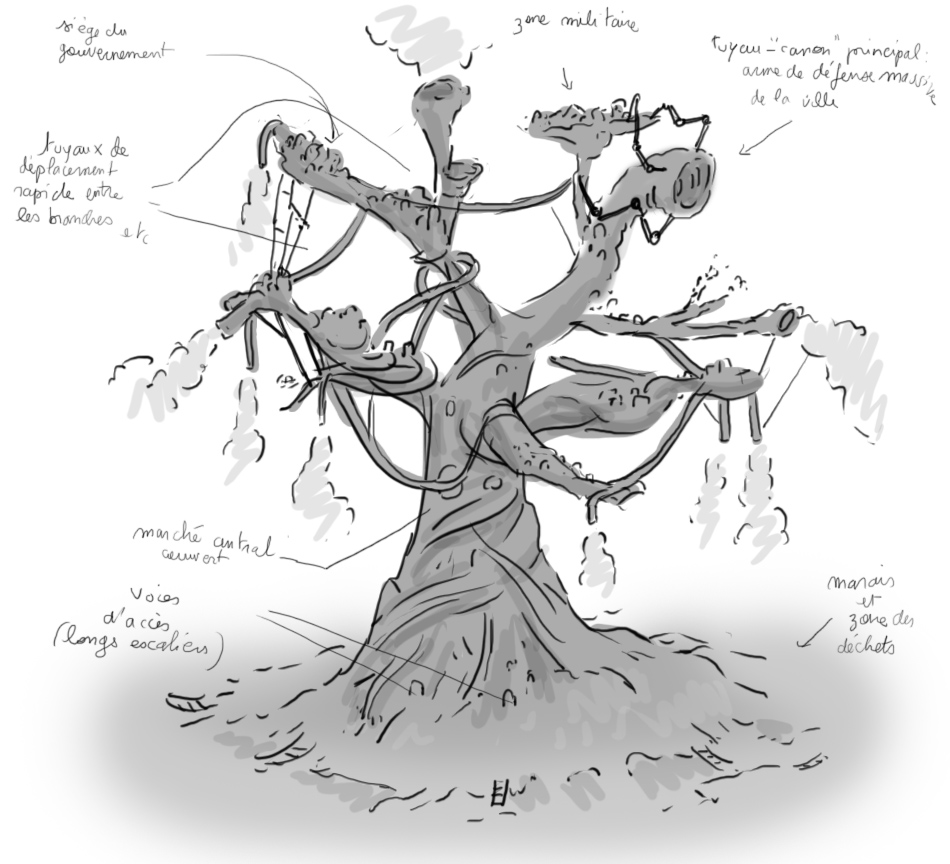
**Les bordels** y sont légions, chacun essayant de survivre comme il peut. N’importe qui possédant une tente ou un morceau de taule peut appeler ça un bordel.

Personnalités de la ville

**Le** **mutant-marais** est en réalité situé à l’extérieur de la ville et lui sert de douve. Il ne semble pas doué d’intelligence et se contente de dévorer les malheureux qui tombent dans le marais. Certains prétendent que la créature qui sort de la vase pour attraper ses victimes vit dans le marais, la vérité est que créature et marécage ne font qu’un. On prétend que Sbarurn se serait payé les services du Chamane pour invoquer cette abomination autour de la ville.

**Sbarurn** est le leader incontesté de la ville et ce depuis plusieurs dizaine d’année. Aucun malfrat n’avait réussi à tenir la ville aussi longtemps avant lui et certains prétendent que personne ne pourra le détrôner. Sbarurn était un Hors-la-loi de Boucan. Il a trempé dans beaucoup d’affaires louches : trafics de drogues, proxénétisme, assassinats. Il s’est fait de nombreux amis dans la capitale, des malfrats comme des personnes influentes et sa réputation n’est plus à faire dans le milieu du crime. Sbarurn est un Yfran aux cheveux rouges tressés, il a la particularité de pouvoir régénérer ses membres ce qui, combiné à sa capacité d’enflammer son corps en fait un adversaire redoutable. Il a d’ailleurs étudié la manipulation de l’Essence avec un chamane des plaines et s’est spécialisé dans la pyromancie. Il a engagé une dizaine de sosies pour le prévenir des attentats à son sujet.

## Tuyaux-Cracheurs



Tuyaux-Cracheurs est une petite ville située à l’ouest de Fort Ferveur, dans les hautes montagnes.  
Le climat y est relativement pluvieux et la végétation prend des proportions surprenantes : les plantes deviennent facilement géantes et les habitants ont pris coutume de s’abriter sous elles lors des violentes tempêtes.

Une plante est particulièrement présente, il s’agit du Bzglxw, plus couramment appelé « le Tuyau ». Ces plantes mécaniques à la forme de tuyaux poussent abondamment près de Tuyaux-Cracheurs. Les artisans de cette région ont alors développé l’art de savoir les faire pousser convenablement et les orienter à leur convenance. Ceci a permis la construction de Tuyaux-Cracheurs, une ville entièrement « naturelle » érigée en hauteur, sur plusieurs étages, à l’aide des Tuyaux. A mesure que les Tuyaux continuent de grandir (vitesse : environ 50 cm par an), la ville continue de s’élever de façon plus ou moins ordonnée (c’est-à-dire généralement très chaotique). Les architectes tuyauteurs prévoient donc des maisons, des rues, des escaliers… En tuyaux, en cultivant ces derniers à leur guise.

