

QADD guerre

Règles additionnelles n°4 sur les guerriers

1) Techniques de combat et passes d'armes

Ces talents martiaux ne sont accessibles qu'à partir d'un certain **niveau** de personnage et d'un **score** minimal dans le trait de combat (SC), sans tenir compte des bonus de l'arme (magiques ou de dégâts). Ils représentent des bottes secrètes ou des avantages dans l'utilisation de certaines armes et protections. Le **coût** à dépenser en PE est égal à la **moitié** du niveau minimal de personnage, en arrondissant comme d'habitude. Pour acquérir une botte nécessitant un SC de 4d ou plus et un niveau de 5 au moins, il faudra utiliser 3 PE. Ces talents nécessitent également un **temps** d'entraînement d'un mois ou plus. Notons enfin qu'ils ne peuvent être généralement achetés qu'une seule fois, sauf dans le cas de certaines bottes secrètes. Elles peuvent effectivement s'accompagner d'une dépense supplémentaire de PE afin d'augmenter leur chance de réussite. Il en va de même pour la maîtrise des armes, qu'elle s'applique à des équipements différents ou non, qui peuvent être choisies plusieurs fois afin d'en augmenter le bonus (voir les règles générales sur les talents).

Ces talents martiaux sont généralement réservés aux guerriers (ou templiers), mais d'autres **archétypes** (rangers et filous, sûrement pas les sorciers et affiliés) peuvent en bénéficier si leurs traits et niveaux le permettent. Au MJ de trancher (sans mauvais jeu de mot), mais on peut estimer raisonnable qu'il demande alors un **surcoût** de +1 dans la dépense nécessaire en PE ; ceci augmentera donc mécaniquement le niveau auquel la technique devient accessible.

Les bottes secrètes

Ces passes d'armes ne s'emploient qu'avec certaines **armes**, précisées dans leur description.

L'utilisation d'un de ces techniques de combat doit expressément être **annoncée** au début du round de combat par le joueur qui espère que son personnage peut en tirer bénéfice. Elles ne peuvent être activées que contre un **unique** adversaire. On ne peut pas espérer pouvoir désarmer 3 orcs dans le même assaut. Confrontés à plusieurs opposants, le

guerrier choisira la victime de la botte. On estimera qu'il ne fera qu'essayer de parer les coups des autres adversaires. Dans ce cas, on effectue les tirages classiques de SC entre les protagonistes, en isolant la **cible** de la botte. Si le total de SC des adversaires dépasse celui du bretteur confirmé, il sera potentiellement touché, sauf si sa protection encaisse le surplus (règle habituelle des dégâts en combat) Néanmoins, si l'expert tire un total de SC dépassant au moins d'un face maximale de dé celui de la cible de sa botte, celle-ci se réalise. La victime perd alors autant de PV que le niveau du maître, sans que la protection ne puisse l'aider, et subit bien d'autres désagréments. La seule botte secrète qui n'occasionne aucun dégât est celle du désarmement. Dans tous les autres cas, la douleur est si vive que même s'il n'est pas mort, l'adversaire est mis hors d'état de nuire et de combattre pour plusieurs rounds (voir tant qu'il n'est pas soigné).

Exemple : prenons le d10 comme dé systémique.

Un maître de niveau 8 possède un SC de base de 5d+2 (5d+5 avec son épée magique et le malus de Mouv) et une protection de (-5, Mouv -1). Il tente un coup de Jarnac contre un des 3 brigands (SC 2d+2) qui lui font face. Les brigands obtiennent un total de combat de 38 (avec 6d+6), dont 12 pour la cible de la botte. Le maître tire un 31 (avec 5d+5). Il encaisse donc une différence de 7 points de combat qui occasionnent, grâce à son armure d'écaillés, une perte de 2 PV. En revanche, s'étant concentré sur le brigand ayant obtenu un total de SC de 12, ses 31 points dépassent largement de 10 le total de sa cible. Son coup de Jarnac porte, sectionnant les tendons du brigand qui s'écroule avec une perte de 8 PV et un SC ramené à 2 (2d + 2 - 2d). Il faut dire que le brigand se tort de douleur en tenant sa jambe gauche et qu'il ne peut opposer de grande résistance. Au mieux, s'il réussit à surmonter sa douleur, restera-t-il dans le champ de vision du maître qui lui consacre une infime part de son attention, en vérifiant qu'il ne se rapproche pas trop.

Désarmer

SC : 4d / niveau : 5 / coût : 3 PE. Aucun dégât.

Armes : épée, sabre ou arme équivalente.

Description : le combattant peut arracher l'arme blanche des mains de son adversaire. Cette

action est rendue possible par la forme spécifique de la garde de sa propre épée.

Coup de Jarnac

SC : 4d+1 / niveau : 5 / coût : 3 PE

Armes : épée à une main, sabre, glaive...

