
Les Secrets de la Septième Mer

L'Empire du Croissant de Lune



Les données et traductions publiées ici sont issues du supplément Crescent Empire publié par [AEG](#).
7th Sea & Les Secrets de la Septième Mer sont des marques déposées par [AEG](#) et [Aemodée/Siroz](#).

Traduit par *Grolf*
(Août 2006)

http://perso.orange.fr/le_capharnaum/

Terre de contrastes où se côtoient tribus nomades et peuple des villes, déserts et montagnes, marchands et guerriers, poètes et savants, l'Empire du Croissant de Lune apporte à Théah un parfum tout droit sorti des Mille et Une Nuits. Inspiré directement de l'Empire Ottoman et de sa culture turco arabe, il amène un brin d'exotisme et de mystère pour des escapades originales vers l'Orient.

Table des matières

Table des matières.....	2
Politique.....	3
Personnalités importantes.....	3
Culture.....	4
Géographie.....	6
Histoire.....	8
La formation des tribus.....	8
L'antiquité.....	8
Les croisades.....	9
Le sultanat.....	10
Le présent.....	11
Nouvelles règles.....	11
Bonus de nationalité.....	11
Fortune.....	12
Nouvel équipement.....	12
Nouvelle épée de Damoclès.....	14
Nouveaux métiers.....	14
Nouvel entraînement.....	15
Nouvelles compétences.....	15
Nouveaux avantages.....	16
Nouveaux avantages magiques.....	20
Ecoles d'escrime.....	24
Sorcellerie.....	29
Bibliographie.....	31

Politique

Régime : Monarchie

Dirigeant actuel : *Sultan Timur Aslan Cihangir*

Capitale : Iskandar

Le gouvernement de l'Empire est dirigé par un Vizir qui joue le rôle de conseiller du Sultan. Il a plusieurs Vizirs à sa disposition pour les différents domaines concernant la sécurité de l'état et des ministres pour les autres domaines. Chaque Vizir ou ministre délègue ensuite ses pouvoirs à ses propres subalternes. La hiérarchie est très développée et structurée rigoureusement. Pourtant, la lourdeur du système et surtout la corruption lézardent la machine gouvernementale.

A côté de cela, les tribus originelles continuent à avoir un certain pouvoir. Le *Meklis Kabal'e* (voir la partie Histoire ci-dessous) est devenu un grand conseil impérial présidé par le Sultan. Y participent le Grand Vizir, le Grand Prêtre, le Chef des *Hakim* (juges), des généraux, des ministres, ainsi que des représentants des tribus et des grandes villes.

Au cours des siècles, beaucoup de dirigeants de l'Empire ont été éliminés en étant assassinés ou empoisonnés. Pour palier à ces dangers, une police secrète a été mise en place : les Yeux du Paon. Elle est si secrète que même le Sultan ne connaît que l'identité du chef de ce service. Les Yeux du Paon agissent dans des missions de protection, de surveillance, et d'information. Ils traquent les traîtres au régime, et peuvent parfois pratiquer l'infiltration en se faisant engager comme serviteurs chez des gens supposés suspects.

Personnalités importantes

- **Sultan Timur al'Aslan Cihangir** ♂: Sultan, issu de la tribu *Kurta-kir*.
- **Ilka-Kadin Hasna** ♀: Première Epouse du Sultan, issue de la tribu *Aldiz'ahali*.
- **Farat Al'Agizlik** ♂: Grand Prêtre de l'Empire, issu de la tribu *Yan-bazlik*.
- **Yakub al'Marikk** ♂: Commandant des armées impériales, membre éminent de la tribu *Atlar-vahir*.
- **Bayana Roxelana Belika** ♀: Première Epouse du commandant en second de Yakub al'Marikk.
- **Khan Atagun Bahadar** ♂: Chef de la tribu *Atlar-vahir*.
- **Ebedi Yilan al'Kadeem** ♂: Chef des *Qatili'i* (Ordre des Assassins).
- **Sigrun Masthof** ♀: Membre des Kreuzritter, dirigeante de l'Hôpital du Premier Témoin à Zafara.
- **Sey'r Celik al'Bahri** ♂: Savant et grand poète, issu de la tribu *Aldiz'ahali*.
- **Bayana Meyam bint Saliha** ♀: Savante, en mathématiques, astronomie, astrologie, médecine, etc.
- **Hadir Yilan al'Kalem** ♂: Savant occultiste, fervent pratiquant de la *Patika*.
- **Jazhani bint Noura** ♀: Médecin, herboriste, issue des *Ruzgar'hala*, membre des Filles de Sophie.
- **Kheired-Din** ♂: Pirate sanguinaire et impitoyable, fléau des mers de Théah.

Culture

Que ce soit les tribus nomades peuplant le pays à ses origines, ou les résidents des villes modernes, les habitants de l'Empire du Croissant ont développé une culture bien à part de celles des autres nations de Théah. En voici quelques caractéristiques :

- **Langage :** La base du langage parlé dans le Croissant est le *Alto-Oguz* qui semble issu du Cathay, sans doute par l'intermédiaire de l'Ussura. A partir de là, chaque tribu ou chaque région a son propre dialecte, qu'il est facile d'apprendre en connaissant les éléments que chaque patois a en commun avec les autres.
- **La vie nomade :** Les tribus ayant conservé leur mode de vie nomade vivent au rythme des saisons. Ils élèvent des troupeaux de moutons et de chèvres, utilisent des chevaux pour se déplacer, produisent leur propre nourriture, et font parfois du commerce avec les citadins. Ils entretiennent également les traditions ancestrales des premiers habitants du pays.
- **Serviteurs et esclaves :** Une classe de la population de l'Empire est esclave de génération en génération. Les esclaves peuvent être vendus ou faire partie d'un héritage, et leurs enfants seront esclaves à leur tour. D'autres esclaves peuvent être des prisonniers de guerre ou des individus capturés lors de raids. Les serviteurs, eux, ne peuvent être achetés ou vendus, mais reçoivent un salaire pour leur travail et ont les mêmes droits que le reste de la population. Toutefois, les serviteurs ont un statut inférieur dans l'échelle sociale, et les femmes servantes ne peuvent être prises comme épouses auprès d'un homme de rang supérieur.
- **Le rôle des femmes :** La figure féminine a toujours tenu une place importante dans l'Empire, et les sociétés antiques étaient avant tout matriarcales. C'est toujours le cas de certaines tribus. Outre des emplois de servantes, les femmes peuvent aussi occuper des postes importants en tant que professeurs, commerçants, etc. Les hommes suffisamment riches pour entretenir un *harem* y accueillent parfois de nombreuses femmes et concubines.
- **Religion :** Les tribus croissantines possèdent chacune un totem qu'ils considèrent comme des divinités protectrices. Les valeureux guerriers tombés au combat sont aussi des esprits protecteurs. Les croissantins croient également à la réincarnation et à un cycle de vie, de mort, et de renaissance.
En l'an 225 AV, un jeune berger reçut près du Mont Karada une révélation d'une voix divine qui lui dicta les fondements d'une nouvelle religion : *Patika*, la Foi envers le Grand Créateur. Ces écrits, appelés *Ilahi'Tomar*, édictent les lois que doivent respecter les croyants, et notamment les cinq piliers suivants : *Tanim* (la profession de Foi), *Dua* (les quatre prières quotidiennes), *Sefkat* (la charité), *Seyyah* (le pèlerinage au Mont Karada), et *Saflik* (la pureté du corps et de l'esprit).
- **Médecine :** Alors que tout au long de l'histoire du Croissant la médecine tribale usait et use encore d'herboristerie et de chamanisme, quelques grands physiciens permirent de faire grandement progresser la santé des croissantins. Connus sous des noms secrets par l'intermédiaire du Collège Invisible, "Serapion", "Rhazes", et surtout "Avicenna" ont rédigé de grands traités servant encore de référence aujourd'hui. L'hygiène et l'influence de l'esprit sur le corps y tiennent une grande place.

- **Vêtements** : Les hommes portent souvent des pantalons larges, des tuniques longues tenues par une ceinture, et des bottes souples. Ils portent également un turban sur la tête, dont ils plaquent l'extrémité sur la bouche pour se protéger du sable par exemple. Les femmes portent des vêtements similaires, amples et pratiques. Dans un *harem*, les femmes sont vêtues plus légèrement d'habits très colorés, faits de soie ou de gaze translucide. Elles s'ornent aussi de bijoux, se maquillent, et ont recours à des coiffures élaborées.
- **Le commerce** : Les marchands forment une branche très prospère de la société croissantine. Ils affrètent navires et caravanes pour importer et exporter toutes les marchandises possibles et imaginables : épices, bijoux, objets d'art, esclaves, etc. Les marchands ont des relations avec le Cathay et l'Ussura, mais l'Eglise impose un embargo vis-à-vis de l'Empire. Seule la famille Bernouilli de Vodacce a un passe-droit pour continuer les échanges avec le Croissant.
A noter que le marchandage est un rituel quasiment obligatoire, et acheter un objet au prix auquel il est proposé revient à en insulter le vendeur.
- **Tributs et taxes** : Différentes taxes permettent d'alimenter les caisses du Sultan : des taxes douanières, sur le commerce et les voyageurs, des impôts payés par les villes, etc. Certains tributs peuvent être soldés en argent ou en nature. Des impôts servent aussi à entretenir les édifices religieux et les monastères. Enfin, dans certaines situations, le Sultan peut exiger l'enrôlement des hommes dans l'armée impériale.
- **Us et coutumes** : Les repas répondent à certaines règles : pas de couverts, lavage des mains avant et après le repas, utilisation exclusive de la main droite (la gauche est considérée comme source de péché).
Lorsque deux personnes se rencontrent, elles se saluent en s'abaissant et en plaçant leur main droite sur le cœur. C'est la personne de rang inférieur qui se baisse plus bas que l'autre.
Une personne répondant à une invitation est tenue d'offrir un présent, même modeste, à son hôte.
Le *kaffe* (café) fait partie intégrante de la vie croissantine. Il est consommé lors des repas, de négociations et autres discussions. Dans l'Empire, l'alcool et les autres stimulants artificiels sont interdits par la religion, alors que le *kaffe* est tenu pour avoir de nombreuses vertus médicinales et spirituelles. Il est produit à partir d'une graine, grillée, réduite en poudre, puis versée dans de l'eau chaude. Grâce à la famille Bernouilli, le *kaffe* s'est peu à peu diffusé à travers tout Théah.
Le *ajedrez* (Jeu du Pouvoir) est un jeu très apprécié dans le pays. Rappelant vaguement les échecs, il se pratique sur un plateau de huit cases sur huit, avec un certain nombre de pièces aux caractéristiques différentes. Le but est de capturer le Sultan adverse, en déplaçant ses propres pièces, en capturant les éléments adverses, en menant des négociations et des exécutions.
- **Arts** : Musique, architecture, calligraphie, littérature et poésie, portraits et miniatures, tous ces arts sont privilégiés dans l'Empire du Croissant. La danse est également favorisée, et les danses sensuelles sont couramment pratiquées par les femmes, notamment dans les *harems*.

- **Animaux domestiques** : Les croissantins élèvent de nombreuses races de chiens différentes pour de multiples usages : simple compagnie, protection ou encore gardiens de troupeaux. Les chats et les grands félins sont également très prisés.