De loin, la ville ressemble à un gigantesque arbre noir, avec un tronc et des arbres en tuyaux. Les tuyaux ne sont pas totalement hermétiques : ils ont de nombreux trous, desquels s’échappent des gaz à forte pression. L’utilisation de ces trous et des gaz qu’ils émettent permet d’alimenter la ville en énergie, ce qui la rend autonome.

Ces gaz ne servent cependant pas qu’à alimenter la ville : ils ont aussi une fonction de défense vitale. En effet, les Tuyaux peuvent faire office de canons afin de protéger la ville. Les gaz répandus affluent à une telle puissance que les troupes ennemis sont propulsées à des dizaines de mètres en arrière, parfois même dans les airs.

Les tuyaux ont permis tout un tas d’usages rendant la vie plus facile à Tuyaux-Cracheurs :

* Il est possible de circuler rapidement en se glissant soi-même dans des tuyaux, aménagés en sortes de métros super rapides. Attention, il y a… Souvent des accidents. La vitesse de déplacement varie en fonction des saisons, de l’âge du tuyau et de son état de santé.
* Certaines habitations réservées aux plus riches flottent en l’air au-dessus de la ville, maintenues en hauteur grâce au flux d’air qui s’échappe des tuyaux. Là aussi, le risque d’accident est élevé : il arrive que les maisons s’écrasent ou soient propulsées en l’air et tournent sur elles-mêmes, finissant par retomber à l’envers.
* La peine capitale s’exerce de coutume en mettant le condamné au milieu d’une salle remplie de Tuyaux. A l’allumage, celui-ci se trouve compressé de tous les côtés et implose. La scène est atroce.

Il est important de garder à l’esprit que les Tuyaux sont très pratiques et sont la fierté des Tuyauteurs, mais leur fonctionnement reste soumis à des paramètres aléatoires : les tuyaux sont naturels ! Leur fonctionnement fluctue. Des régulateurs ont été mis en place, mais… Ces derniers fonctionnent à l’aide de l’énergie des tuyaux, et au final aucune solution pleinement opérationnelle n’existe. Les risques font partie de la vie à Tuyaux-cracheurs, mais tout le monde s’y est fait. Cela n’inquiète plus personne, à part les étrangers.

Les déchets de la ville sont jetés aux pieds de « l’arbre », qui ressemble désormais à un immense marais, habité par des créatures dangereuses.

L’accès à la ville se fait en gravissant de longs ponts plus ou moins sûrs, passant au-dessus du marais.

La région est fraîche, très fraîche. Il vaut mieux s’y promener en fourrures, mais les gaz émis par les Tuyaux réchauffent la ville et on peut aisément y vivre torse nu, même en extérieur.

En fin d’Apparition, les Tuyaux perdent de leur puissance. C’est la saison qui veut ça. Toute la vie à Tuyaux-Cracheurs change alors, il faut réapprendre à vivre par soi-même, et certaines maisons peuvent s’écraser, certains peuvent se retrouver coincés dans le « métro », etc. Jusqu’à la moitié de l’Apparition suivante à peu près. C’est donc une période où l’on vit au ralenti.

## La région de Δ•• (Tau)

La région de Δ•• est située au sud-est des plaines entourant Boucan.

C’est une région humide et forestière, assez peu peuplée. On y trouve une flore luxuriante constituée notamment de câbles géants cracheurs d’eau, de fleurs d’écrans cathodiques et même des clairières de claviers.

Fait suffisamment rare pour être signalé, la région n’est pas spécialement dangereuse mais elle est peu fréquentée car on y trouve :

**Le quartier général de l’Egide**, la milice sanguinaire qui œuvre dans tout le monde creux.  
Situé à la frontière avec Silence (la région de Boucan), cet énorme bâtiment de la taille d’un village abrite des guerriers surentrainés à la gâchette facile et de fins tacticiens parfois peu scrupuleux.  
Les habitants du monde creux sont bien contents de pouvoir compter sur la l’Egide, mais rares sont ceux qui osent s’approcher de leur foyer, car l’Egide ne suit aucun code de lois, hormis le sien.

L’emplacement de ce QG a été choisi avec soin, car il permet à l’Egide d’intervenir rapidement à Boucan sans avoir à se plier aux lois en vigueur dans les plaines de Silence.

**Dzl** est le village le plus important de la région. Situé dans une crevasse, il est essentiellement constitué d’artisans et de chamans. Les constructions y sont assez rudimentaires (toîts en paille, constructions en pierre) mais on y trouve de nombreux ustensiles et composants extrêmement avancés technologiquement, car les Dzlopes (habitants de Dzl) récupèrent les déchets de l’Egide, fouillent ses cadavres et parfois même organisent des vols ou des raids sur les patrouilles.  
En effet, les Dzlopes n’apprécient pas l’Egide, qui est venue troubler l’ordre paisible de leur vie. Parallèlement à ce fait, de nombreux habitants des villes « civilisées » sont donc devenus hostiles aux Dzlopes : on les appelle les antidzlopes.  
  