Description : le maître sectionne le tendon d'une jambe de l'adversaire qui perd. Celle-ci devient totalement inutilisable. Le boiteux perd définitivement¹ 1d dans toutes les actions nécessitant des déplacements rapides ou la bipédie (combattre, parer, esquiver, grimper, etc.), donc la plupart des tirages de SC, Ra, Ad, voire Ca : comment soulever un poids sans pouvoir prendre appui sur ses deux jambes ? De plus, les distances de saut du blessé sont réduites au tiers de la normale. Tous ces malus sont doublés (-2d) tant que la victime ne s'est pas confectionnée d'attelle.

Balafre dextre ou senestre

SC : 4d+1 ou 5d-1 pour une arme à 2 mains / niveau : 5 / coût : 3 PE

Armes : épée, hache ou arme de Hast longue pointue.

Description : le bretteur occasionne une magnifique balafre à la joue droite ou gauche de son adversaire qui, de plus, perd l'usage de l'œil correspondant. En plus de la douleur, il se voit ainsi affublé des malus suivants : SC et Mé (perception) - 4, Ra -2 et Ad -1.

Baise main

SC : 4d+2 / niveau : 6 / coût : 3 PE

Armes : hache ou arme contondante (du style masse ou marteau).

Description : la main gauche ou droite de l'adversaire, ainsi qu'une partie du bras, sont sectionnés. Si c'était sa main forte, le blessé voit ses traits de SC et d'Ad divisés par 2 une fois remis de ses blessures.

Brise-côtes

SC : 4d+2 / niveau : 6 / coût : 3 PE.

Armes : épée de 100 cm de long ou plus ou arme contondante de type SC+3 (masse d'arme, fléau...).

Description : le combattant frappe violemment les côtes de son adversaire. Celui-ci perd définitivement¹ 3 points de Ca, en plus des PV habituels (égaux au niveau du maître) et de la douleur qui le font se tordre en deux.

Autres techniques de combat

Ces avantages ne sont pas à proprement parler des bottes mais elles constituent plutôt une

expertise particulière dans la maîtrise d'une famille d'armes ou de boucliers.

Parade experte

SC : 4d / niveau : 5 / coût : 3 PE

Armes : n'importe quel bouclier.

Description : le joueur devient un spécialiste dans l'utilisation du bouclier, quel qu'il soit. Son score de SC est augmenté de 2 points et il gagne -1 en protection avec ces équipements, sans que le malus de mouvement ne change. Ceci n'est bien sûr applicable que si le combattant utilise une arme à une main.

Main gauche

SC : 4d / niveau : 5 / coût : 3 PE

Armes : dague, couteau ou glaive.

Description : le héros utilise dans sa deuxième main une petite arme blanche afin d'améliorer ses chances de parer les coups adverses et parfois d'attaquer. Il gagne alors, en plus des bonus de dégâts et magiques éventuels de la seconde arme, 1d supplémentaire en SC. Il s'agit à peu près de la moitié de l'avantage d'une réelle ambidextrie.

Exemple :

Un guerrier a un SC de 5d + 6 en tenant compte de tous les modificateurs (statut de guerrier, bonus de dégâts et magique éventuel de l'arme, malus de mouvement potentiel, avantage éventuel de talent pour une famille d'armes, etc.). S'il acquiert la technique de la main gauche, et qu'il porte une dague magique (SC+1+1), son total de SC passera à 6d+8 !

Archer expert

SC : 4d-1 / niveau : 5 / coût : 3 PE

Arme : arc de n'importe quel type.

Description : l'archer expert gagne deux points supplémentaires en SC avec ces armes ; comme pour le talent archer avec dépense de 1PE, donc où est l'intérêt me direz-vous ? C'est qu'en plus, sa cadence de tir est également accrue : un expert a 50 % de chance de décocher un nouveau trait à la fin de chaque round. Faites lancer un dé et permettez un nouveau tir si le résultat du dé est strictement supérieur à la moitié de la face maximale du dé de bas. Il utilisera donc potentiellement 15 flèches par minute, au lieu de 10 au maximum pour un archer non expert.

Dégainer

SC : 4d-2 / niveau : 4 / coût : 2 PE

Arme : lame à main unique (du stylet à l'espadaon).

Description : le guerrier est capable de dégainer son arme et de frapper ou de la lancer dans le même assaut, alors qu'en temps normal ces actions

¹ Sauf guérison magique ou miracle.

nécessitent 2 rounds. Cette aptitude s'applique à toutes les lames et ne demande pas plusieurs achats.

Bretteur expert

SC : 4d+1 / niveau : 5 / coût : 3 PE

Arme : épée à une ou deux mains, hache, arme de hast longue (ou un bâton) ou arme contondante.

