




## Les Kheyza

mercredi 1er juin 2005, par [archiviste](#)

### Les Kheyza

- Supplément n°10
- Supplément Maisons n°3
- Format 15 x 24
- 173 pages
- Prix éditeur : 135 F

---

 *Voyage, tu trouveras des amis pour remplacer ceux que tu quittes.*

Parcours les Rivages, ton élan te mènera au-delà du monde connu.

Va par les routes, fuis loin de ta naissance,

Car l'eau qui coule en liberté est pure et limpide

Et si les Feux du Ciel restaient fixes au milieu du ciel, Cosme ne profiterait plus de leur chaleur bienfaisante.

Si la flèche ne quitte pas l'arc, comment peut-elle atteindre son but ?

Poésie traditionnelle du clan Heavern

---

Jamais sur les Rivages un peuple ne s'est nimbé d'une telle aura de mystère. Privé de territoire depuis des millénaires, nomades depuis la nuit des temps, le "Peuple qui Marche" est partout et nulle part. Sous des faux semblants de traditionalisme obsolète et étroit, il est le détenteur d'un grand

savoir et d'une farouche volonté de connaître... Simples voyageurs, pauvres hères ou puissants marchands, tous sont mûs, consciemment ou non, par cette même idée : l'aboutissement de leur Quête est au bout du Voyage. Tel est le paradoxe des Kheyza, ces gens sans terre au cœur de lion ( désolé :- ) ) !

Nouvel encyclopédiste, même structure. Philippe RAT a en effet pensé "**Les Kheyza**" comme la continuation des deux précédents Suppléments Maisons. Certes la phrase est différente mais l'on n'est pas dépaycé par la forme de l'ouvrage. On y trouve, je le rappelle, des extraits de discours ou de dialogues, des articles "journalistiques" et des illustrations noires et blanches allant de l'intéressant au raté, flottant dans un magma d'explications savantes. Classique. A ceci près que l'on trouve, en annexe, une partie réservée au Meneur de Jeu. Sujet d'interminables discussions chez MULTISIM®, le problème du partage secret/public a apparemment été résolu. Dans l'hypothèse utopique où les PJs liraient le supplément concernant leur Maison, cette solution est tout à fait satisfaisante. Sans compter qu'elle nous épargne des autres propositions, à savoir le dédoublement : un supplément pour le Meneur de Jeu, un autre pour les joueurs (idée qui a effleuré un court instant l'esprit de Stéphane MARSAN - sans commentaires :p - ) et les pictogrammes (surconsommation d'aspirine garantie par Philippe RAT) ... Malheureusement, il faut croire que l'éditeur devait choisir entre cet annexe et l'index, car ce dernier a complètement disparu ! Question clarté, je n'aurais donc qu'une chose à dire, et c'est un Vrai NON.

Loué soit le Saint Patron des Rôlistes, le contenu est une toute autre histoire. Les Suppléments Maisons sont toujours, pour moi, un régal à lire. Celui-ci

n'échappe pas à la règle. Tout de suite plongés dans l'ambiance par l'utilisation d'un vocabulaire propre à la Maison (présenté dans un glossaire en début d'ouvrage), on nage avec délectation dans l'histoire, les us et coutumes, les lois, et les mystères de ce peuple zingaro. Très complet, "**Les Kheyza**" aborde même, expérience oblige, des sujets jusque là omis par ses prédécesseurs (l'homosexualité en est un bon exemple). Un seul bémol : l'annexe, ce fourre-tout de dernière minute, qui propose des aides de jeu à l'utilité contestable (notamment le générateur aléatoire de passé -pourquoi se fatiguer à lire le supplément, puisqu'un dé à six faces vous crée votre personnage ?-). Mais doit-on vraiment en tenir rigueur à l'auteur ?

D'accord, il ne s'agit pas d'un supplément majeur et indispensable à GUILDES©. D'accord le contenu vaut toujours la peine d'être lu, et la séparation partie PJs/ partie MJ est la bienvenue. Toutefois, je ne peux que regretter la déplorable qualité des illustrations (pas toutes heureusement...) et la disparition de l'index. Espérons qu'il ne s'agisse que d'un accident indépendant de la bonne volonté de l'éditeur, et qu'une fois ne soit pas coutume. Ce qui aurait pu être un excellent supplément laisse pourtant une légère amertume après lecture. Dommage.

---

### **L'avis du bibliothécaire démoniaque, démon mineur et acerbe**

*Comme quoi, la critique destructrice, bête et méchante, ça doit servir. Ils progressent ! A force de me lire, les auteurs, piqués au vif, ont décidé de faire des efforts. Encore une démonstration écrasante de la supériorité du démon sur L'homme (dans ce cas c'est un Rat, mais bon vous n'allez pas ergoter...).*

J'en connais qui se demandent encore comment marche réellement la magie sémantique, comment on se sert d'un vrai nom pour lancer un sort, et quelle est la différence subtile entre le premier chariot et le chariot de la tradition, etc ; mais ce ne sont que de piètres humains dont le quotient intellectuel n'effleure même pas le tour de tête d'un des créateurs de Guildes...

Petit message personnel à l'équipe Multisim : faut pas faxer les dessins à l'éditeur, après il les photocopie et les intègre directement au supplément... Résultat : c'est très laid !