Les Dzlopes sont des chamans réputés, et sont capables de déchirer le tissu de la réalité et en apercevoir la surface et la scruter. Beaucoup de Dzlopes sont devenus fous après avoir vécu cette expérience pour la première fois. Bien que laissés en liberté, ils sont souvent abandonnés par leurs familles et deviennent des vagabonds. On les appelle les Dzlopettes.  
Bien entendu, déchirer le tissu ne se fait pas sans conséquence : une altération de la réalité signifie bien souvent une catastrophe de grande ampleur : tsunami, ouragan, épidémie… C’est pourquoi les chamans s’entrainent dur pour créer les trous les plus petits possibles dans le tissu de la réalité.  
Un chaman parvenant à observer le tissu sans conséquence est appelé un Hypermédzlope.  
Les Hypermédzlopes font souvent commerce de leur maîtrise auprès des touristes ou des autorités des grandes capitales : ils quittent parfois même Dzl.

**V** est le second village de la région. Ses habitants sont en bons termes avec les Dzlopes.  
Le village de V n’apprécie guère les grandes villes, il a en effet vécu une bien triste histoire : le véritable nom de V est Varand-Mujil-Boklok-Org-Oromil-Nuhtir-BerHova-Daba-Mo. Rappelez-vous que le nom d’une commune cumule celui de toutes celles qu’elle a vaincues et par conséquent, plus il est long, plus il est glorieux. Les habitants de V ont donc décidé de s’auto-attribuer ce nom afin de briller dans le monde creux, en argumentant qu’ils avaient vaincu des communes de 0 habitants portant ce nom.

Malheureusement, un haut fonctionnaire de l’administration de Boucan au ministère des Cartographies n’a pas estimé cette justification pertinente et, pour punir les habitants du village, a décidé de ne garder que la première lettre : V.

Depuis, les touristes et les voyageurs sont souvent accueillis très violemment, bien qu’il soit possible avec beaucoup de bonne volonté et de persévérance de sympathiser avec les Vaches (les habitants de V, qui d’ailleurs refusent d’appeler leur village ainsi). Certains habitants de Têtes-Qui-Tournent, juste au nord, n’hésitent pas à chasser les Vaches et à faire commerce de peaux-de-Vaches, qui ont beaucoup de succès pour fabriquer fauteuils et sacs, bien que cette pratique barbare effraie et dégoûte beaucoup d’habitants du monde creux.

Cette hostilité a par ailleurs amené les Vaches à se moquer des pratiques mondaines des habitants de Têtes-Qui-Tournent, certains vont même jusqu’à parader en ville. On les appelle les Vaches-qui-rient.

Le nom de la région de Δ•• provient de l’annotation des cartes : un triangle pour symboliser le QG de l’Egide, et deux gros points pour les villages : encore une riche idée d’un éminent fonctionnaire du ministère des Cartographies de Boucan car aucun représentant de la région n’était venu déposer sa fiche de statistiques lors de l’élaboration de la toute première carte administrative universelle du monde creux, ce que n’ont pas apprécié les habitants de la région, qu’on appelle les Triangulaires (même si le nom de la région se prononce « Tau »). Les historiens estiment que les Triangulaires n’ont pas remis leur fiche de statistiques afin de manifester leur solidarité face à la décision de l’administration de Boucan quant à l’appellation du village de « V ». Le début d’une longue rancœur.

Δ•• est riche en gibier. Bien que les Vaches et les Dzlopes aient fait mettre en vigueur une loi protégeant leur région de la chasse, de nombreux braconniers ou marchands ont pris l’habitude de s’y rendre pour y faire le plein de provisions à revendre : la région n’a absolument pas les moyens de se protéger de ces pratiques.

A Δ••, on vit essentiellement des troupeaux de Kodlk, un animal paisible à corps circulaire, qui se déplacent en roulant sur lui-même et dont la chair a une texture et un goût proche de celui de la réglisse. Les hurlements de Kodlks, particulièrement déchirants la nuit, font penser à pleurs. On ignore si les Kodlks sont malheureux, car ils n’ont pour visage qu’un masque inexpressif.  
Certains dresseurs sont même parvenus à mettre en place des concerts de Kodlks et partent parfois faire fortune à Boucan ou à Têtes-Qui-Tournent.

Les Triangulaires vivent entre eux à Δ••, mais ne chasseront pas forcément les étrangers tant qu’ils ne tentent pas d’entrer dans les villages.

Des expéditions sont parfois organisées par les grandes villes afin de faire découvrir la végétation de la région : les forêts sont rares dans le monde creux, et les rivières encore plus.

Δ•• est traversée par une rivière, la Porte, de couleur blanche, laiteuse, et dont le courant est assez fort. Les Triangulaires utilisent son liquide pour ses propriétés très particulières : il est très performant pour graisser les machines, il permet de désaltérer pour 3 jours avec un seul verre, et on peut le solidifier pour fabriquer des objets extrêmement résistants.

Toutefois, attention : dans la rivière, à haute température (la rivière est également une source chaude), il est inoffensif, mais lorsqu’il est frais, il devient désintégrant. Il n’est pas rare à Δ•• de remarquer des arbres ou des plantes à moitié désintégrés, comme déchirés. Il faut donc toujours conserver le liquide à haute température pour s’en servir.

La Porte se déverse dans un lac, appelé Ciel. Son nom lui vient de sa couleur : ce lac blanc a inspiré d’obscurs poètes à le comparer à un ciel clair imaginaire, et la rivière à une porte qui donne sur cet espace extérieur lumineux, telle une sortie au monde creux.