Description : le combattant augmente ses probabilités d'obtenir une prouesse avec l'arme d'une famille donnée. La prouesse est alors réalisée si l'expert en abaissant le score minimal à atteindre de -N où N est le nombre de dés du SC de l'expert.

Rappels :

En temps normal, une **prouesse** est réalisée lorsque le joueur effectue un tirage de MEP **réussi** avec au moins une face maximale (max) et un total d'au moins $N \times \text{max} - N$, où N est la valeur de l'attribut ou du trait testé et max la face maximale du dé systémique.

Donc avec un dé de base de 10, et un SC de 5d+2, on obtient normalement une prouesse en tirant au moins un 10 et en obtenant un tirage de 47 ou plus.

Ici, le bretteur expert obtiendra une prouesse s'il réussit à dépasser le total de SC adverse, s'il obtient au moins un 10 et si son total de SC est de 42 ou plus (et non 47 ou plus) car il a 5 dés dans le trait de SC.

Réaliser une prouesse doit être gratifié de la part du MJ par des bonus et des actions d'éclat (doublement des effets d'un sort ou des dommages causés, durée de préparation divisée par deux, etc.). Ici, on privilégiera le doublement des dégâts. Portés à/aux adversaire(s).

Le joueur doit acheter plusieurs fois l'aptitude (en dépensant plusieurs fois 3 PE) s'il désire bénéficier de ses effets sur des types différents d'armes, par exemple l'épée courte et l'épée longue.



2) Le chevalier

Généralités

Les guerriers peuvent représenter différents styles de combattants (ce qui correspond à la

personnalisation des métiers, voir plus bas) : chevalier, mercenaire, barbare, cavalier, maître d'armes, etc. Quelle que soit leur dénomination, il est une chose où ils excellent : ils savent se battre. Cette expertise en combat leur alloue un bonus de **+1 en SC** pour tous les types d'armes. De même, leur **score de protection** est abaissé de **-1** sans aucun impact sur leur capacité de mouvement (malus de mouvement ou Mouv sur la feuille de personnage). Ainsi, une cotte de mailles portée par un guerrier réduit de -5 les dégâts encaissés par ce dernier, mais le malus de mouvement demeure -1.

Présentation

Dans toutes les sociétés et les cultures, des hommes ont été choisis par les dirigeants et formés pour assurer la défense des communautés et les intérêts des dignitaires. Parmi ces guerriers de profession, les cavaliers ont toujours constitué l'élite ; d'une part, du fait de la rareté et du coût de leur équipement, mais aussi par leur fonction. Qu'ils soient promus ou aient hérité d'un titre, ils représentent le bras armé du pouvoir. Leur statut est fonction de la structure sociale à laquelle ils appartiennent : société clanique simple ou hiérarchisée, système féodal ou pré-féodal, état hyper-structuré...

Nous allons tout d'abord donner les caractéristiques communes à ces hommes d'armes, avant de décrire leurs particularités d'ordre culturel.

Carte d'identité :

Archétype : guerrier.

Métier : cavalier, chevalier, chevaucheur.

9 points de création à placer, comme pour la plupart des archétypes n'ayant pas recours à la magie ou des pratiques méditatives.

Armures : les guerriers, donc les chevaliers, peuvent utiliser n'importe quel type d'armure ou de boucliers en gagnant -1 à leur protection sans pour cela que leur Mouv soit encore amputé (voir plus haut).

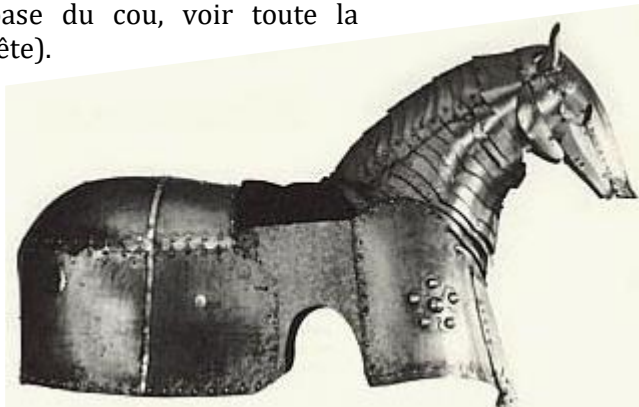
Armes et équipement de prédilection

L'équipement courant dépend fortement de la culture d'origine du chevalier (voir plus bas).

Le caparaçon ou la barde

Prix : prix de l'équivalent humain x 4. Protection : de -1 à -5.

Ce sont les « armures » des chevaux et des montures en général. Elles ne sont pas « intégrales », mais recouvrent généralement le poitrail, les flancs et la tête de la monture (du haut du crâne jusqu'à la base du cou, voir toute la tête).



Il en existe de toute sorte, comme les armures des cavaliers, du simple tissu (-1) au caparaçon de plates (-5). Les malus de mouvement sont comparables à ceux des personnages et ne concernent que les protections de mailles et d'écaillés (Mouv -1) ou de plates (Mouv -2).