Géographie

Le pays est divisé entre les différents territoires traditionnels des tribus originelles de l'Empire. Le Sultan a, lui, autorité sur l'ensemble du pays depuis Iskandar, la capitale.

- **Iskandar**

Située dans le delta formé par le fleuve Halya, Iskandar est la ville du Sultan, capitale de l'Empire. Suivant les volontés des sultans successifs, sa construction et ses aménagements ont bénéficié du talent des plus grands architectes et des artistes les plus créatifs. Palais, jardins aménagés, fontaines, grands marchés, y côtoient des édifices religieux, la grande Mosquée du Croyant, l'université, mais aussi les bâtiments accueillant le gouvernement et les ministères centraux gérant toute la bureaucratie impériale, ainsi que d'importants cantonnements militaires. Iskandar compte actuellement plus de 40.000 habitants.

- **Ruzgar'hala** (Vent fantôme)

Lieux importants : Jesalute, Rahajeel, *Hayalet-dag* (montagnes)

Relief : montagnes à l'Ouest, plaines à l'Est

Cette province marque la frontière avec la Vodacce à l'Ouest. Elle est essentiellement occupée par la chaîne de montagne des *Hayalet-dag*. Rahajeel est la première ville après la frontière. Pour cette raison, elle est très cosmopolite et largement influencée par les théans qui y transitent, notamment des marchands. Ces multiples apports extérieurs n'en font pas forcément une ville représentative de la culture croissantine. Jesalute est une ville scindée en deux : la partie Ouest, suite aux croisades, est restée influencée par l'occident et la religion vaticine; la moitié Est, elle, est pleinement intégrée à l'Empire, avec sa Grande Mosquée et le lieu de résidence estival du chef des *Ruzgar'hala*.

- **Atlar-vahir** (Cheval Sauvage)

Lieux importants : Edirne, Alexia, fleuve Halya, fleuve Tirza

Relief : plaines, steppes

La splendide cité d'Alexia était un lieu magnifique, avec de jardins aménagés et de grands bâtiments blancs et dorés brillants de manière éclatante au soleil. La construction la plus merveilleuse de la ville était la Grande Bibliothèque où étaient stockés d'innombrables ouvrages et parchemins, regroupant ainsi le savoir et la connaissance des siècles passés. Malheureusement, les croisés occidentaux se livrèrent au pillage et à la destruction lors d'un raid en 1088. Depuis, Alexia se reconstruit petit à petit, en essayant de se préserver des menaces extérieures. Edirne est une des plus grandes villes du pays, peut-être la plus prospère. Sa position avantageuse en fait un carrefour du commerce, et les plaines environnantes permettent une production agricole et un élevage abondants.

- **Kurta-kir** (Loup Gris)

Lieux importants : Razgrad, *Kurtlar-dag* (montagnes)

Relief : montagnes au Nord, plaines au Sud

Marquant la frontière avec l'Ussura au Nord, la province des *Kurta-kir* a donné un grand nombre de sultans à l'Empire. Razgrad bénéficie de l'abri des montagnes pour échapper à l'influence hivernale de Matushka. L'université de Razgrad est la plus importante du pays depuis la destruction d'Alexia. De nombreux étudiants s'y pressent pour recevoir les enseignements de sages croissantins, mais aussi de professeurs étrangers, notamment ussurans ou cathayans. Les habitants éprouvent d'ailleurs moins de méfiance vis-à-vis des étrangers que le reste des croissantins. La chasse occupe aussi une place importante dans la vie quotidienne de cette région.

- **Jadur-rihad** (Dragon de Feu)

Lieux importants : *Adaz'uk* (montagnes), Erivan, Trebizond, fleuve Konya

Relief : montagnes au Nord, plaines au Sud, côtes maritimes à l'Est

Cette région est très fortement influencée par le Cathay et l'Ussura. Cela se ressent dans la culture, mais aussi dans le physique des habitants. Erivan est une ville majeure de l'Est, comportant un grand marché d'esclaves, et constituant un refuge relativement sûr pour les pirates cherchant un abri temporaire. Trebizond possède une population importante d'ussurans. Il s'agit d'un carrefour culturel et marchand important entre le Croissant, l'Ussura et le Cathay, se plaçant un peu en marge du reste de l'Empire.

- **Ylan-bazlik** (Serpent Magique)

Lieux importants : *Muglak'kum* (désert), *Shehir'kum* (désert), Basra, Kulkadir, Urfa

Relief : déserts

Le désert occupe la majeure partie de cette province. Les tempêtes de sable et les températures élevées en font une région très inhospitalière pour les voyageurs. Des ruines très anciennes sont enfouies dans le désert. Basra est une ville qui a perdu sa splendeur d'antan, mais qui reste une oasis importante pour quiconque voyage dans la région. Autrefois petit village de pêcheurs, Kulkadir s'est fortement développé ces dernières années pour devenir une place commerciale majeure sur le marché du poisson. Urfa est le lieu de naissance du Second Prophète, et on raconte qu'à sa mort, son cadavre et ceux de ses fidèles massacrés lors de la croisade ont été ramenés ici par Theus pour y être enterrés. Urfa est un lieu mythique pour un autre raison : il s'agit d'une ville millénaire bâtie sur les ruines d'une autre encore plus ancienne, vestige d'une civilisation antérieure à l'arrivée de l'homme.

- **Aldiz'ahali** (Le Peuple des Etoiles)

Lieux importants : *Kutsal-dag* (montagnes), Mont Karada, Mont Ozayrat, Zafara, îles Dakalan, îles Cinada, fleuve Rumelia

Relief : montagnes, plaines côtières, îles

La vie dans les îles est très largement en marge de l'influence de l'Empire. Les traditions y ont été conservés plus qu'ailleurs, et les habitants en sont pacifiques et tranquilles. Le Mont Karada est un lieu saint puisque c'est là que le Grand Créateur a offert sa révélation à un modeste berger. C'est un lieu de pèlerinage pour tout bon fidèle de la *Patika*. Zafara est également une ville sainte pour tous les croyants de Théah, et pas seulement pour les croissantins. Ici se trouve un grand hôpital fondé par les Kreuzritters.

Histoire

La formation des tribus

Depuis la préhistoire, la population originelle de l'Empire du Croissant était constituée de nombreux groupes de familles itinérantes venues des montagnes. Au fil du temps et des regroupements, de véritables tribus se sont formées et se sont approprié des territoires dans les montagnes et les steppes, dans les déserts et sur les côtes maritimes.

Dans les montagnes *Hayalet-dag* à l'ouest, la tribu *Ruzgar'hala* (Vent Fantôme) est très rapidement entrée en contact avec les Vodacci et a noué avec eux des relations d'échange et de dialogue. Après s'être débarrassé d'envahisseurs ussurans au nord, la tribu *Kurta-kir* (Loup Gris), conduite par un puissant guerrier nommé *Durkan*, parti s'installer sur les côtes du sud-est. *Durkan* y aurait eu la révélation par un ange de lumière que sa tribu serait un jour amenée à régner, et que viendrait alors le plus grand dirigeant que le pays ait connu.

La légende veut que le peuple du *Jadur-rihad* (Dragon de Feu), vivant au nord-est, serait issu de l'union d'un guerrier de la tribu et d'une princesse cathayenne. La tribu aurait en effet sauvé un dragon doré, qui se révéla être une princesse sous l'emprise d'une malédiction, et qui tomba amoureuse de l'un de ses sauveurs nommé *Taahli*. C'est la raison pour laquelle les membres de cette peuplade ont la beauté des cathayens et la grâce agile des habitants de la région.

Dans le désert du *Muglak'kum* vit la mystérieuse tribu *Ylan-bazlik* (Serpent Magique). Ce peuple, qui préfère vivre isolé des autres, semble protéger des ruines très anciennes. Ils prétendent qu'il s'agit là de traces d'une ancienne civilisation dont ils seraient issus, et leurs yeux différents des autres, non pas en amande mais de couleur dorée ou rousse à l'iris allongé, paraît accréditer la thèse de leur origine bien à part.

La tribu *Atlar-vahir* (Cheval sauvage) entretient une relation bien particulière avec ses montures. En effet, ce peuple vivant dans les steppes herbeuses du nord élève de nombreuses hordes de chevaux. Les membres de la tribu sont souvent employés comme escorteurs de caravanes, même si quelques-uns préfèrent se consacrer au vol et au pillage. Enfin, on raconte que certains entretiennent un lien quasi-mystique avec leur monture, un lien appelé *Khêl-kalb*. Les légendes numaines concernant les centaures, mi-hommes mi-chevaux, tireraient leur origine de certaines histoires issues des *Atlar-vahir*.

Certains savants pensent que les *Aldiz'ahali* (Le Peuple des Etoiles) sont les descendants directs des premiers hommes arrivés dans l'Empire du Croissant. Le fait est que ces habitants des îles *Dakalan'ya* et *Cinada'ya*, nichées autour de la péninsule du sud-est, ont un langage différent des autres et semblent avoir des racines très anciennes. Les *Aldiz'ahali* vivent simplement, ne se préoccupant pas des affaires politiques, préférant plutôt se consacrer aux domaines dans lesquels ils excellent, comme la musique par exemple.

L'antiquité

Au fil du temps, les différentes tribus envoyèrent des expéditions hors de leurs territoires. Ils entrèrent ainsi en contact avec les autres peuples de Théah, mais celui avec lequel ils nouèrent des relations fortes et durables fut celui vivant en Acraga (la future Castille). Ils

établirent des relations commerciales, certains s'y installèrent, et parfois même se marièrent avec des acragans.

Durant la période d'expansion de Numa, et malgré leur proximité, les numains et les croissantins entretenirent peu de relations, hormis entre les habitants des montagnes *Hayalet-dag*. Mais avec l'avènement de la puissance numaine, les échauffourées se firent plus nombreuses. Le conflit atteint son apogée en 213 AUC avec la bataille des monts Palo di Olimpia où les numains se battirent contre une énorme armée croissantine à 1 contre 10. Après une résistance héroïque, l'armée numaine réussit à repousser les envahisseurs. Dans les années qui suivirent, les numains s'installèrent durablement dans la partie ouest du Croissant.

Durant les Guerres Acraganes où les numains écrasèrent toute résistance dans le sang sur leurs territoires conquis à l'ouest, les croissantins s'interrogèrent sur la nécessité de partir aider leurs cousins installés en Acraga. Mais les sages dirent qu'il valait mieux ne pas attirer l'attention à l'est et attendre le bon moment pour se battre. Bien leur en prit puisque la corruption gagna petit à petit du terrain dans les institutions numaines. C'est ainsi qu'en 32 AV plusieurs tribus croissantines unirent leurs forces pour repousser les légions numaines. Leur victoire fut si écrasante que les numains pensèrent qu'elle était le fait d'une grande nation, une et indivisible. C'est à partir de cette époque qu'ils y firent référence en l'appellant l'Empire du Croissant de Lune.

Pourtant, les guerres frontalières ne cessèrent pas pour autant. Les numains et les croissantins gagnèrent et perdirent pendant des dizaines d'années les mêmes portions de territoire dans des batailles coûteuses et inutiles. Les tribus du Croissant étaient divisées, rendant leur résistance plus difficile. C'est finalement en 202 AV à l'initiative du chef des *Kurta-kir* qu'un conseil des tribus fut formé ("l'alliance des familles") et qu'un porte-parole unique fut désigné. Le conseil se réunirait par la suite chaque année pour nommer un nouveau porte-parole, aussi appelé calife.