Les Triangulaires vont parfois se baigner nus dans le Ciel, de façon assez sauvage. Ils en ressortent entièrement blancs, leur corps nacré s’apparente alors à celui d’une statue et ils peuvent se promener plusieurs jours nus sans que cela ne choque personne (hormis quelques hauts fonctionnaires à Boucan ou à Têtes-Qui-Tournent).

## Le grand fossé d’Yaeombrsc

Le grand fossé d’Yaeombrsc, aussi simplement nommé « Le grand fossé » sépare Boucan de Têtes-qui-tournent. C’est un énorme fossé de plusieurs centaines de kilomètres de long et d’une quinzaine de kilomètres de large. Tous les voyageurs qui désirent se rendre de l’une à l’autre de ces villes doivent le traverser. Pour ce faire, il y a deux méthodes :

* Passer par un des ponts. Mais ces ponts sont peu solides, et souvent des patrouilles de pillards interceptent les voyageurs pour leur prendre leurs biens.
* Passer par le fossé, en descendant la pente dangereusement droite des parois, ce qui prend plusieurs jours de marche, mais au final se révèle être la solution la plus fiable.

Les ponts sont entretenus par les habitants du fossé, mais ces derniers font également exprès de les endommager par la suite, pour que leur fiabilité douteuse oblige les marchands à descendre dans le fossé. Des rumeurs disent qu’ils payent également les pillards pour finir d’achever la motivation des voyageurs les plus pressés ou téméraires.

Bien sûr, passer par le fossé oblige les voyageurs à payer un droit de péage. Ils peuvent ensuite accéder à la communauté du fossé, surnommée communauté Fossoyeuse, au vu de leurs méthodes peu scrupuleuses pour obtenir des visiteurs.

Les habitations Fossoyeuses s’étendent sur toute la longueur du grand fossé. On en trouve à la fois au fond (où la lumière est presque absente, donnant un aspect presque nocturne aux villes), et directement sur les parois, mais il s’agit en général des cultivateurs de murs et leurs habitations sont rudimentaires.

Il y a plusieurs villes dans le fossé : Yaexxxx, Yaedlr, Yaewqk et Yaemlm, qui est la capitale.

Yaemlm est relativement développée et jouit d’un commerce efficace grâce aux nombreux voyageurs qui sont obligés de s’y arrêter. Ce n’est pas une très belle ville, mais elle est relativement urbanisée, même s’il n’y a ni routes ni pavés. Le sol de la région ressemble à une sorte de cendre grise foncée tirant parfois sur le rouge.

La communauté Fossoyeuse vit grâce à son « tourisme » mais elle se nourrit aussi grâce aux cultivateurs de murs. Ces derniers, installés sur les parois, les entretiennent de façon à « nourrir les murs pour qu’ils se reproduisent convenablement ». En effet, les murs du Fossé sont vivants car constitués en réalité d’un amoncellement de rochers eux-mêmes vivants. Et si ces rochers venaient à se reproduire ou à grandir de façon trop importante, la communauté pourrait finir broyée dans le fossé. Au début d’une Apparition, c’est en effet la saison des amours pour les rochers, et deux jours suffiraient à refermer le fossé. Les cultivateurs de murs ont la tâche de favoriser la reproduction des rochers lorsqu’il en manque, d’en tuer ou de les endormir lorsqu’il y en a trop ou qu’ils sont trop actifs. Les rochers tués sont ensuite cuisinés par des spécialistes de la communauté, qui peuvent en faire de très bons plats (les rochers sont souvent ramollis pour devenir comestibles).

La région de Yaeombrsc est balayée par des vents puissants. Les villes fossoyeuses fonctionnant essentiellement au Brulc, une sorte de charbon, elles émettent une quantité de fumée effrayante, qui reste en grande partie coincée dans le fossé (mais même ce qui s’en échappe est dangereux). C’est pourquoi, à l’approche du fossé, il est recommandé de se munir d’un masque à gaz pour ne pas abîmer ses poumons.

Beaucoup d’habitants du monde creux ont développé, au fil des générations, une immunité à la fumée toxique et peuvent vivre de façon normale, mais les autres (ainsi que tous les voyageurs) doivent absolument porter des masques à gaz et une combinaison protectrice proche de celle d’un cosmonaute pour se promener en ville. En effet, la température au fond du fossé est très élevée et la pesanteur basse. Il faut donc s’adapter en conséquence et réfrigérer le corps. Les « immunisés » comme on les nomme, aiment à se promener très peu vêtus, avec juste un pagne voire un simple cache-sexe, afin d’exhiber leur supériorité physique. Les habitations sont souvent équipées de dispositifs d’épuration de l’air et de recalibrage de la pesanteur (notamment les hotels).

## La région de Kpoh

## (« Les maisons qui mangent »)

La région de Kpoh se situe à quelques centaines de kilomètres à l’ouest de Boucan. Cette région est composée d’une série de 6 très petits villages (C’mah, P’leh, Q’lih, G’buh, X’bah et M’moh) dont le principal est G’buh.

Cette région a la particularité de posséder un sol couvert de géantes plantes vivantes. Ces plantes peuvent être vidées de leur substance intérieure pour devenir des habitations solides et viables. La substance intérieure étant en fait la réserve de nourriture de la plante puisée depuis le sol, ceci ne la tue pas mais la rend affamée. C’est pourquoi les habitants de Kpoh (appelés les Kpolites) ont développé un savoir-faire particulier : ils savent comment nourrir ces plantes sans se faire dévorer, eux et leurs meubles, en vivant à la place de leur stock de vivres.