Lance de tournoi

Prix : 10 U.V.B. SC + 2 (pointe émoussée ou avec boule) + bonus de combat monté (voir QADD neuf). Grande lance pouvant atteindre 4 m (12 pieds), munie



d'un cône protégeant le poignet et d'un contrepoids à la fin de la hampe (le manche).

Lance de guerre

Prix : 10 U.V.B. SC + 4 + bonus de combat monté (voir QADD neuf). Cette lance mesure souvent entre 2 et 3 mètres de long.

Selle, harnais, bride et mors

Prix : entre 4 et 6 U.V.B selon la qualité du travail de l'artisan.



Fontes (sacoches de selle)

Prix : entre 3 et 4 U.V.B selon la qualité du travail de l'artisan.

Chevaux

Il existe de nombreuses variétés de chevaux, les principales étant :

Cheval de trait : 4 à 6 U.V.B. SC : 2d / PV : 5d

Cheval de selle (roussin ou roncin) : 7,5 à 10 U.V.B. SC : 2d+2 / PV : 4d

Cheval de guerre (destrier, coursier palefroi) : 20 à 40 U.V.B. SC : 4d / PV : 4d+2

En cas de situation « stressante », le joueur doit effectuer une MEP de SC de niveau variable pour voir si le cheval est effrayé. En cas d'échec, le joueur peut réaliser une MEP de Pr (dressage) ou Ad (équitation) pour voir si le héros réussit à calmer sa monture.

Un chevalier possède souvent de 3 à 5 chevaux (de bataille ou chargeur, de selle et de bât)

Chevaliers et chevaliers

Ils connaissent de nombreuses **différences** suivant leur région d'origine et leur culture. Certains sont les maillons d'une structure féodale rigide, comme c'est le cas dans le Continent et dans le sud de l'Elleslande, alors que d'autres sont en réalité une troupe d'élite recrutée dans diverses couches de la société ; c'est le cas notamment des cavaliers sélentins et, dans une moindre mesure, emphidoriens. Par commodité, nous distinguerons donc **7 régions** culturelles de provenance de ces guerriers montés. À chacune d'entre-elles sont associés une technique particulière de combat et un équipement spécifique :

- Elleslande : l'Albonie, la Cornombrie, une partie de l'Erevorn, du Glisson, du sud thulanais et du nord du Continent.
- Mercanie : la Côte mercanienne, la Thulane, une partie de l'ouest krarthite, de la Gouge, du nord de l'Algandie et de l'est ourlandais.
- Krarth : Krarth, Wyr, Ydra, l'ouest des Terres de la Désolation, et le pourtour de la Sourdre.
- Continent : la plus grande partie de la Chaubrie, de l'Algandie et de l'Ourlande, ainsi que l'ouest sélentins.
- Sélentine : la quasi-totalité de Sélentine, et l'est asmulien.

- Emphidor : l'Emphidor, l'Udristan, l'ouest asmulien, analique et molasarien.

- Tahashim : le Mazarid, le désert zehnirois, l'Opalar, et l'est molasarien et analique.

Il existe une huitième région, celle d'Orient (Khitai, le Yamato, le Minj et le sud du Batubatan), décrite dans le chapitre concernant les samouraïs.

Ces régions ne sont nullement hermétiques, et deux cultures guerrières (voir plus) peuvent très bien cohabiter sur une large zone commune. Dans les lignes qui suivent sont notamment décrits l'armement et les protections les plus couramment utilisées par les combattants de chacune des régions culturelles. Un guerrier dispose rarement de tout l'équipement donné ci-dessous.

Le chevalier elleslandais

En Elleslande subsistent plusieurs systèmes sociaux qui se superposent avec plus ou moins de bonheur. Cette variété est une conséquence des nombreuses invasions qu'ont vécues les populations de l'île.

L'**Albonie** connaît depuis des siècles un système féodal comparable à celui des royaumes du Continent. Les chevaliers y sont donc le degré le moins élevé de la noblesse locale, mais tout roturier, ecclésiastique excepté, doit leur témoigner du respect. Ils sont les hommes liges de leur suzerain (baron, comte ou duc), qui lui-même doit allégeance au roi, résident en son château d'Ongus. La situation en Glisson est tout à fait comparable à celle de l'Albonie.