A la fin du III^{ème} siècle, l'effondrement de l'Empire de Numa permit un rapprochement entre le Croissant et la nouvelle nation de Castille. Basée sur les liens ancestraux des acragans et des croissantins, cette nouvelle alliance engendra un grand flux d'échanges commerciaux, amicaux et diplomatiques, à tel point que le roi José Maria de Castille, en visite dans l'Empire du Croissant, tomba amoureux de la fille du calife et se maria avec elle.

Les croisades

Malak, le Second Prophète, apparut avec ses neufs disciples du fin fond de l'Empire du Croissant. Il fustigea la corruption et la décadence qui rongeaient l'Eglise des Prophètes. Il prêcha contre la guerre, les duels, le péché et les plaisirs terrestres. Enfin, il indiqua que tout bon croyant devait suivre strictement un ensemble de rites et de rituels afin d'atteindre la pureté spirituelle. De plus, il appela à effectuer un pèlerinage dans l'Empire du Croissant qu'il désigna comme la patrie de Theus.

L'Imperator Alexius, dirigeant ce qui restait de l'Empire numain, voyant la menace que représentait Malak, tenta de le capturer par la force, mais l'aura magique qui l'entourait empêcha les soldats de s'emparer de lui. Il finit toutefois par se livrer lui-même pour ne pas risquer la vie de ses disciples. Refusant de répondre aux questions de l'Imperator, il fut emprisonné pendant un an. Malak finit par s'évader dans des circonstances mystérieuses. Il

rassembla ensuite plus de 40.000 fidèles et prêcha un exode massif vers le Croissant. Ne doutant plus de sa nature divine, Alexius envoya une armée pour tenter de protéger les pèlerins, mais les légionnaires ne trouvèrent que des cadavres : tous les fidèles et le Prophète lui-même avaient été massacrés.

L'Imperator appela alors toutes les nations de Théah à se liguer pour partir en croisade contre l'Empire du Croissant. Ainsi débuta la Première Croisade en 305 AV. Des milliers de personnes perdirent la vie de part et d'autre. Toutefois, cette période vit aussi la fondation de certains ordres de chevaliers hospitaliers, comme les Chevaliers de la Croix (*Kreuzritter*).

En Castille, la Croisade provoqua la révolte contre le Roi Alonzo, issu du sang mêlé du Roi José Maria et de la fille du Calife croissantin. Il fut assassiné en 313, et son oncle se proclama à la fois Roi de Castille et Calife du Croissant. Des bandes de castillans s'en prirent aux croissantins installés en Castille, et un nouveau Calife autonome fut désigné par les tribus du Croissant.

Lorsque le Troisième Prophète apparut en Castille aux alentours de l'an 1000, il appela à lutter contre les hérétiques croissantins. Après près de sept siècles de tranquillité, les croissantins installés en Castille furent harcelés par la foule des castillans convaincus par le Prophète. Mais les nobles ayant établi des alliances avec les croissantins les défendirent, et une guerre civile déchira ainsi le pays durant près de huit ans. Le Prophète prêcha aussi le lancement d'une nouvelle croisade armée contre l'Empire du Croissant.

En Castille, le Roi pro-croissantin fut défait, et une nouvelle famille prit le pouvoir : les Sandoval. Les armées levées par le Hiérophante pour marcher contre le Croissant subirent échec sur échec, et furent finalement annihilées en 1011. Les croisés n'abandonnèrent toutefois pas la lutte, et durant les trois siècles qui suivirent s'enchaînèrent des périodes de paix et de batailles, d'occupation et de repli. Les derniers combats s'achevèrent en l'an 1308.

Le sultanat

En 1360, *Murakhan al'Tazir*, le chef de la tribu *Kurta-kir*, expliqua à l'assemblée annuelle des tribus que si les croissantins voulaient résister aux menaces extérieures, il fallait qu'ils soient unis et gouvernés par une seule personne. Malgré certaines réticences, il fut choisi grâce à son charisme et à son influence pour être le premier Sultan. Il instaura alors le *Meklis Kabal'e* (Conseil des Tribus) composé des chefs de tribu, de chamans, et de chefs de guerre. Il décida également de rompre les dernières relations existant avec la Castille.

L'union conclue entre les tribus n'étant pas du goût de tout le monde, certains groupes de rebelles se formèrent, n'obéissant plus aux lois du Sultan. En 1389, les armées de *Murakhan*, conduites par son fils *Bayazed* mirent un terme à la rébellion en écrasant les troupes dissidentes lors de la bataille de *Razgrad*. Le Sultan y trouva la mort, mais son fils prit sa succession et raffermi son pouvoir sur le pays.

Après plusieurs décennies où le pays fut mené par des Sultans faibles, où certains furent la cible de rivalités familiales, le dernier Sultan mourut sans héritier en 1574. Le *Meklis Kabal'e* fit alors de nouveau appel à la famille *Muradim* de la tribu *Kurta-kir*, dont *Murakhan*, le premier Sultan, était issu. Cette nouvelle dynastie entreprit un ambitieux programme de construction, avec notamment le Palais Royal d'*Iskandar*.

Malgré les restrictions décrétées par l'Eglise concernant le commerce avec l'Empire du Croissant de Lune, certains marchands continuèrent à effectuer des voyages maritimes en vue d'acheter des marchandises rares qu'ils pourraient revendre à des prix exorbitants dans le reste de Théah. La piraterie prit un grand essor à cette époque chez les croissantins, et nul vaisseau n'était à l'abri d'une attaque lorsqu'il s'approchait des côtes de l'Empire.

C'est aux environs de 1640 que *Kheired-Din* commença à faire parler de lui. Ce pirate croissantin se tailla une réputation de terreur et de barbarie en effectuant des raids sanglants contre des villes côtières du sud de Théah, pillant, massacrant, capturant croissantins et étrangers pour les réduire en esclavage. Il se constitua ainsi une petite flotte de corsaires qui continue encore aujourd'hui de répandre la peur sur les mers, malgré la récompense importante que le Sultan a placée sur la tête de *Kheired-Din*.

Le présent

Les croissantins mettent beaucoup d'espoir dans le règne de leur Sultan actuel, *Timur Aslan Cihangir*, couronné en 1663. En effet, lors de sa naissance, une louve est venue mettre bas dans la tente de sa mère. Les sages y ont vu la réalisation de la prophétie révélée par un ange à *Durkan*, l'un des fondateurs de la tribu *Kurta-kir* (Loup Gris), il y a de cela plusieurs milliers d'années.

Après des siècles de confrontation avec les peuples de l'ouest, des croisades sanglantes, des conflits mineurs avec les pays voisins, la paix semble revenue aux frontières de l'Empire. Pourtant, les croissantins continuent à regarder les étrangers avec méfiance. Peut-être que les relations commerciales qu'ils entretiennent avec certains marchands, comme la famille Bernouilli en Vodacce, contribueront à ouvrir petit à petit l'Empire du Croissant au reste du monde...

Nouvelles règles

Bonus de nationalité

Les croissantins reçoivent leur bonus de nationalité comme les autres, mais celui-ci dépend de la tribu dont ils sont originaires, comme indiqué par le tableau suivant :

Tribu	Bonus
<i>Aldiz'ahali</i>	Esprit +1
<i>Atlar'vahir</i>	Détermination +1
<i>Jadur'rihad</i>	Panache +1
<i>Kurta-kir</i>	Gaillardise +1
<i>Ruzgar'hala</i>	Dextérité +1
<i>Yilan-bazlik</i>	Esprit +1

Fortune

Le guilder n'est pas reconnu dans l'Empire du Croissant, mais les autres monnaies théanes sont acceptées pour la valeur de leur métal uniquement. La monnaie croissantine est basée sur une pièce d'or appelée *altyni*. Ses subdivisions sont l'*arjanti* en argent, et le *bakir* en cuivre.

1 *altyni* = 12 *arjanti* = 144 *bakir*

Les héros croissantins reçoivent autant d'*altyni* que ce qu'ils auraient reçu en guilder s'ils étaient d'une autre nationalité.

Nouvel équipement

- **Adaga**

Cette étrange arme de parade appelée *adaga* est aussi un puissant outil offensif. Un épéu parcourt de haut en bas un petit bouclier rectangulaire, long de 1,5 mètres, avec une large lame à son sommet, et un pic fin à l'autre bout. Une lame de couteau longue de 30 cm émerge du centre du bouclier. Une paire de petites pointes au-dessus et au-dessous de cette lame sont placées à 45° pour bloquer les armes adverses. La plupart des attaques faites avec un *adaga* sont portées par l'épéu.



A cause de sa nature hybride, l'*adaga* est difficile à maîtriser, et demande un ensemble de compétences issues de plusieurs entraînements. Quand vous voulez tenter une parade, utilisez Parade (Bouclier). Les attaques avec le couteau s'effectuent avec Attaque (Escrime) et font 1g2 dés de dommages. Les attaques avec l'épéu utilisent Attaque (Armes lourdes), ne requièrent pas les deux mains, et infligent 2g2 dés de dommages. La longueur relativement importante de l'épéu, qui peut limiter les possibilités de manœuvre pour bloquer ou parer une arme, annule tout bonus de défense donné par les petites pointes du bouclier.

- **Cimeterre**

Un *cimeterre* est une épée courbe croissantine utilisée presque exclusivement pour trancher et fendre. Parce que sa courbure est plus prononcée que les autres sabres théanes, sa pointe est quasiment inutilisable pour attaquer, mais cette même courbure est parfaite pour les coups de taille. Ces armes d'escrime infligent 2g2 dés de dommage. Quiconque tente une défense active contre un *cimeterre* souffre d'une pénalité d'un dé lancé (-1g0), mais vous avez une pénalité d'un dé gardé (-1g1) sur les Feintes en avant. Cette épée peut être dégainée sans consommer de dé d'action ou causer de malus au ND pour toucher votre adversaire.



- **Dilmekiri**

Un dilmekiri est une épée courbe à deux mains, ressemblant au cimeterre mais avec une lame plus lourde et encore plus recourbée. Comme le cimeterre, il s'agit d'une arme faite pour trancher et fendre, avec une pointe inappropriée pour l'attaque. Cette arme lourde inflige 3g2 dés de dommages. Quiconque tente une défense active contre un dilmekiri souffre d'une pénalité d'un dé lancé (-1g0), mais l'utilisateur est pénalisé d'un dé lancé (-1g0) sur ses tentatives de Feinte en Avant et de Parade.



- **Fronde**

Une des plus anciennes armes, mais toujours efficace, la fronde est composée d'une ficelle de cuir et d'une petite poche près de son centre. Le projectile à lancer (habituellement une pierre) est placé dans la poche, le tireur tient les deux extrémités de la fronde et commence à la faire tourner autour de sa tête. Quand la vitesse est suffisamment élevée, l'une des extrémités est relâchée, et le projectile part. Une fronde n'a pas la portée d'un arc ou d'un pistolet, mais ses munitions peuvent être trouvées à vos pieds sur un terrain rocailleux, et elle ne pèse presque rien. Les pierres lancées par une fronde causent 1g2 points de dégâts.



- **Katar**

Un katar est une sorte de couteau à lourde lame avec une garde composée de deux barres parallèles jointes par deux pièces transversales. L'une d'elle est la poignée, et l'autre est reliée à la base de la lame de manière à ce que la poignée soit perpendiculaire à la lame. Les lames sont toujours à double tranchant, en général assez fines, et certaines sont même courbes. Ces couteaux infligent 2g2 dés de dommages, mais donnent -2g0 dés quand ils sont lancés, et -1g0 sur les jets de défense active.