L’astuce consiste à placer de la nourriture comestible pour la plante au sommet du « plafond », où celui-ci se réduit pour partir en tube digestif. Les habitants montent donc avec des échelles jusque là et placent des paquets de nourriture, souvent à l’aspect proche du foin, pour que la plante en fasse son repas. Ils peuvent donc vivre tranquilles. Il faut également veiller à ce que la plante ne fasse pas de nouvelles provisions, en coupant les organes qui lui permettent de puiser dans le sol.

Vivre de cette façon a plusieurs avantages : la plante conserve une température agréable en son sein tant qu’elle est vivante. De plus, elle est solide contre les tempêtes, l’intérieur est plutôt esthétique avec ses parois marbrées, l’air y est très sain et les aliments se conservent bien. La porte d’entrée est réalisée en creusant un trou dans la paroi et en y installant une porte, soit électronique, soit faite en chair d’animal ou en écorce.

Il n’y a cependant pas d’électricité dans la région, car cela provoquerait trop de risques d’électrocution des plantes. Les systèmes électriques, rarissimes, sont alimentés par des batteries achetées à Boucan.

Les habitants de Kpoh vivent en relative autarcie, avec des troupeaux de lluzurgues géantes à bec, qui leur font des repas épicés et bons pour la santé. Certains nomades vont dans les grandes villes pour se procurer du matériel, d’autres n’ont jamais quitté la région.

G’buh est le village principal. Situé sur le haut de la colline d’Aabgo-o-o, il compte une population d’environ 1500 habitants. Il communique avec les autres villages en envoyant des messages dans le courant d’eau qui tombe depuis la colline jusqu’aux autres villages. Mais les villages sont relativement rapprochés et on peut se rendre des uns aux autres en une à deux journées de marche environ.

Les habitants de Kpoh sont connus pour leur musique qui a la particularité d’amadouer les créatures les plus féroces, et donc notamment les lluzurgues qui sont habituellement les pires prédateurs pour l’homme. Cependant, un homme normalement constitué trouve généralement cette musique dissonnante, désagréable et elle lui donne souvent des maux de tête. L’écouter de façon prolongée peut rendre sourd. La plupart des harmonistes Kpolites se bouchent les oreilles pour en jouer et deviennent sourds vers 30 ans. L’expression « tu joues comme un Kpolite » ou « tu as des gouts de lluzurgue » viennent de là.

Les harmoniums Kpolites sont des instruments ressemblant vaguement à des saxophones auxquels sont ajoutés des tubes en chair humaine (prélevée sur les cadavres des meilleurs combattants) qui les font penser à des orgues portables. Ils sont couramment utilisés pour torturer les prisonniers à Fort Ferveur, qui en est le principal acheteur. Ils envoient régulièrement des patrouilles à Kpoh pour repérer les meilleurs harmonistes et leur proposer de se lancer dans une grande carrière dans les prisons de Fort Condor.

Il existe d’autres dangers à Kpoh, notamment au niveau des habitations. En effet, si la nourriture donnée à la plante-habitation est insuffisante, ou si un coquin mal intentionné vient à la voler, ou si l’on oublie d’en placer où il faut, il arrive que la plante avale tout l’intérieur : habitants et meubles ! Et croyez-moi, il s’agit là d’une mort terriblement atroce, longue et douloureuse. L’office de tourisme Boucanienne vous conseille de mettre des pense-bêtes sur les murs.

En fin d’Apparition, le lac de Hyahy au sommet de la colline de Gbuh (qui s’écoule en fleuves vers les autres villages) devient très chaud voire brûlant, et parfois le courant augmente dangereusement. Souvent, de l’eau est projetée en l’air comme si le Hyahy était devenu une fontaine géante. Ce moment est chez les Kpolites une étape sacrée de chaque Apparition, dédiée aux prières. Les shamans y voient leur pratique de l’Essence grandement facilitée lorsqu’ils sont à proximité du Hyahy.

Jeter les lluzurgues dans le Hyahy lorsqu’il est brûlant garantit une viande délicate, moelleuse et goûteuse. Cela se fait lors de rites accompagnés de chants, de danse et de festins.

## La région de Llm

C’est une région située au sud de Fort Ferveur et relativement désertique. Elle fascine les peintres pour son sol couvert d’un étrange duvet blanc poisseux et légèrement brillant lorsqu’il vient de se former, appelé Simysse. On y trouve peu d’animaux et peu d’habitants.

Le principal village est Oqql.

Les habitations de cette région sont reconnaissables à cela qu’elles sont construites sous la couche terrestre. En effet, la Symisse forme parfois de géantes bulles qui durcissent avant d’exploser, et n’explosent donc jamais. A la fois solides et transparentes, elles constituent des habitations idéales. Les Llmaires (habitants de Llm) habitent donc à l’intérieur, et aménagent la plupart du temps leur logis sur plusieurs étages, en creusant des sous-sols sous les bulles.