En **Cornombrie**, ce sont en revanche des chefs de clans, les pennaths, qui contrôlent chacun une province. Un clan regroupe des milliers de familles différentes, rassemblées en villages ou en bourgs. Pour régir cette multitude de communautés, les chefs de clan sont aidés par des barons. Le roi est élu par l'assemblée des barons et des pennaths, qui peut le destituer. Il est le symbole de l'unité du pays, mais son rôle est plus honorifique que réel, car les plus grands chefs de clans n'hésitent pas à défier ouvertement son autorité. Un chevalier cornombrien fait donc partie de l'élite guerrière des clans et est entraîné dès le plus jeune âge à monter à cheval. La charge de chevalier se transmet par filiation aux descendants les plus robustes. Le prétendant doit prouver sa bravoure en réussissant une épreuve de force et de courage : combattre un ours, effectuer un parcours semé d'embûches, battre un adversaire en duel au premier sang, etc. L'élu se met généralement au service du baron de sa communauté, mais ce n'est pas une obligation. Il est cependant rare qu'il rejoigne un autre clan que le sien.

Les chevaliers **erviens** sont un ramassis de pillards, de brigands et de mercenaires offrant leurs services au premier baron venu. Les rares exemples faisant encore preuve d'un reste d'honneur et de dignité se sont installés à la frontière avec le Glisson ou la Cornombrie, ou bien ont quitté le royaume sans souverain depuis des années.

Les chevaliers elleslandais utilisent le plus souvent une tactique de charge groupée – d'aucuns diront désordonnée – qui n'est pas toujours des plus efficaces. Leur tempérament fougueux et irascible les a déjà plusieurs fois handicapés par le passé. Ils peuvent toutefois adopter des techniques de coups rapides qui désorientent un adversaire faiblement doté en armes de jet.

Équipement courant :

- cuir bouilli annelé ou cotte de mailles : haubert et braies en mailles portés sur un pourpoint, avec des chausses de cuir et de fourrure
- casque à nasal avec un camail court
- francisque ou épée longue, et petit bouclier rond ou écu
- claymore ou masse d'arme
- arc long ou court
- pique

Le cavalier mercanien



Bien qu'ils soient cousins de sang, les Mercanien et les Thulanaï n'ont pas adopté le même système social.

En **Thulane**, la structure est pré-féodale : le territoire est administré par des seigneurs ayant obtenu leur titre grâce à leurs faits d'arme ou ceux de leur ascendance. Ils rendent hommage au roi, dont le palais se situe dans l'île de Katorheim, et qui n'a de réel pouvoir que sur celle-ci. Les barons du sud du royaume ont acquis une grande autonomie. Si l'on excepte la garde prétorienne du roi, les cavaliers thulanaï ne montre de dévouement qu'envers leur seigneur. Cet attachement est très puissant et est marqué par un serment de sang. Le cavalier s'entaille l'avant-bras, et ce sang versé dans une coupe est bu par le baron dont il est le vassal. Le titre de cavalier n'est nullement héréditaire mais il se mérite au combat.

En **Mercanie**, toute la structure sociale repose sur la notion de famille et de clans. La Côte Mercanienne n'est qu'une juxtaposition de communautés entretenant entre elles des liens plus

ou moins tendus suivant leur histoire commune. Certains clans se font la guerre pour des différends longtemps oubliés de tous. Le cavalier mercanien est un garde fidèle du **jarl**, le chef de village ou de clan. Il donnerait sa vie pour lui et est choisi dès son plus jeune âge pour son adresse et sa vigueur au combat.

A l'instar des Elleslandais, les Mercanien sont plutôt inorganisés, mais leur force de frappe et leur brutalité sont légendaires. S'ils réussissent à faire une percée dans les rangs ennemis, ils sont capables de mener leur camp à la victoire.

Équipement courant :

- cuir bouilli annelé ou cotte de mailles : haubert
- casque goth avec nasal et cornes d'auroch
- francisque ou masse d'armes ou épée longue et bouclier viking
- bipenne (hache à deux lames) ou claymore
- javelot et atl atl

Le chevalier krarthite

Krarth est la patrie des **archimages** du Chaos, qui règnent en maîtres absolus sur leurs territoires. Cette élite corrompue engage des troupes aguerries qui ne rechignent devant aucun méfait. A l'inverse des mercenaires erviens, les chevaliers krarthites sont dévoués à leurs maîtres, car ils sont manipulés psychologiquement ou magiquement. La peur de l'échec et des sanctions atroces les conditionne à réussir, et à braver les pires souffrances. Leur volonté est souvent hors du commun. Les archimages sélectionnent leurs futurs hommes de main dès le plus jeune âge. Ils subissent un entraînement éprouvant et seuls les plus résistants peuvent survivre à l'adversité et aux embûches imaginées par les esprits dégénérés de leurs seigneurs.

Les éléments qui ont déplu aux archimages sont envoyés sur l'île d'**Ydra**, où ils sont postés dans des fortins de misère, surveillant la population locale. Celle-ci, qui ne compte aucune caste guerrière, montre peu de sympathie pour l'occupant de Krarth mais reste terrée dans une résignation fataliste. Certains chevaliers, pour fuir le joug des archimages, ont réussi à rejoindre la Soudre, les terres de la Désolation et même Sélentine à la faveur d'un hiver particulièrement rigoureux et d'une mer gelée.