- **Manople**

Un manople est une épée courte croissantine, qui est passée de mode chez les *Kurta'kir* et les *Atlar'vahir* depuis près d'un siècle. Toutefois, il est toujours utilisé aujourd'hui, particulièrement parmi les tribus *Jadur'rihad* et *Aldiz'ahali*. L'arme est composée d'une courte lame centrale à double tranchant, et de deux lames très petites et extrêmement recourbées sur les côtés. Les lames du manople sont rattachées à une plaque couvrant le dos de la main et reliée à un bracelet qui protège le poignet du porteur et fixe l'arme sur sa main. Ce dispositif laisse la main du combattant libre, mais quelque peu déséquilibrée, ce qui rend malaisé d'attaquer avec cette arme.



Les manoples sont considérés comme des armes d'escrime et causent 2g2 dés de dommages quand elles frappent. Vous pouvez tenter de faire autre chose avec la main liée au manople, mais cela nécessite deux augmentations sur le jet effectué pour réussir cette action. La difficulté d'attaquer avec un manople est augmentée de 5 quand la main est vide, et de 10 quand elle tient quelque chose. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite quand vous tentez une Parade active en utilisant un manople.

Arme	Dommages	Portée (en m)	Courte portée	Longue portée	Rechargement
<i>Adaga (lame)</i>	1g2	-	-	-	-
<i>Adaga (épieu)</i>	2g2	-	-	-	-
<i>Cimeterre</i>	2g2	-	-	-	-
<i>Dilmekiri</i>	3g2	-	-	-	-
<i>Fronde</i>	1g2	60	-5	-10	1 action
<i>Katar</i>	2g2	5 + 2 * Gaillardise	-0	-5	-
<i>Manople</i>	2g2	-	-	-	-

Nouvelle épée de Damoclès

- **Cible des *Qatih'i* (Ordre des Assassins)**

Quelqu'en soit la raison, vous avez provoqué la colère des *Qatih'i*, et depuis ils tentent de vous éliminer. Le nombre de points dépensés détermine la fréquence à laquelle ils envoient leurs agents pour vous tuer, et combien ces agents sont puissants.

Nouveaux métiers

- ***Shirbaz* (Magicien)**

Un *shirbaz* entraîné utilise la prestidigitation et des accessoires bien préparés afin de faire croire qu'il possède des pouvoirs surnaturels. Certains effectuent leurs tours pour distraire un public; d'autres pour se faire passer pour plus puissants qu'ils ne le sont réellement. Certains travaillent dans la rue ou dans les théâtres, alors que d'autres se placent à la disposition de ceux qui sont prêts à payer pour de telles supercheries.

Compétences de base : Eloquence, Etiquette, Mode

Compétences avancées : Comportementalisme, Pickpocket, Prestidigitation, Sincérité

- ***Rahib* (Moine)**

Un *rahib* (*rahibi* au féminin, *ruhbân* au pluriel) est un membre des nombreux ordres religieux faisant vœux d'humilité, de pauvreté, de chasteté, et de la volonté d'atteindre une forme d'illumination spirituelle. A cause de leur style de vie, le peuple de l'Empire les considère comme sages et saints. Les *ruhbân* gagnent leur subsistance en servant comme conseillers spirituels, professeurs pour les roturiers, et en mendiant ou en faisant de menus travaux au besoin. La plupart des ordres de *ruhbân* se rasent la tête, bien que certains d'entre eux, surtout parmi les *Jadur'rihad*, autorisent une simple natte poussant à l'arrière de leur crâne.

Compétences de base : Calligraphe, Chant, Création littéraire, Discrétion, Histoire, Philosophie, Tâches domestiques

Compétences avancées : Débrouillardise, Diplomatie, Narrer, Occultisme, Pique-assiette, Théologie

Nouvel entraînement

- **Fronde**

Bien que la fronde soit une des armes de jet les plus primitives, elle trouve encore certains usages dans l'Empire du Croissant. Les avantages de cette arme sont un poids léger et une abondance de munitions, particulièrement dans les terrains rocailloux des frontières Nord, Est et Sud de l'Empire.

Compétences de base : Attaque (Fronde)

Compétences avancées : Tir d'adresse (Fronde), Tir instinctif (Fronde)

Attaque (Fronde) : cette compétence représente votre capacité à toucher un adversaire avec une fronde. Il faut une action pour recharger une fronde.

Tir d'adresse (Fronde) : pour chaque rang dans cette compétence, vous réduisez de 5 les pénalités (portée, cible cachée, etc.) de votre tir. Le ND du tir ne peut descendre en dessous du ND de base de la cible.

Tir instinctif (Fronde) : les frondeurs les plus aguerris parviennent à se concentrer tout autant sur la vitesse de leur tir que sur sa précision. Grâce à cette compétence, vous pouvez recharger votre fronde et tirer en une seule action, mais vous devez pour cela utiliser deux augmentations. Cette compétence remplace Attaque (Fronde) pour un rechargement et un tir en une seule action. On ne peut pas l'utiliser à cheval.

Nouvelles compétences

- **Calcul**

Les mathématiciens croissantins ont commencé à découvrir les secrets des mathématiques supérieures. Vous avez appris les concepts fondamentaux des calculs différentiel et intégral, y compris les dérivées, les intégrales définies, les limites, et les concepts permettant de trouver les valeurs minimum et maximum, ainsi que quelques connaissances en géométrie analytique. Il s'agit d'une compétence avancée du métier d'Érudit. Votre rang dans cette compétence ne peut dépasser votre rang en Mathématiques. Les héros non-croissantins ne peuvent pas démarrer le jeu avec cette compétence.

- **Attaque à cheval**

Cette compétence remplace Attaque (Escrime) pour l'utilisation d'une arme d'escrime en étant à dos de cheval. Il s'agit d'une compétence avancée de l'entraînement Escrime, mais les spadassins de l'école Gustavo (voir le supplément *Los Vagos*) l'apprennent comme une compétence de base.

- **Double Attaque**

Quand vous utilisez cette compétence, vous faites deux attaques rapides contre votre adversaire, l'une juste après l'autre. Vous devez déclarer faire une Double Attaque avant

de faire votre action, et faire vos deux jets d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour toucher votre adversaire est augmenté de 10 en utilisant Double Attaque.

- **Tourbillon**

Tourbillon est une attaque tournante permettant de frapper plusieurs adversaires faibles à la fois. Pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, ajoutez 2 points à votre jet d'attaque lorsque vous combattez des brutes. Ainsi, un résultat de 19 passera à 25 pour un héros faisant face à des brutes et possédant 3 points dans cette compétence.

Nouveaux avantages

- **Accent croissantin (0 PP; croissantins uniquement)**

De multiples accents existent parmi chaque tribu de l'Empire. Un héros avec l'un de ces accents paiera un nombre de PP différent pour apprendre des langages étrangers. Voir les tables aux pages 81 à 84 du supplément Crescent Empire.

- **Accoutumance à la chaleur (2 PP; 1 PP pour les croissantins)**

Vous avez l'habitude des climats chauds, et ne souffrez pas de leurs effets. Toutefois, le froid vous affecte plus que les autres. Vous ne pouvez avoir à la fois cet avantage et celui d'Accoutumance au froid (voir les suppléments Ussura et Vendel-Vesten). Quand vous prenez des blessures dues à la chaleur, vous recevez un dé de blessure de moins (-1g0). Malheureusement, vous n'êtes pas habitué au froid, donc vous encaissez un dé de plus (+1g0).

- **Appartenance : Yeux du Paon (4 PP; croissantins uniquement)**

Vous faites partie des Yeux du Paon, l'élite des espions du Sultan et de sa garde personnelle. Voir la description des Yeux du Paon dans le supplément Crescent Empire pour en savoir plus sur ce groupe.

- **Arme en acier trempé décoré (Variable; croissantins uniquement)**

Vous possédez une épée ou un autre objet fait en acier trempé orné, une technique qui a été seulement perfectionnée dans l'Empire du Croissant. Différents types d'acier avec plus ou moins de carbone et de fer sont utilisés pour créer ce matériau surprenant. Des couches de ces différents aciers sont liées en alternance. Un grand nombre de couches sont découpées, liées, martelées ensemble. Des motifs complexes sont réalisés au cours du processus de fabrication, et finalisés à l'acide. Le résultat final est une arme faite d'acier supérieur et ornée de motifs complexes sur sa lame.

Une arme en acier trempé ajoute 3 à tout jet effectué avec elle. Cela inclut les jets d'attaque, de dommages, de parade, et toute compétence de spadassin utilisant cette arme. De plus, un modificateur de +5 est ajouté à toute tentative de briser cette arme.

Le coût d'une telle arme est déterminé par son type. Les couteaux coûtent 6 PP, les armes d'escrime et les haches à une main 7 PP, les armes lourdes 8 PP, et les armes

d'hast valent 9 PP. Le coût de cet avantage est réduit de 1 si vous avez aussi l'avantage Noble. Vous pouvez acheter plusieurs fois cet avantage pour acquérir plusieurs armes de ce type. Le coût de chacune après la première est réduit de 1.

- **Charge : Yenicer'i (Variable; croissantins uniquement)**

Les yeniceri sont des troupes loyales, et représentent la garde rapprochée du Sultan aussi bien que l'armée permanente de l'Empire du Croissant depuis le 14^{ème} siècle. Ce corps recrute uniquement les enfants de ses soldats, bien que de temps en temps le Sultan récompense quelqu'un par cette charge pour un service méritoire. Le coût de cet avantage est supérieur de 1 PP pour un même rang de l'avantage Charge décrit dans le Guide du Joueur. Votre éducation militaire vous permet de démarrer le jeu avec l'entraînement martial de votre choix sans coût supplémentaire.

- **Frondeur précis (3 PP; 2 PP pour les Ruzgar'hala)**

Vous êtes un frondeur né, et vous ratez rarement votre cible. Des années de pratique vous ont rendu capable d'évaluer les distances et la force du vent. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur toutes les attaques faites avec une fronde.

- **Khêl-kalb : lien avec un cheval (10 PP; Atlar'vahir uniquement)**

Les plus grands cavaliers parmi les Atlar'vahir semblent atteindre un lien particulier avec leur cheval, comme si le cavalier et sa monture devenant deux parties d'un même ensemble. Vous pouvez communiquer verbalement avec votre cheval, et faire un jet de Panache avec un ND de 15 pour essayer de le comprendre quand il essaie de communiquer. De plus, votre lien mystique avec lui vous permet d'ajouter son rang dans un trait quand vous faites un jet simple ou d'opposition impliquant ce trait quand vous le montez. Vous pouvez aussi ajouter sa Gaillardise à vos jets de dommages, et son Panache à votre initiative totale. Ce sont des bonus sur le résultat de vos jets, et non des dés supplémentaires à lancer. Ce lien permet à votre cheval de bénéficier des mêmes bonus sur ses propres jets. Ce lien ne peut exister qu'entre vous et un unique cheval; aucune autre race de monture ne conviendra. En dépensant un dé d'héroïsme et une action, vous pourrez transférer une blessure grave de vous vers votre cheval, ou inversement.