Contrairement aux Kpolites, ils sont néanmoins relativement avancés technologiquement, car ils récupèrent souvent les déchets de Fort Ferveur, à la pointe de la technologie. Les habitations Llmaires sont donc généralement pourvues de superbes systèmes de sécurité électroniques, d’armements de sécurité, de tout un aménagement de meubles modernes articulés et d’une informatique performante. Récupérant également le puissant armement de Fort Ferveur, ils sont devenus avec le temps des chasseurs respectés.

Cependant, la région de Llm est connue pour son climat arride : en effet la Symisse laisse échapper vers le milieu de l’Apparition des flocons, à l’aspect visuel proches des aigrettes de pissenlit. Celles-ci remontent du sol vers le ciel et se dissolvent à hauteur d’une centaine de mètres. Elles sont néanmoins très toxiques pour l’homme et en respirer pendant quelques heures irrite définitivement les poumons, ceci pouvant provoquer des asphyxies mortelles. C’est pourquoi à cette période, les Llmaires ne sortent jamais sans leur masque à gaz.

L’air à l’intérieur des bulles n’est pas affecté, mais il faut installer des systèmes d’épuration de l’air pour renouveler celui-ci pendant toute la saison.

## Le village double de GrgQa-GrgQa

Le village double de GrgQa-GrgQa est un village particulier situé à quelques journées au sud de Fort Ferveur. Il appartient à la région du Llm, qui comprend 3 villages similaires à celui-ci (Oqql, Mqlji et Rgbyuv).

Ce village a de particulier qu’il est construit sur le flanc d’une paroi du monde creux, comme en bas d’une montagne. Et cette paroi a plusieurs trous, qui mènent à de petites grottes en forme de tunnels. Cependant, ces grottes semblent échapper à toute loi physique et logique connue. En effet, ces tunnels ne sont longs que de quelques dizaines de mètres, et aboutissent à un endroit pourtant situé de l’autre côté du monde creux, à des centaines de kilomètres. C’est totalement incompréhensible. Un autre village, similaire, s’est donc développé de l’autre côté, avec la même culture et les mêmes habitudes. Les gens se connaissent et se fréquentent souvent. C’est pourquoi le village s’appelle GrgQa-GrgQa. On utilise GrgQa pour désigner le village de la région du Llm, près de Fort Ferveur, et GrgQa pour désigner le village de la région de Qrgmralièq, près de Sbarurnville. Comment ça, ces deux noms vous semblent identiques ? C’est vrai. Il n’y a que les gens originaires de GrgQa-GrgQa qui savent faire la différence. Mais ça n’a pas grande importance.

Le conseil du village est situé dans la région du Llm, c’est pourquoi on assimile souvent ce double-village à cette région. Le village compte environ 1500 personnes. Il attire la curiosité de nombreuses personnes chaque Apparition, et vit donc en grande partie de son tourisme.

## Hors-des-Calices

Hors-des-Calices est une région froide située à l’ouest de Boucan. Elle porte ce nom à cause de sa végétation : en effet, cet endroit constitué essentiellement de petites collines est couvert de plantes à la forme de calices géants.

Ces plantes sont très dangereuses car elles dévorent quiconque s’aventure « sur elles », en se refermant. Or, il est bien difficile de progresser en les évitant, car elles sont toutes collées les unes aux autres. Cette région est donc très dangereuse et de nombreux explorateurs y ont perdu leur vie.

En sautant d’un Calice à l’autre à vive allure, il est possible d’éviter qu’il se referme sur vous, mais l’entreprise est risquée et j’espère pour vous que vous retomberez sur la terre ferme.

Très peu de gens vivent là-bas. On trouve essentiellement des sauvages mutants dont la morphologie est… Proche de celle d’un calice vivant. Ils rampent sur le sol comme des escargots, ont un corps vertical filiforme et une tête qui s’élargit, laissant un creux béant sur le dessus, tapissé de cervelle. D’après eux, c’est grâce à cela qu’ils peuvent vivre et ne pas se faire dévorer aussi facilement que les autres (mais les accidents existent tout de même). Certains téméraires ont essayé de parcourir la région déguisés en calices, mais ils ne sont jamais revenus.

Et tout ça c’est bien dommage, parce que Hors-des-Calices est une région qui pourrait apporter beaucoup au monde creux : on y trouve des pierres précieuses à foison, de l’engrais mécanique de grande valeur, et des ruches de larves qui pourraient vous rendre très riche. C’est pourquoi de nouvelles expéditions sont régulièrement envoyées sur place. Mais elles reviennent rarement. La région semble indomptable. Les autochtones sont peu loquaces et ne prêtent pas vraiment main forte aux voyageurs.

On dit que les êtres vivants dévorés par les calices retournent à la terre et renaissent sous forme de calices dévoreurs eux aussi. Ces histoires servent à faire peur aux enfants.

Au fond des calices se trouve un liquide, le « super liquide de couleurs différentes dont tu parlais y a longtemps et j’ai oublié le nom ». Beaucoup ont essayé de s’en procurer en se rendant dans cette région, pensant la tâche aisée. Mais il n’en est rien hélas. Ce liquide, bien qu’à portée du regard, est insaisissable et beaucoup y ont perdu des membres, sinon leur vie. Quelques rares experts parviennent à en extirper un peu avec un grand savoir faire et des outils très précis et solides.