Les **Armingiens** du Roi-Sorcier de **Wyrd** sont presque plus à plaindre que leurs homologues krarthites. Dénués de tout libre arbitre, contrôlés dans leur sommeil², cette caste combattante forme

néanmoins une élite redoutable. Parmi eux, les chevaliers du Roi-Sorcier ne font pas exception à la règle.

Tous ces combattants sont entraînés aux batailles rangées, aux embuscades et aux attaques éclairs. Leurs charges, bien que plus faibles que celles des Elleslandais et surtout des Sélentins, n'en restent pas moins impressionnantes.

Équipement courant :

- cuir annelé ou cotte de mailles : grand manteau porté sur un pourpoint et recouvert d'un linge blanc
- casque large ou bassinet avec camail court
- épée longue, francisque ou marteau d'armes, et écu ou bouclier viking
- zweihander, flamberge ou fléau d'armes
- brandestoc ou hallebarde
- arc long ou arbalète à levier
- pique

Le ritter continental

Les sociétés **ourlande**, **chaubrienne** et **algandienne**, bien qu'influencées par la pensée impériale durant des siècles, ont été les premières à adopter le système féodal qui s'est depuis propagé au-delà du Glaive, jusqu'en Glisson. Les mentalités chevaleresques d'honneur, de fidélité à son seigneur et de bienséance se sont durablement installées dans les mœurs de l'élite continentale. Pour tromper leur ennui, la noblesse, dont les chevaliers font partie, s'adonne à la chasse et surtout aux joutes des tournois. Cela permet aux ritters de développer leur adresse tout en sauvegardant les bonnes manières. Durant les batailles, qui n'ont bien sûr pas disparues, les aristocrates ont mis en place un système de rançon que doit payer la famille du chevalier ou du comte capturé. La piétaille est en revanche exterminée sans vergogne par les « sangs-bleus ». Ceci explique en retour l'acharnement dont font preuve les piétons lorsqu'ils sont face à un chevalier ayant chu de sa monture.

Les **Continentaux** sont réputés pour leur cavalerie lourde. Leurs charges héroïques, même aux moments les plus défavorables, ont déjà permis de renverser des situations pourtant désespérées. Ils sont néanmoins désœuvrés face à une forte compagnie d'archers, qui peuvent décimer leurs rangs. De même, des cavaleries légères et maniables les laissent souvent sans réponse.

Équipement courant :

- cuir bouilli annelé, cotte de mailles ou brigandine d'écaillés : haubert et chausses portés sur un pourpoint

² Comme la presque totalité de la population.

- heaume fermé français ou allemand
- épée longue, hache de bataille ou binnol (fléau à 2 mains), et pavois ou targe
- fléau d'armes ou marteau de guerre
- brandestoc, hallebarde ou zweihander
- arbalète ou prodd
- lance de chevalier

L'eques sélentin



Descendants directs de la cavalerie de l'ancien Empire, les **manipules équestres** forment un corps d'armée discipliné et rigoureux. Ce qui n'étonnera personne de la part de l'empire de l'Ordre et de la Loi. Ses éléments sont choisis parmi les écuyers les plus talentueux, quel que soit leur statut social. Il arrive même que les plus démunis se voient attribuer une bourse pour l'achat de l'équipement nécessaire. Les equites sont distingués suivant leur grade, fonction de leur valeur et leur obéissance, et non de leur fortune, même si les intrigues et les passe-droits ne sont pas exempts du système de promotion.

Ils ont les mêmes forces, et les mêmes défauts que leurs homologues continentaux. Cependant, grâce à leurs protections, ils résistent généralement mieux aux volées de flèches des archers adverses. En contrepartie, ils perdent parfois en mobilité.

Équipement courant :

- brigandine d'écailles ou armure de plaques
- chapel de fer muni d'un mentonnier large
- épée longue ou large, et targe ou rondache
- espadon, flamberge ou marteau de guerre
- demi-lune, pilum ou trident
- arbalète

- lance de chevalier

L'hippeis emphidorien

Le royaume **d'Emphidor**, à l'instar de ses trois anciennes provinces **udristane**, **analique** et **molasare**, connaît un système féodal proche de celui du Continent. Mais la noblesse emphidorienne est très hétérogène : hommes et femmes, dont le titre est héréditaire, généraux ou lieutenants auquel le roi a donné des terres en remerciement d'un haut fait d'arme, grands prêtres ou abbés constituant la noblesse de robe, hauts magistrats en charge d'une ville ou d'un district, bourgmestres d'une ville franche ne reconnaissant que l'autorité suprême du roi Hal de Mégov, etc. Les hippeis, recrutés parmi les plus basses castes de cette noblesse, sont donc liés par un contrat d'une certaine durée à leur employeur civil, militaire ou clérical. Les troupes les plus prestigieuses sont les fameuses phalanges royales, l'élite qui assure la sécurité personnelle du monarque. Leur fonction est tout sauf décorative dans un pays où trahisons, complots, sédition et assassinats de nobles sont monnaie courante.