- **Maître de l'Ajedrez (1 PP)**

Que ce soit par la pratique ou un talent inné, vous êtes un grand joueur d'Ajedrez. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur vos jets de Jouer ou Tricher quand vous faites une partie d'Ajedrez.

- **Polyglotte (Variable)**

Vous pouvez parler plus d'un baraji ou langage. Notez que la langue désignée comme "Croissantin" dans le Guide du Joueur est un langage de commerce appelé tikaret-baraji par les croissantins. Tiralabaraji est un "Haut Langage" utilisé dans les cours de l'Empire, et tikat-baraji est une langue réservée aux cérémonies religieuses et aux rituels magiques. Chacune des tribus possède aussi sa propre langue. Les Kurta'kir parlent le Kurta-baraji, les Jadur'rihad parent le Jadur-baraji, et ainsi de suite.

Un personnage croissantin sait parler le *tikaret-baraji* et la langue de sa tribu sans dépenser de points. Le coût d'apprentissage des langages croissantins par des étrangers ou des langues théanes par les croissantins est indiqué par les tables aux pages 85 et 86 du supplément *Crescent Empire*. La capacité de lire et écrire une langue augmente son coût d'apprentissage de 1 point.

- **Pur-sang croissantin (3 PP; croissantins uniquement)**

Le pur-sang croissantin est connu pour avoir une endurance et une vitesse qui pourraient couvrir de honte tous les autres chevaux de Théah. Vous n'avez pas simplement un pur-sang, vous en avez un spécial. Votre cheval est un descendant des lignées issues des étables royales, et ce rare lignage lui donne une vitesse et une santé hors du commun. Considérez votre cheval comme un Homme de Main, qui vous est fidèle et loyal, avec les caractéristiques suivantes :

Pur-sang croissantin

Homme de main

Points : 65

ND : 15 (30 au galop)

Gaillardise : 4

Dextérité : 3

Esprit : 1

Détermination : 2

Panache : 1

Attaque : Morsure 3g2, Coup de sabots 3g2, Piétinement 3g2

Domages : Morsure 0g1, Coup de sabots 4g2, Piétinement 4g3

Compétences : Jeu de Jambes 2, Course d'endurance 4, Course de vitesse 5, Sauter 2

Description : Ce pur-sang croissantin est exceptionnel, même parmi ceux de sa race. Il est plus agile et a plus d'énergie que les autres pur-sangs.

Capacités spéciales : Les purs-sangs croissantins peuvent porter deux fois la charge normale pour leur Gaillardise.

- **Serviteur croissantin (6 PP; 5 PP pour les croissantins)**

Vous avez un serviteur croissantin à votre service au début du jeu. En plus des tâches ordinaires d'un serviteur, celui-ci est également un linguiste compétent. Il est considéré comme un Homme de Main, et doit être créé en tant que tel. De plus, il bénéficie de l'avantage Linguiste et de 15 points de langages supplémentaires, en plus des 75 PP de création des Hommes de Main ordinaires. Le serviteur peut être issu de n'importe quelle tribu croissantine.

- **Signe du zodiaque (2 PP, pour les croissantins uniquement)**

Comme les vendelars, les croissantins croient que leur vie est guidée par le signe du zodiaque sous lequel ils sont nés. Toutefois, leur interprétation de l'astrologie est un très différente de celle des théans. *Choisissez un signe du zodiaque pour votre Héros, gagnez les bénéfices et les pénalités qui lui sont associés.*

- **Oglak (20 Tertius - 20 Quartus)**

Oglak, la chèvre, est un signe d'ambition, de détermination, de mauvaise chance, d'instabilité et d'un bon sens des affaires. *Vous bénéficiez d'un Dé d'Héroïsme de moins que la normale au début de chaque Histoire. Le ND de toute action de Répartie pouvant vous distraire de vos buts est augmenté de +5, et si vous utilisez les règles d'Investissements de Vendel/Vesten, vous bénéficiez d'un +1 sur votre jet.*

- **Bukla (21 Quartus - 21 Quintus)**

Bukla, l'ours, est le signe d'une personne à l'esprit pratique, sur qui l'on peut compter, et peu prompt à la colère. Il est en général un bon vivant, et a tendance à être glouton et trop indulgent. Il peut aussi être d'une humeur massacrant quand on le pousse dans ses derniers retranchements. *Le ND pour vous Provoquer est augmenté de +10, mais le ND pour vous Charmer est abaissé de -5.*

- **Kurta (22 Quintus - 22 Sextus)**

Kurta, le loup, est le signe d'une personne calme, fidèle, spirituelle et brave, mais qui peut aussi être violente, cruelle, et sinistre. *Vous pouvez acquérir l'Avantage Foi pour 3 PP, et le ND de toute tentative d'Intimidation contre vous est augmenté de +5. Vous devez toujours déclarer au moins une Augmentation pour les dommages sur toutes vos attaques.*

- **Ari'y (23 Sextus - 24 Julius)**

Ari'y, l'abeille, caractérise quelqu'un de travailleur, plein d'entrain et très appliqué. Ari'y peut aussi se montrer imprévisible, distrait s'il n'a pas de but précis, et prompt à la colère. *Votre assiduité vous permet d'accomplir des tâches complexes en peu de temps. Vous pouvez achever une tâche longue, telle qu'écrire, composer, ou sculpter en trois quart du temps normalement requis. Le ND pour vous provoquer est abaissé de -5.*

- **Jadur (25 Julius - 25 Corantine)**

Jadur, le dragon, est un signe de force, de pouvoir, de sensuel et de mysticisme. Ceux qui sont nés sous ce signe sont habituellement autoritaires et irrités par ce qui est considéré comme "mignon". *Vous bénéficiez d'une Augmentation sur toutes vos tentatives d'Intimider quelqu'un.*

- **Ruzgar (26 Corantine - 26 Septimus)**

Ruzgar, le vent, est persuasif, décidé, vif et dominant, mais aussi intrusif, capricieux et parfois destructeur. *Une fois par Scène, vous pouvez utiliser un nombre de Dés d'Héroïsme égal à votre Trait le plus bas. Ces Dés n'explorent pas. Chaque Dé donnant un résultat impair est perdu et va rejoindre la réserve du M.J. Chaque Dé pair se transforme en deux Dés d'Héroïsme dans votre réserve.*

- **Aslan (27 Septimus - 26 Octavus)**
Aslan, le lion, est le signe d'une personne généreuse et organisée. C'est un meneur naturel qui aura parfois du mal à recevoir des ordres. *Vous gagnez le métier Commandement gratuitement, et la compétence Commander est considérée comme une compétence de base.*
- **Yilan (27 Octavus - 26 Nonus)**
Yilan, le serpent, est le symbole de l'immortalité et des pouvoirs magiques. *Vous ne devenez pas d'Âge Moyen avant d'avoir atteint 33 ans, et ne devenez pas Vieux avant 55 ans. Vous ne mourrez pas non plus de vieillesse avant l'âge de 70 ans plus deux dés explosifs (+2g2).*
- **Devir (27 Nonus - 26 Decimus)**
Devir, le chameau, est le signe de l'application, de la patience, du calme, et de la productivité. Cela indique aussi quelqu'un de tenace, fier, et ayant mauvais caractère. *Votre détermination et votre endurance vous permettent de continuer à agir même en étant blessé. Si vous êtes Sonné et que vous obtenez au moins un dé qui exploserait si vous ne l'étiez pas, vous pouvez prendre l'un d'eux et le faire exploser. Par exemple, si vous lancez un 5g3 avec pour résultat 10, 10, 8, 4, 2, vous pouvez prendre l'un des deux 10 et le relancer comme s'il explosait normalement. L'autre 10 reste un 10.*
- **Atlar (27 Decimus - 20 Primus)**
Atlar, le cheval, est un signe dynamique, indiquant une personne agréable, franche et bonne communicante. Parfois, cette personne peut se montrer obstinée, bornée et refuser de suivre certaines directions. *Vous gagnez une Augmentation Gratuite à toute tentative de Charmer quelqu'un.*
- **Cikar (21 Primus - 20 Secundus)**
Cikar, le rat, est le signe de quelqu'un à l'esprit vif, rapide, habile en politique, et perspicace. Il tend aussi à être fourbe et sans scrupules. *Vous gagnez un Point d'Expérience supplémentaire et perdez un Point de Réputation à la fin de chaque Histoire.*
- **Balina (21 Secundus - 19 Tertius)**
Balina, la baleine, est le signe de quelqu'un de patient, émotif, sympathique, et sensible. Il tend aussi à être dépressif, suspicieux, et très superstitieux. *Votre présence conforte ceux qui vous entourent, ce qui augmente leur ND pour être Provoqués (y compris vous) de +5. Vos pensées les plus sombres vous rendent plus facile à Intimider, baissant votre ND pour cela de -5.*

Nouveaux avantages magiques

- **Rimâl (20 PP; Yilan-bazlik uniquement)**

Certains membres de la tribu Yilan-bazlik, appelés rimâl, ont le pouvoir magique de manipuler le sable. Les rimâl sont issus de toute catégorie de personne, et il n'y a pas de règle déterminant qui le sera et qui ne le sera pas. Ils servent souvent d'éclaireurs dans le désert.

Si vous maîtrisez le *rimâl*, le sable ne peut pas vous blesser. Vous pouvez tomber de n'importe quelle hauteur dans le sable et ne pas être blessé. Quelque soit le volume de sable déversé sur vous, de n'importe quelle hauteur, vous ne subissez aucun dégât, aussi longtemps que le sable vient directement en contact avec vous et vos biens. Si le sable entre en contact indirect avec vous, vous subirez les dommages normaux. Par exemple, si 20 kg de sable dans un sac vous tombent dessus d'une certaine hauteur, les dégâts seront normaux car le tissu du sac empêche le contact direct avec le sable.

De plus, le sable en suspension ne limite pas votre vision, vous permettant de voir clairement dans une tempête de sable. Le sable n'obstrue pas non plus votre respiration, peu importe combien il y en a autour de vous. Ainsi, vous pouvez être enterré sous quelque masse de sable que ce soit, et continuer à respirer sans difficulté. Le sable vous empêche de bouger normalement quand vous en êtes recouvert, donc être enterré vous bloque toujours, et le sable ne laisse pas non plus passer votre voix comme pour quelqu'un de normal. Vous ne laissez aucune empreinte quand vous marchez dans le sable.

Vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme pour créer une tempête de sable autour de vous, à condition qu'il y en ait suffisamment dans les environs. Faites un jet de Détermination contre un ND de 15. Pour chaque augmentation, vous faites passer le climat à une catégorie plus dure sur la Table des Conditions Climatiques (voir Guide du Maître). Prenez les dégâts indiqués par cette table, ajoutez 2 dés (+2g0), et infligez ces dommages à toute personne dans la zone au début de la phase 10 de chaque round jusqu'à ce que la tempête se termine ou que l'individu trouve un abri. Vous pouvez aussi dépenser une action pour que le sable d'une tempête vise une cible en particulier. Faites un jet de Dextérité pour toucher votre adversaire, qui ne pourra pas utiliser de compétence Parade contre cette attaque (ni pour déterminer sa défense passive, ni pour effectuer une défense active).