Lorsqu’on essaye de le couper ou le déraciner, le Calice se tord dans tous les sens, il se débat et propulse un liquide acide et brûlant qui généralement tue ou détruit son agresseur en quelques secondes. Il est rare que l’on parvienne à le « vaincre » de cette façon. Il s’agit cependant d’une méthode rentable si elle réussit, car les racines de Calices sont un matériau d’une solidité légendaire, qui valent une vraie fortune et sont utilisés pour la fabrication des meilleures armures au monde.

Il arrive parfois que des Calices poussent hors de la région. On en trouve un peu partout dans le monde creux, mais en très faible quantité. C’est une plante très dangereuse.

Récemment, Boucan a créé des avant-postes aux extrémités de la région pour filtrer les aventuriers, limiter les morts et favoriser l’exploration pour ses propres troupes. Boucan espère en effet améliorer son économie en mettant la main sur certaines ruches de larves, mais jusqu’à maintenant, les résultats ont été plutôt catastrophiques et cela lui est revenu assez cher. Fort Ferveur et ses troupes sacrées d’élite seraient intéressées, mais Boucan exige un droit de passage hors de prix. La situation à l’heure actuelle à propos de cette région est tendue et crée des conflits (non guerriers pour le moment) entre les deux nations. La rumeur court que de nombreux espions de Fort Ferveur se sont déjà infiltrés dans la région, mais on ignore tout de ce qu’ils ont pu trouver.

Les mutants de la région, appelés les Calicoïdes, sont respectés par toute une couche de la population, et notamment les explorateurs et les voyageurs, pour leur habileté à vivre dans un milieu si difficile. Bien que mutants, ils n’ont pas de grandes difficultés à trouver un hébergement ou à être bien reçus à des occasions mondaines les rares fois où ils se présentent en ville.

## La Paroi 712

Reliant le Nord-Est de la région de Llm au Sud-Est de Têtes-qui-tournent, la Paroi 712 est coupée par le Grand-Fossé. Comme toutes les Parois du Monde-Creux il s’agît d’un endroit étrange et passablement dangereux. Les êtres des Parois y sont très présents et redoublent d’imagination pour piéger les malheureux qui s’y aventurent. La Paroi 712 est également le royaume du Maitre des Cartes, un puissant Chamane qui s’est retiré de la civilisation il y a longtemps de cela. Terrés au plus profond de la Paroi et entouré de sa cour de golems et de mutants ralliés à sa cause il surveille les allés et venues de la Paroi 712 et ne voit pas toujours d’un bon œil les visiteurs.

Un accord a été passé entre l’Ordre des Chevalier Patrouilleur et le Maitre des Cartes : les Patrouilleurs peuvent emprunter la Paroi 712 mais n’ont pas le droit de l’occuper : Le Maitre des Cartes s’occupe lui-même de la sécurité de son royaume : des pièges y sont installés et les malheureux voyageurs en font souvent les frais.

Le Royaume du Maitre offre un décor unique en son genre : les Parois des tunnels sont tapissées de motifs rouges et noirs rappelant les motifs de cartes à jouer, c’est sans doute ce qui à valu ce surnom au maitre des lieux. Ces motifs ne sont pas seulement là pour égayer le royaume du Maitre mais ils dissimulent également les légendaires pièges du Maitre : certaines peintures transportent le malheureux qui pose le pied dessus dans des cellules isolées à l’intérieur même de la paroi où il y finira absorbé par la Paroi : les visages torturés des personnes absorbées tapissent les murs de la paroi, comme si la Paroi 712 elle-même voulait montrer aux voyageurs ce qui attendait ceux qui s’attardaient ici. Cependant des trous dans la Paroi laissent à penser que certaines personnes ont réussis à s’échapper de ces cellules.

Les autres pièges déclenchentdes explosions ou des pics acérés, le piège le plus notable et le plus terrible restant sans nul doute celui de la Cage aux Couleurs : certaines peintures sont en réalité vivantes et elles attrapent les voyageur à porté de main, si ce dernier n’arrive pas à s’en débarrasser la Cage aux Couleurs va rapidement recouvrir tout son corps de motifs représentant les cartes à jouer et le transformer en un monstre surnommé les Cartisés : ces personnes recouvertes de tatouages sont dénués d’émotions et hantent les parois à la recherche de victimes à dévorer. Leur comportement est néanmoins influencé par les motifs qui décorent leur corps : les Cartisés de Cœur sont les moins agressifs, ils se contentent généralement de pleurer contre un mur et n’opposent qu’une résistance symbolique, les Cartisés de carreau, s’ils ne se montrent pas aussi agressifs que les Cartisés de Pique ou de Trèfle sont vifs et se charges d’immobiliser les proies pour leurs « frères », enfin les Cartisés de Trèfle et de Pique font preuve d’une grande violence et se jettent sur leur proie pour les mordre à pleine dents. Le spectacle de Cartisés en train de festoyer au détour de la paroi est réellement traumatisant. Les Cartisés sont évidemment les serviteurs du Maitre des Cartes et lui obéissent par conséquent au doigt et à l’œil.

On a remarqué que le feu faisait fuir les Cages aux Couleurs et qu’il est permis de s’en débarrasser à l’aide de torches si elle n’a pas déjà entièrement recouvert son hôte en effet passé ce délais la Cage aux Couleurs est connecté à son cerveau et ne peut plus le quitter.

## La région d’Abcdefghijk

Cette région située au nord d’Yaeombrsc et à l’est de Fort Ferveur est quasiment dénuée de toute civilisation.