Les Emphidoriens jouent plutôt sur les effets de surprise, la mobilité et les atouts du terrain pour déstabiliser les armées adverses. Leurs ruses (feindre une déroute, se déguiser en simples pèlerins pour déjouer la vigilance adverse...) sont entrées dans l'histoire.

Équipement courant :

- haubert ou brigandine d'écailles
- casque muni d'une coiffe en maille ou d'un couvre-nuque en écailles
- épée large ou longue ou sabre, et rondache
- masse d'Hercule, espadon ou flamberge
- fauchard ou trident
- arc

Le cavalier tahashim

Suivant leur pays d'origine, les cavaliers tahashims peuvent être au service de nombreuses institutions : tamounzadas en charge d'un territoire (calife, sultan, prévôt opalarien), cité-état autonome, grand négociant dont ils protègent les convois, ajazadas dont ils sont les gardes du corps, etc. Ces cavaliers n'appartiennent en fait à aucune classe particulière et n'héritent d'aucun titre ou terre. Ils sont en fait recrutés en tant que mercenaires et employés pour des durées bien précises. Le mercenariat est d'ailleurs le nerf de la guerre dans les **états tahashims** ; la récente guerre civile en Mazarid nous le prouve encore actuellement.

La tactique tahashim joue entièrement sur la rapidité, le harcèlement et l'utilisation de l'arc en monte. Elle a hérité des influences des Qadiks lors de la construction de Kaïkuru, ainsi que des contraintes du climat qui interdisent un harnachement et des protections trop lourdes. La cavalerie tahashim est donc plus légère et a tendance à se disloquer face aux charges puissantes de ceux du nord. Ce qui ne manque pas de « désarçonner » ces derniers.

Équipement courant :

- haubert recouvert d'un linge blanc ou clair pour éviter l'échauffement du métal par le soleil
- casque muni d'une coiffe en maille et recouvert de tissu
- saif ou cimeterre, et rondache ou écu
- demi-lune ou fauchard
- arc turc

Les ordres de chevalerie

Certains **cultes religieux** entretiennent, depuis parfois fort longtemps, des ordres de combattants à cheval qu'ils forment en fonction d'un objectif bien précis : protéger un sanctuaire ou les personnages influents du culte, offrir assistance à la population ou tout simplement assurer la présence physique des fidèles du dieu sur les champs de bataille. Les membres des ordres de chevalerie sont très souvent des cavaliers laïques dont la foi les pousse à proposer leurs services à une religion. Mais il peut également s'agir de pénitents condamnés à expier leurs fautes sous la forme d'un service d'ost, ou encore d'anciens prêtres spécialement entraînés aux techniques martiales et équestres.

Les hordes sombres de Balor

Cet ordre maléfique est un archétype de la société martiale chaotique. Les brutes sanguinaires qui la composent agissent en suivant divers motifs : ordres donnés par le grand maître, rapines perpétrées régulièrement pour enrichir les caisses du rite de Balor, agressions pour maintenir le climat de terreur ou sans raison apparente...

Les hordes sévissent en Erevorn, en Krarth et dans les contrées frontalières de ces deux pays. Dans l'ancien royaume elleslandais, les chevaliers de l'ombre sont entraînés et contrôlés à partir de la citadelle de Pyairn, par le duc Darian. Ils lui sont fanatiquement dévoués, et tout mécontentement du duc se traduit immédiatement par des châtements atroces. Tout semble montrer toutefois que Darian



n'est que l'homme de paille d'un personnage mystérieux, que personne jusqu'à présent n'a réussi à approcher, et qu'on nomme la Reine des Araignées. Les troupes krarthites sont sous les ordres de la redoutable fata Emnova, dont le palais fortifié trône fièrement au-dessus des pentes montagneuses du nord-ouest des monts du Dragon. De ce point privilégié, il leur est facile d'arraisonner les caravanes marchandes qui osent pénétrer dans la grande lande. La fata connaît en permanence la position exacte de ses hommes (et de ses femmes). Elle possède en effet un puissant artefact qui détecte un morceau de cuivre enchanté cousu dans les vêtements des soldats de la puissante dirigeante. Inutile de préciser que les déserteurs sont punis de la peine capitale.

D'autres temples notables du dieu possèdent des escouades de chevaliers à leur service, parfois même à l'extérieur d'Erevorn. C'est le cas notamment dans le sud-ouest thulanais, à Brenost ou encore à Jehten à l'est de la Mercanie.

Conditions requises : être un adorateur de Balor, avoir au moins 3d en Ca et 2d en équitation (Ad).