Lancez un nombre de dés égal à votre Détermination, et gardez le plus élevé pour déterminer les dommages réalisés par cette action. La tempête de sable dure un nombre de rounds égal au double de votre Panache, après quoi elle se dissipe, le temps retournant à ce qu'il était avant sa création. Vous pouvez stopper la tempête quand vous le souhaitez, en dépensant une action. Ainsi, un *rimâl* avec Dextérité 2, Détermination 4, et Panache 3 qui crée une tempête alors que le temps est dans son état par défaut (0g0, 1 jour), et prend 4 augmentations, aura une tempête qui causera 4g2 dés de dommages à tous ceux qui l'entourent et qui durera 6 rounds. S'il essaie de cibler quelqu'un avec une projection de sable issue de la tempête, il lancera 2g2 dés pour son attaque, et 4g1 dés de dommages.

Quand vous créez une tempête de sable, vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme pour lui donner une forme, comme une copie géante de vous-même ou une meute de loups géants faits de sable. Quand vous faites cela, la tempête gagne un +1g0 pour toucher et +0g1 de dommages pour chaque attaque, mais fait -1g0 dés de dommages par round. Ainsi, quand le *rimâl* de l'exemple précédent utilise un dé d'héroïsme pour donner la forme d'un serpent géant à sa tempête en faisant 4 augmentations, elle fera 3g2 dés de dommages aux présents et durera 6 rounds. S'il tente de cibler une personne, il lancera 3g2 pour attaquer, et 4g2 dés de dégâts.

- **Ruzgar'canli (10 PP; *Ruzgar'hali* uniquement)**

Les *Ruzgar'hali* croient que les esprits sont tout autour d'eux, portés par les vents. Les *Ruzgar'canli* possèdent l'étrange capacité de parler avec ces esprits.

Une fois par Histoire, vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme et lancer un jet de Détermination contre un ND de 25 pour poser une question au Vent Fantôme. Cette question doit être une chose à laquelle le Vent peut répondre. Le Vent n'est capable de voir que des choses exposées au vent, donc toute chose située en intérieur ou dans des souterrains est au-delà de sa vision. Le Vent Fantôme a une grande mémoire, et peut répondre à des questions sur le passé, mais il ne connaît rien sur le futur.

Vous avez également la possibilité de faire un jet de Détermination contre un ND de 15 pour que le Vent Fantôme transporte un message pour vous vers une autre personne à sa portée. Le message ne peut comporter qu'un seul mot, plus un autre pour chaque augmentation faite sur le jet. Il sera relayé jusqu'à son destinataire, qui entendra le message comme un murmure surnaturel dans son oreille.

- **Sharkici (20 PP; *Jadur'rihad* uniquement)**

Les *Sharkici*, un des ordres de *rahib* parmi les *Jadur'rihad*, pratiquent le chant psalmodié pour repousser et combattre les esprits surnaturels.

Vous gagnez le métier *Rahib* gratuitement, et vous gagnez également un rang dans la compétence Chant. Vous pouvez utiliser votre chant pour affecter toute créature surnaturelle, y compris les Sidhes, les sorciers, et les créatures *Syrneth*. Cela s'applique aussi aux *Opahkung* de Kanuba, aux astrologues *vendelars*, et aux guérisseurs sympathiques *vesten*, aussi bien qu'aux personnages possédant des avantages similaires issus des autres suppléments. La liste complète des créatures affectées par ce pouvoir est à la discrétion du MJ. Les *Sharkici* peuvent dépenser un dé d'héroïsme pour faire un jet d'opposition de Détermination + Chant contre la Détermination de sa cible. Celui qui gagne l'opposition inflige un nombre de blessures légères égal à la marge de réussite à son adversaire. Faites un jet de blessure normal. Cette capacité n'a aucun effet sur les objets créés par des forces surnaturelles, comme les armes Sidhes et les Lames d'Ombre.

- **Sulimaq (10 PP; *Yilan-bazlik* uniquement)**

Le *Sulimaq'i* est un type particulier de personne sainte parmi les *Yilan-bazlik*. Ses capacités pour alimenter sa communauté en eau dans le désert sont les grandes raisons pour lesquelles cette tribu a non seulement survécu, mais aussi prospéré. Il ne peut pas seulement trouver l'eau cachée sous le sable, mais il peut aussi, dans les temps de grand besoin, amener une pluie venue de nulle part pour sauver son peuple.

Vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme pour détecter de l'eau. Pour faire cela, vous devez effectuer un jet de Panache contre un ND de 5. Si vous réussissez, vous trouvez un endroit où, en creusant une dizaine de minutes, vous aurez un demi-litre d'eau, plus un autre demi-litre par augmentation faite sur le jet. Une fois mise au jour, l'eau s'évaporerait rapidement si elle n'est pas récupérée.

Afin d'invoquer la pluie, vous devez dépenser un dé d'héroïsme et faire un jet de Panache + Perception du Temps contre un ND de 30. Si vous réussissez, vous créez une pluie qui tombera sur un demi centimètre par jour, plus un autre demi centimètre par augmentation faite sur le jet. Cette pluie durera une journée (24 heures). Cette capacité n'aggraver pas des pluies existantes, et ne causera pas de modification sur la Table de Climat.

Une fois que le *Sulimaq'i* est venu dans une oasis et a bu de son eau, il reste lié à elle. N'importe quand, vous pouvez faire un jet de Panache + Navigation contre un ND de 20 pour avoir une idée de la distance et de la direction où se trouve l'oasis la plus proche où vous avez bu. Votre perception de la direction est précise à cinq degrés près, et celle de la distance est limitée à des descriptions telles que les suivantes :

- **Près** : à moins d'une dizaine de minutes de marche
- **Assez loin** : à moins de deux heures de marche
- **Loin** : à moins d'un jour de marche
- **Très loin** : à moins d'une semaine de marche
- **Extrêmement loin** : à plus d'une semaine de marche

Vous ne savez pas quelle oasis vous détectez, vous décelez seulement la plus proche parmi celles auxquelles vous êtes lié. Cette capacité ne marche qu'avec les oasis naturelles, et ne s'applique pas aux grands lacs, rivières, réservoirs ou puits.

- **Takim'aldiz (10 PP; Aldiz'ahali uniquement)**

Les *Aldiz'ahali* connaissent mieux que quiconque les voies de cieux. Ils utilisent les étoiles pour déterminer leur calendrier, leur position actuelle, et leur bonne fortune. Le *Takim'aldiz* est une personne sainte qui médite sur les étoiles jusqu'à ce que sa conscience se fonde avec elles. Il peut voir la position courante des étoiles, même si elles sont invisibles pour les autres personnes. Il peut aussi voir comment les étoiles interagissent avec les gens qui l'entourent. Les perceptions surnaturelles du *Takim'aldiz* font que son regard semble souvent perdu dans le vide.

Vous pouvez percevoir la position actuelle des étoiles, des planètes, de la lune et du soleil, ainsi que de tout objet céleste, comme les comètes, même s'ils ne sont pas visibles à cause de facteurs tels que la lumière du jour, le climat, ou tout simplement, en ayant les yeux fermés. Vous pouvez aussi les voir en étant endormi ou aveuglé, mais elles ne vous apportent pas de lumière supplémentaire pour aider votre vue. Vous connaissez aussi de manière innée les relations géométriques qui les relient entre elles. Ainsi, vous pouvez savoir l'heure qu'il est, vos latitude et longitude actuelles, vous apportant deux augmentations gratuites sur vos jets de Navigation. En regardant une personne pendant une phase, en dépensant un dé d'héroïsme et en lançant un jet d'opposition de votre Esprit contre son Esprit, vous pouvez connaître son signe astrologique (cette constellation semble briller plus fort). Si vous réussissez, vous gagnez un Dé d'Etoile, plus un autre Dé d'Etoile pour chaque augmentation que vous faites sur le jet d'opposition. Un Dé d'Etoile peut être utilisé pour augmenter un jet effectué contre l'individu, comme s'il s'agissait d'un dé d'héroïsme. Vous pouvez aussi vous en servir pour activer la vertu ou le travers du personnage étudié. Les Dés d'Etoile ne sont pas des dés d'héroïsme, ne peuvent pas être changés en XP, et disparaissent à la fin de scène s'ils ne sont pas utilisés.

Ecoles d'escrime

L'influence de la Guilde des Spadassins n'atteint pas les terres du Croissant, mais il existe plusieurs styles de combat plus ou moins équivalents aux écoles de spadassins des autres nations. Ces écoles ne sont pas accessibles à des non-croissantins lors de la création du personnage. La seule école étrangère que puisse acquérir un croissantin au début du jeu est celle de Rogers (voir *Flots de Sang*, pages 94 & 95) qui coûte alors 35 PP au lieu de 25. Chaque école listée ci-dessous est accessible aux croissantins, mais est toutefois originaire d'une tribu bien définie. Ainsi, un héros dépensera 25 PP pour une école de sa propre tribu, et 35 PP pour une autre.

- **Daphan**

Tribu d'origine : *Aldiz'ahali*

Description : Le style Daphan utilise un cimenterre afin de mener des assauts audacieux et agressifs. Bien que développant les attaques tranchantes qui sont le point fort du cimenterre, il permet aussi de mettre à profit la partie la plus fine de la lame près de la garde. Un autre mouvement caractéristique de l'école Daphan est une technique de bris d'arme par une rotation puissante du poignet alors que la lame de l'adversaire se trouve entre la garde et la lame du cimenterre. La faiblesse de ce style est un manque de modération; pratiquement chaque attaque et chaque parade se faisant avec tout le poids du corps du spadassin appuyant le coup. Un opposant attentif verra les muscles de l'escrimeur se tendre pour la préparation d'une attaque et pourra réagir de manière appropriée.

Apprentissage de base : Escrime, Athlétisme

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Escrime), Coup puissant (Escrime), Exploiter les faiblesses (Daphan), Feinte en avant (Escrime)

Apprenti : La première leçon qu'apprend un apprenti de l'école Daphan est d'attaquer énergiquement. Vous pouvez ainsi attaquer une phase plus tôt sur tous vos dés d'action. Si l'un de vos dés d'action indique la phase 1, vous agissez en phase 1, mais votre total d'initiative augmente de 5. Vous ne bénéficiez pas de l'avantage gratuit d'Appartenance à la Guilde des Spadassins, mais vous recevez un rang supplémentaire dans l'une de vos compétences de spadassin.

Compagnon : Un compagnon de l'école Daphan a appris à briser l'arme de ses adversaires en la bloquant entre la lame et la garde de son cimenterre. Certains spadassins Daphan, comme Kheired-Din, utilisent un cimenterre modifié avec une rainure et des dents pour aider la réalisation de cette manœuvre. Un tel cimenterre coûte 50% de plus qu'un modèle ordinaire. Quand votre adversaire réussit une défense active avec Parade, vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour tenter de briser son arme. Vous devez effectuer un jet de Gaillardise contre le ND de l'arme que vous tentez de casser :

Arme d'escrime : 30

Arme lourde : 35

Autre : à la discrétion du MJ, mais le ND est au moins de 40

Les modificateurs suivants s'appliquent au ND et sont cumulables :

+5 si l'arme est de qualité supérieure,

-5 si l'arme est de qualité inférieure,

+10 pour une arme en dracheneisen,

-5 si votre cimenterre possède la modification pour le bris d'arme.

Maître : Les maîtres du Daphan peuvent lancer des attaques puissantes. Vous pouvez utiliser une augmentation et un dé d'héroïsme pour lancer et garder un dé de dommages

supplémentaires (1g1) au lieu d'un simple dé lancé mais non gardé (pour une augmentation normale).