Son nom lui vient du fait qu’aucun représentant n’est venu déposer de dossier de statistiques au bureau du ministère des Cartographies de Boucan lors de l’établissement de la première carte administrative universelle. Le fonctionnaire en charge des dossiers a donc décidé de nommer la région « Abcdefghijk » afin de pouvoir entrer quelque chose dans la base de données.

Il faut dire qu’il n’y a pas grand monde là-bas.

Abcdefghijk est une région inhospitalière où de forts vents chauds font rage en permanence, enflammant parfois les lieux. En raison de la composition de l’air, les flammes sont d’une multitude de couleurs, rappelant les arcs en ciel, et un certain nombre de fous ou de naïfs les considèrent comme sacrées.

Les rares habitants vivent cachés dans des tunnels afin de se mettre à l’abri.

On y trouve essentiellement des Az ayant décidé de fuir les régions civilisées afin de mener une vie tranquille, les pariahs, et une sorte de race intermédiaire, des Xyzes, à mi-chemin entre les Yfrans et les animaux sauvages : ils ne savent pas parler, marchent à quatre pattes et ont la capacité de liquéfier leur corps pour disparaître en cas de forte tempête. Ils ne sont pas spécialement agressifs, sauf lorsqu’ils ont faim.

Les Xyzes servent souvent de repas aux Az du coin, mais ils sont également parfois domestiqués et servent d’éclaireurs pour explorer les parties les plus éloignées, sombres et dangereuses des tunnels sous la paroi du monde creux grâce à leurs capacités de liquéfaction.

Leur utilisation se fait parfois également hors de la région, on en trouve régulièrement aux enchères à Boucan, à prix élevé car le dressage de Xyzes n’est pas aisé.

On y trouve également parfois des chercheurs, notamment ceux qu’envoie Fort Ferveur afin d’apprendre à maîtriser les vents enflammés pour en faire une arme de destruction massive.

L’air à Abcdefghijk n’est pas ordinaire : il contient des substances, dégagées par les vents chauds, qui provoquent des hallucinations et des délires. Les pouvoirs de ces substances peuvent être extrêmement puissants mais sont heureusement toujours temporaires :

Ame qui sort de votre propre corps

Incarnation d’une plante ou d’un élément naturel

Mort temporaire

Perception auditive voire visuelle d’une autre personne, qui peut être très loin de vous (par exemple : vous voyez et entendez à travers quelqu’un à Boucan). Les théoriciens estiment que cela arrive avec des personnes liées à vous d’une façon ou d’une autre, mais aucune preuve n’existe à ce jour.

Existence alternative : à partir du moment où l’hallucination commence, vous vivez dans un monde alternatif sans le savoir, où ce qui vous arrive n’est pas la réalité.

Afin de se protéger de ces effets, qui provoquent un coma pouvant mener à la mort, il est nécessaire de porter des masques à gaz. Les Az et les Xyzes n’en ont pas besoin.

La surface du sol à Abcdefghijk est couverte de petites marres de liquide noir extrêmement réfléchissant, qui paraissent comme des miroirs, qu’on appelle les Mno. Ces marres sont le pire des dangers de la région : lorsque vous posez le pied dessus, ils vous absorbent tels des sables mouvants, mais ne vous tuent pas.

Une personne absorbée par un Mno conserve sa tête à la surface et son corps est alimenté par le Mno. Il peut continuer à vivre éternellement, sans vieillir, sans tomber malade et sans craindre les hallucinations (mais bien sûr, les dégâts des flammes sont inévitables).

Sortir une personne absorbée par un Mno est très difficile, car une fusion s’opère très vite entre la partie enfouie du corps de la victime et le Mno. Un Mno peut d’ailleurs contenir plusieurs victimes.

Il faut agir très vite, en moins de 3 jours, et utiliser un attirail extrêmement sophistiqué avec leviers, pistons et crochets pour extirper la victime. Il arrive donc de croiser ces victimes assez régulièrement, qu’on appelle les Mnîmes, lors d’une visite de la région. Passé un certain temps, la victime perd sa conscience propre et devient plus ou moins végétale. Il lui est possible de parler, mais elle est le plus souvent incompréhensible et ses mots se résument généralement à des petits cris ou des hululements lors des fortes tempêtes.

Les Xyzes sont particulièrement doués pour éviter les Mno, ainsi que les Az habitués, mais un débutant pourra facilement y périr : il vaut mieux visiter la région accompagné d’un guide.

Des dispositifs oculaires ont été fabriqués pour permettre aux voyageurs de repérer de loin les Mno.

Il n’y a aucune ville ou village à Abcdefghijk. On estime qu’il y existe une dizaine de campements Az, mais aucun décompte n’a été effectué sérieusement et leur nombre semble varier régulièrement. Les campements Az sont désordonnés et entrent souvent en conflit les uns les autres, ce qui empêche toute union au profit de la création d’une commune officielle.

La proximité de la région avec Sbarurnville amène souvent les dissidents de Sbarurn à s’y réfugier car ils savent que Sbarurn aura besoin de beaucoup de moyens pour les y poursuivre.

C’est un choix que beaucoup regrettent, car même en étant prudent et en y évitant toutes les difficultés climatiques, les Az y sont très agressifs et prennent souvent des prisonniers à qui ils font subir tout un tas de rituels menant généralement à la mort.