- **Marikk**

Tribu d'origine : *Kurta'kir*

Description : Les ancêtres de Yakub al'Marikk ont créé le style de combat qui porte le nom de leur famille, mais c'est lui qui l'a perfectionné. Sa famille est connue depuis des temps immémoriaux pour ses excellents combattants au couteau, mais les prouesses athlétiques de Yakub ont transformé ces méthodes en véritable technique de combat. L'école de Marikk apprend aux spadassins à utiliser deux *katars* avec rapidité et grâce. La principale faiblesse de ce style est qu'il se concentre sur l'attaque, et que les *katars* sont peu efficaces pour des mouvements de parade.

Apprentissage de base : Couteau, Athlétisme

Compétences de spadassin : Double attaque (Katar), Exploiter les faiblesses (Marikk), Fente en avant (Katar), Tourbillon

Apprenti : Marikk apprend à ses élèves à attaquer sans relâche un ennemi avec ses deux *katars*. Le spadassin ne souffre pas de la pénalité de main non directrice. De plus, pour chaque attaque que lance un apprenti sur une même cible, le ND pour être touché de l'adversaire est réduit de deux fois le niveau de maîtrise du spadassin. Ainsi, la seconde fois qu'un compagnon attaque une cible avec un ND de 25, celui-ci tombe à 21 pour cette cible uniquement. Une bande de brute compte comme une cible unique dans ce cas-là. Vous ne bénéficiez pas de l'avantage gratuit d'Appartenance à la Guilde des Spadassins, mais vous recevez un rang gratuit dans la compétence Sauter.

Compagnon : Le compagnon a appris à réaliser l'extraordinaire attaque par saut périlleux qui le place derrière son adversaire. En dépensant deux dés d'action (un seul doit être de la phase en cours), il peut effectuer cette attaque par derrière sur sa cible. La cible a droit à une défense active.

Maître : Les maîtres de Marikk peuvent effectuer des attaques extrêmement meurtrières, et des mouvements très acrobatiques. Vous pouvez garder un dé de dommages supplémentaire (Og1) quand vous utilisez un *katar* (2g3 au total). De plus, vous gagnez un rang gratuit dans les compétences Sauter et Roulé-Boulé. Ceci peut faire passer ces compétences au rang 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez les faire passer plus tard de 5 à 6 en dépensant 25 XP.

- **Qor'qunq**

Tribu d'origine : *Empire du Croissant, seuls les Qatihli'i peuvent choisir cette école.*

Description : *Qor'qunq* est le style d'assassinat des *Qatihli'i*. C'est un style vicieux, délibérément concentré sur le fait de frapper profondément et fatalement. Un assassin utilisant le style *Qor'qunq* prendra le temps de bien préparer sa frappe, puis se lancera pour un coup léthal. La patience calculatrice de la secte est à la fois la plus grande force de *Qor'qunq* et sa plus grande faiblesse, car elle permet à l'assassin de conserver son énergie, mais elle donne aussi une chance à sa proie de contre-attaquer ou de s'échapper.

Apprentissage de base : Couteau, Espion

Compétences de spadassin : Coup à la gorge, Exploiter les faiblesses (Qor'qunq), Fente en avant (Couteau), Poison

Apprenti : Vous apprenez à utiliser votre poignard afin d'effectuer une seule attaque mortelle. Vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite lorsque vous utilisez Fente en avant ou Attaque avec un couteau.

Les étudiants de *Qor'qunq* ne sont pas membres de la *Guilde des Spadassins*. A la place, ils gagnent un rang gratuit dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Les compagnons ont appris à retenir leur coup en attendant une ouverture. Quand vous frappez en utilisant une *Action de Réserve*, votre jet de Dommages est augmenté de deux fois le nombre de phases où vous avez retenu cette *Action*. Par exemple, si votre *Dé d'Action* était à 2, et que vous frappez avec celui-ci à la phase 6, vous gagnez un +8 sur vos dégâts.

Maître : Les maîtres sont capables de blesser leurs victimes même avec les coups les plus légers. Quand vous parvenez à toucher un adversaire avec votre couteau, vous pouvez dépenser un *Dé d'Héroïsme* pour infliger une *Blessure Grave* en plus des dégâts causés normalement par l'attaque. Cette *Blessure Grave* est infligée avant le *Jet de Dommages*, et seulement ensuite le *Jet de Blessures* est effectué pour encaisser les dégâts normaux.

- Sersemlik

Tribu d'origine : *Ruzgar'hala*

Description : L'école *Sersemlik* utilise une épée courbe assez massive appelée *dilmekiri*. Beaucoup de gens manient cette épée à deux mains à cause de sa grande taille, mais les spadassins de cette école font en permanence tourner leur arme, la vitesse de la lame leur permettant ainsi de trancher et fendre leurs ennemis. Ils sont tellement entraînés qu'ils n'ont la plupart du temps qu'une seule main à la fois sur l'arme, et qu'ils effectuent des feintes en changeant de main pour passer la garde de leur adversaire. Malgré le poids et la taille du *dilmekiri*, le spadassin est capable de la manier avec une grande adresse. La faiblesse de cette école est l'impulsion et le mouvement nécessaires pour porter des attaques puissantes. Quand un coup porte ou qu'il faut changer brutalement la trajectoire de la lame, le spadassin est momentanément vulnérable.

Apprentissage de base : Armes lourdes, Athlétisme

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (*Sersemlik*), Feinte (Armes lourdes), Marquer (Armes lourdes), Tourbillon

Apprenti : Une fois que le spadassin *Sersemlik* commence à faire tourner sa lame, il est capable de dominer son poids et sa taille. Vous pouvez manier un *dilmekiri* avec une seule main, pourvu que vous ayez suffisamment de place (1,5 m) autour de vous pour vous permettre de le faire tourner. Vous n'avez pas de pénalité de main non directrice en utilisant ainsi un *dilmekiri*, et vous pouvez combattre avec n'importe quelle main sans malus. Vous pouvez aussi changer de main à volonté, sans consommer d'action supplémentaire ni être pénalisé sur aucun jet. Vous ne bénéficiez pas de l'avantage gratuit d'Appartenance à la *Guilde des Spadassins*, mais vous bénéficiez d'une augmentation gratuite par niveau de maîtrise dans une manœuvre d'intimidation du système de répartition.

Compagnon : Les compagnons du style *Sersemlik* ne font pas seulement tourner leur arme, mais aussi tout leur corps, devenant ainsi une tornade tranchante et mortelle. Vous gagnez un rang gratuit dans la compétence *Tourbillon*. Cela pourra porter votre rang à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez passer plus tard votre rang de 5 à 6 en dépensant 25 XP. Vous ajouterez également votre rang en *Tourbillon* pour votre jet d'intimidation dans le système de répartition.

Maître : Les maîtres ont appris à appliquer les techniques permettant de mettre hors d'état de nuire des débutants à l'encontre d'opposants plus expérimentés. Vous pourrez ajouter votre bonus d'attaque donné par *Tourbillon* pour attaquer des *Hommes de Main* comme s'ils étaient des *Brutes*. Vous pouvez aussi ajouter votre rang de *Tourbillon* aux jets de dommages contre des *Hommes de Mains*, *Héros*, *Scélérats* et *Vilains*.

- Vahiy

Tribu d'origine : *Atlar'vahir*

Description : Comme les écoles eisenôres de Steil et Unabwendbar, Vahiy s'intéresse au combat de masse. Il s'agit plus d'une philosophie de guerre que d'un réel style de combat. Elle apprend que les champs de bataille sont des lieux chaotiques, où la situation peut basculer en un instant. Vahiy enseigne que le meilleur moyen de gérer ces changements est d'y réagir aussi rapidement que possible, avec vitesse et mobilité. Elle apprend à ses élèves à compter sur la mobilité de la cavalerie et à maximiser le potentiel mortel des unités d'archers montés. Ceux qui sont entraînés à respecter ces principes deviennent des officiers de cavalerie experts. Ils apprennent les forces et les faiblesses d'un soldat monté, et comment déployer ces troupes afin d'utiliser au mieux leur puissance, et empêcher l'exploitation de leurs points faibles. La cavalerie est des plus effectives lorsqu'elle a du champ pour manœuvrer, et devient vulnérable quand elle doit combattre dans des espaces restreints.

Sur le terrain, le commandant cherche à porter ses attaques sur les flancs de l'ennemi, là où il a le moins de capacités de résistance. Il harcèlera l'adversaire avec des tirs de longue portée, tout en gardant ses troupes à distance des lames ennemies. Le but ultime est d'encercler les bataillons adverses avec des rondes d'archers montés, continuant à bouger et à tirer jusqu'à ce qu'ils se rendent ou soient anéantis.

Vahiy se concentre sur la vitesse et la manœuvrabilité, et porte peu d'intérêt à l'infanterie, qu'elle considère comme trop lente. Elle dédaigne aussi l'artillerie à cause de ses difficultés de mouvement et les préparatifs nécessaires avant la bataille, limitant ainsi son utilisation pour des attaques surprises. Quand un commandant utilise une unité de ce type, il s'en sert essentiellement d'appât pour attirer ses ennemis dans un piège. Cette différence de statut donne des unités de cavalerie d'élite, mais les autres bataillons souffrent d'un moral assez bas.

Apprentissage de base : Cavalier, Commandement

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Vahiy), Ordres (voir *Eisen*, page 92), Tir à l'arc monté

Apprenti : Vous avez appris qu'un ennemi ne peut combattre efficacement si sa ligne de commandement est rompue. Vous repérez attentivement les officiers ennemis et concentrez vos attaques sur ces cibles. Tant que vous n'êtes pas engagé (en Réserve ou Désengagé), et que vous utilisez le Tir à l'arc monté, vous pouvez sélectionner un adversaire individuel qui prendra des dommages comme si son jet personnel était de deux rangs supérieurs à ce qu'il est réellement. Grâce à votre entraînement au tir monté, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite par niveau de maîtrise sur vos jets de Tir à l'arc monté.

Vous ne bénéficiez pas de l'avantage gratuit d'Appartenance à la Guilde des Spadassins, mais vous gagnez gratuitement l'entraînement Arc, comme s'il faisait partie de l'apprentissage de base de votre école. Vous devez avoir un rang de 4 ou plus en Tir à l'arc monté, et dans 3 de vos compétences d'Ordres pour devenir compagnon.

Compagnon : Quand un compagnon va au combat, il sait qu'il doit se comporter en exemple devant ses hommes, et il réalise souvent des exploits individuels pour booster le moral de ses troupes. Au début d'un combat que vous menez à cheval, vous gagnez un dé d'héroïsme. A la fin de la bataille, ce dé est perdu s'il n'a pas été utilisé. Ce dé d'héroïsme ne se transforme jamais en XP.

Dans les grandes batailles, le compagnon manœuvre sur tout le terrain, apparaissant partout où cela lui semble nécessaire, utilisant ses dons d'archers pour clouer au sol les officiers ennemis. Vous pouvez modifier votre niveau d'Engagement vers n'importe quelle

catégorie. Vous pouvez aussi effectuer un jet de Tir à l'arc monté contre le ND pour être touché d'un ennemi pour l'empêcher de changer sa catégorie d'Engagement.

Vous devez avoir un rang de 5 en Tir à l'arc monté et dans 4 de vos compétences d'Ordres pour passer maître.

Maître : En devenant maître de l'école Vahiy, vous passez expert en manœuvres d'encercllement et d'enveloppement. Vous gagnez un rang gratuit en Ordres (Attaque de flanc) et en Ordres (Enveloppement). Les deux peuvent ainsi passer à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez les faire passer de 5 à 6 en dépensant 25 XP pour chacun.

Un maître de Vahiy semble revivre lorsqu'il est à cheval, comme si la vitalité de l'animal se mêlait à la sienne. Une fois monté, vous pourrez relancer un jet une fois par round, et garder le meilleur des deux résultats. Cette relance doit être effectuée immédiatement après le premier jet. Cela peut s'appliquer aux jets d'attaque, de dommages, de blessures, d'initiative, et tout autre jet que vous avez besoin de faire.

- **Yael**

Tribu d'origine : *Jadur'rihad*

Description : Yael est un style de combat assez obscur, même dans l'Empire du Croissant. Comme le style Aldana, il combine la danse avec l'art de l'épée, mais utilise les fluides et tournoyantes danses de l'Est, au lieu des mouvements bondissants de l'Ouest. A cause de la grâce des mouvements de cette technique, les étudiants de cette école semblent avoir une part féminine plus importante que les autres, bien que ce style ne soit pas qualifié de "combat de femmes". Yael utilise deux cimenterres (ou sabres ou sabres d'abordage) pour créer des motifs mortels et des feintes, sur le rythme de la musique favorite du spadassin. Comme le style Aldana, la faiblesse de cette école est sa dépendance par rapport à un tempo musical. Si l'adversaire reconnaît le rythme de la chanson, il peut attaquer entre deux mesures de la danse.

Apprentissage de base : Escrime, Bateleur

Compétences de spadassin : Désarmer (Escrime), Double parade (Escrime), Exploiter les faiblesses (Yael), Feinte (Escrime)

Apprenti : Yael apprend à ses étudiants à utiliser deux lames tranchantes en même temps. Vous pouvez dépenser deux dés d'action pour effectuer deux attaques en même temps, mais seul un dé doit correspondre à la phase actuelle. Le second dé d'action peut être d'une phase ultérieure. Ainsi, si en phase 4, vous avez un 4, un 7, et un 10, vous pouvez utiliser le 4 et le 7 (ou le 10) pour attaquer deux fois à cette phase. Les deux attaques doivent viser le même adversaire (les bandes de brutes compte comme un seul opposant). Vous ne souffrez d'aucune pénalité de main non directrice quand vous utilisez deux cimenterres, sabres, ou sabres d'abordage.

Vous ne bénéficiez pas de l'avantage gratuit d'Appartenance à la Guilde des Spadassins, mais vous gagnez gratuitement un rang dans l'une de vos compétences de spadassin.

Compagnon : En devenant plus familier avec le style Yael, vous apprenez l'importance réelle que revêt la danse pour cette école. Elle vous permet de faire des attaques, des parades et des esquives très gracieuses. Vous pouvez ajouter votre rang en Danse à votre défense passive sur les compétences Jeu de Jambes et Parade. Vous ajoutez également ce rang sur vos jets d'Attaque, Feinte, et de défense active (si celle-ci est effectuée avec Jeu de Jambes ou Parade).

Maître : Les maîtres de l'école Yael sont capables de lancer des rafales d'attaques, leur permettant de mettre hors combat un ennemi par une série de coups tranchants. Vous pouvez effectuer une telle attaque une fois par round. Vous pouvez déclarer autant d'attaques que votre rang en Danse ou en Panache (le plus bas). Notez que vous devez

dépenser autant de dés d'actions, mais qu'un seul doit correspondre à la phase courante. Toutes ces attaques se font immédiatement, quelque soient les phases indiquées par les autres dés d'action, et doivent cibler un même adversaire (une bande de brute compte alors comme un seul opposant). Si l'une des attaques échoue sur la défense passive de l'adversaire, toutes les suivantes ratent aussi, et leurs dés d'action sont perdus. Par exemple, si un maître Yael a un 3 en Panache et un 5 en Danse, il peut lancer 3 attaques en une phase, en dépensant 3 dés d'action. La première attaque passe, mais la seconde échoue, donc la troisième est également un échec.

Sorcellerie

Duman'kir (Kurta-kir)

Compétences : Brume, Crocs, Meute, Sens, Silence

Apprenti : Appel de la Brume

Adeptes : Prédateur de la Brume

Maître : Homme de la Brume

Duman'kir est la sorcellerie de la tribu Kurta-kir, un héritage de leur descendance de Durkan. Cette lignée de sang est connectée magiquement aux loups et au brouillard qu'il en était venu à connaître si bien. Le pouvoir de Duman'kir permet au sorcier d'entendre, sentir, courir, et combattre comme un loup sauvage, et de se déplacer avec une horde de loups. Il lui donne aussi la capacité de créer un brouillard, qu'il peut utiliser pour dissimuler ses allées et venues.

Bien que *Duman'kir* ne permette pas au sorcier de se transformer lui-même en loup, de telles rumeurs ont persisté dans le passé, et sont la source de légendes concernant des monstres métamorphes appelés *rakshasas*. Les légendes affirment que ces bêtes n'ont jamais les yeux verts, et ne peuvent donc pas être des sorciers Pyeryem. Khorovo bin Lehena était un sorcier de sang-mêlé Pyeryem et *Duman'kir*. Trois cents ans plus tôt, il a essayé de s'approprier de grands territoires, et est devenu la cause de la plupart de ces légendes, surtout celle de *rakshasas* prenant l'apparence de tigres.

Apprenti : Appel de la Brume

Vous venez à peine de libérer votre réel potentiel magique. Vous savez comment appeler un brouillard. Vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme et faire un jet d'Esprit + Brume contre un ND de 20 pour appeler la brume. Si c'est à moins d'une heure de l'aube, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur votre jet. Vous pouvez faire des augmentations sur ce jet pour avoir un brouillard plus dense. Cette brume rend tous les jets de perception basés sur la vue plus difficiles, demandant une augmentation de plus que le nombre d'augmentations faites sur le jet d'invocation. Le brouillard persiste jusqu'à ce que vous le dissipiez ou qu'une heure se soit écoulée. Il n'y a aucun autre effet sur le climat du lieu. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite s'il a plu à cet endroit dans les dernières vingt-quatre heures.

Adeptes : Prédateur de la Brume

La compréhension de la connexion magique que vous avez avec la brume se fait plus profonde. Quand vous êtes entouré par le brouillard, votre silhouette semble devenir floue, vous rendant plus difficile à distinguer dans la brume environnante. Tout jet de perception pour vous voir a

un ND augmenté de votre rang dans la compétence Brume. Vous gagnez aussi un bonus égal à deux fois votre rang en Brume sur vos jets de Guet-Apens.

Vous pouvez aussi tenter de disparaître dans la brume. En dépensant un dé d'héroïsme et en faisant un jet de Détermination + Brume avec un ND de 30, vous pouvez vous déplacer d'un point à un autre du brouillard, distant d'un maximum de 100 mètres. En faisant cela, vous vous déplacez silencieusement, instantanément, et sans traverser l'espace qui sépare vos points de départ et de destination. Toutefois, vous subissez le choc de ce déplacement soudain. Lancez un dé par tranche de 10 mètres (ou fraction de ces 10 mètres), et gardez le plus grand pour déterminer les dégâts que vous encaissez. Par exemple, si vous bougez de 47 mètres, vous recevez 5g1 points de dommages. Vos possessions inertes se déplacent avec vous, mais ni animaux ni d'autres personnes.

Maître : Homme de la Brume

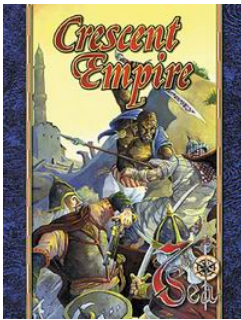
Vous réalisez la pleine étendue de votre pouvoir magique. Vous savez comment vous transformer en nuage de brume. Vous devez dépenser un dé d'héroïsme et réussir un jet de Détermination + Brume avec un ND de 20 pour y parvenir. Vous ne pouvez transformer que votre corps. Les objets que vous portez, y compris les vêtements, les armes, et les déguisements tombent à terre quand votre corps se transforme en vapeur. Sous l'état de brume, vous êtes intangible et ne pouvez avoir aucune interaction physique avec le monde qui vous entoure. Vous ne pouvez pas traverser les objets solides, mais vous pouvez passer à travers n'importe quelle ouverture permettant la circulation de l'air. Quand vous êtes transformé, vous ne pouvez être atteint par des attaques physiques, mais votre esprit peut toujours être influencé par tout ce qui l'affecte directement (comme les compétences Lærdom jouant sur les émotions). En étant transformé, vous suivez les mêmes règles de déplacement et de poursuite que lorsque vous êtes sous forme normale.

Compétences :

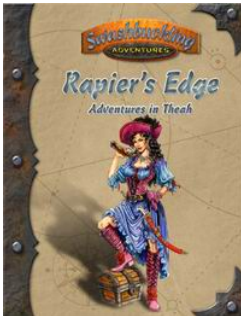
- **Brume** : Cette compétence représente votre connexion magique avec la brume. Elle est utilisée de plusieurs façons, chacune étant décrite sous les degrés d'apprenti, d'adepte, et de maître.
- **Crocs** : Tel un loup, vous avez aussi des crocs. Vos quatre canines sont extensibles, et peuvent avoir le double de la taille de vos autres dents. Vos ongles peuvent aussi grandir pour devenir des griffes. Vous pouvez utiliser vos griffes et vos crocs pour attaquer un ennemi en lançant Dextérité + Crocs. Un coup de griffe inflige 0g2 points de dommage, alors que vos crocs en causent 1g1. Quand vous ne souhaitez pas qu'ils sortent, vos crocs et vos griffes se rétractent à leur taille normale. Si vous montrez vos griffes ou vos crocs pour faire une action d'intimidation, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite.
- **Meute** : Votre parenté avec les loups les pousse à vous accepter dans leur meute comme l'un des leurs. Les loups ne vous attaquent pas, à moins que vous ne les provoquiez délibérément. Vous pouvez faire un jet de Charmer (système de répartition) en lançant Esprit + Meute contre un ND égal à 5 fois la détermination d'un loup pour lui donner un ordre à remplir. Ce commandement ne doit pas être quelque chose auquel le loup ne penserait pas lui-même. Ainsi, vous ne pouvez pas lui demander de récupérer une clé ou de retrouver un pistolet, mais vous pouvez lui dire d'attaquer quelqu'un, de hurler, ou de fuir.

- **Sens** : Comme ceux du loup, vos sens de la vue et de l'ouïe sont développés bien au-delà des capacités humaines. Tout jet de perception pour voir ou sentir est effectué avec Esprit + Sens au lieu de Esprit seul. Vous bénéficiez aussi d'un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang en Sens sur vos jets de Pister.
- **Silence** : Lorsqu'un loup chasse sa proie, il devient presque impossible à entendre, et vous êtes capable de vous mouvoir aussi silencieusement. Vous bénéficiez d'un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang dans cette compétence sur vos jets de Discrétion et de Déplacement Silencieux. Vous ajoutez aussi votre rang en Silence sur le résultat de vos jets de Guet-Appens.

Bibliographie



Crescent Empire



Rapiers Edge

Pages 112 à 115 : Idées de scénarios avant et après la révolution