Signes distinctifs : un surcot sombre avec une tête cornue rouge ; parfois le même emblème sur le bouclier ;

Modificateurs : +2 en survie arctique, +2 en manœuvres militaires et +4 en religion (domaine Balor uniquement).

Avantages : coursier ou chargeur ; une cotte de mailles ; une arme à une main et un grand bouclier, ou une arme à deux mains ; une arme de hast longue ou une lance ; et 2d PO.

Le membre des hordes sombres peut espérer bénéficier du soutien d'autres membres si ces derniers y entendent des bénéfices pécuniaires ou pour la cause du culte.

Obligations :

- Obéir sans condition à tout ordre émanant d'un supérieur de l'ordre, et particulièrement aux maîtres.
- Rester toute sa vie de combattant au service de l'ordre.

Les vieux chevaliers sont généralement associés aux décisions de l'ordre, à moins qu'ils ne soient éliminés s'ils en savent trop ou sont devenus impotents. Les « repentis » sont traqués sans merci et exécutés sauvagement.

Les forestiers de Lahmfada



Cet ordre mercano-elleslandais est tout à fait à l'opposé du précédent. Ses adhérents sont choisis parmi les fidèles humains ou elfes de la divinité. C'est d'ailleurs le lieu où les différends d'ordre théologique existant entre les deux races sont aplanis. Tous les membres travaillent de concert, et souvent en harmonie, à la réalisation d'objectifs supérieurs : la surveillance et la protection des sanctuaires sacrés de Lahmfada, de la forêt en général et des êtres vivants qui y habitent, l'interdiction d'entrer pour tous les destructeurs potentiels.

Les forestiers sont souvent des prêtres rompus au combat, ou des guerriers ou des rangers,

ayant suivi des études théologiques assez poussées. À l'inverse de la plupart des autres confréries, celle-ci ne fournit jamais de cheval à ses membres. Ces équidés sont susceptibles de dégrader la végétation et ne permettent pas de se déplacer là où elle est la plus touffue. C'est pourquoi les forestiers de Lahmfada sont d'excellents marcheurs, capables de parcourir plus de 10 lieues (40 km) par jour dans les sous-bois. Ils font preuve de formidables aptitudes de discrétion et de pisteur dans le milieu sylvestre, et ne sont que faiblement équipés.

Ils entretiennent en général d'excellentes relations avec les elfes, les gnomes sylvoles et les autres sociétés de la forêt, même s'ils ne sont pas à l'abri des espiègleries des faeries, lutins ou autres spirgans.

L'entraînement des forestiers a lieu dans les temples les plus reculés du culte, et parfois même dans des oratoires elfes. Ils y apprennent le déplacement silencieux, la reconnaissance des essences, des plantes, des animaux et des sanctuaires dédiés à la déesse. Ils apprennent à comprendre et à ressentir le rythme de la forêt, ses évolutions et sa magie.

Conditions requises : être un fidèle de Lahmfada et avoir au moins 3d en Ad.

Signes distinctifs : néant.

Modificateurs : +4 en survie forêt, +2 en bûcheronnage, en cultures/races humanoïdes (+5 pour tout ce qui concerne les elfes), +2 en connaissances des plantes, et +4 en religion (Lahmfada uniquement). Furtivité +2 en forêt et +2 en Vigilance (dans tous les milieux). Elvain parlé (moyen), gnome parlé (1 à 4 : faible, 5 à 6 : moyen).

Avantages : une armure de cuir bouilli ou annelé ; une arme à une main ; un bâton renforcé ; un arc court ou long, et des flèches ; et 2d PA.

Les forestiers bénéficient de l'aide des races sylvestres en cas d'intrusion dans la forêt ou pour toute quête qui vise à assurer la protection du milieu naturel. Ils ont notamment accès à de nombreuses sources d'information.

Obligations :

- Être vigile au moins 3 années : surveiller, seul ou en groupe restreint, une zone précise de bois contre les intrus.
- Durant cette période, rendre compte au prêtre, dont dépend le vigile, de toute activité suspecte ou de tout phénomène anormal touchant la forêt comme le dépérissement de la flore, un tarissement ou une pollution d'une source, etc.

À la suite des années d'observation, l'ancien vigile peut accéder à un poste plus élevé dans la hiérarchie ou changer de lieu et devenir ermite autonome. Rares sont les anciens forestiers qui quittent

définitivement le milieu sylvestre pour un environnement urbain ou péri urbain.

Les explorateurs de Niord

Ces hommes partagent leur temps entre leurs missions sur la terre ferme et celles en mer. Les premières consistent en la surveillance de navires à quai³, la protection des installations et des bâtiments sous la responsabilité des prêtres de Niord ou la défense des hauts dignitaires du dieu marin. Les missions en mer dérivent des précédentes, mais il faut également rajouter l'exploration et la recherche de nouveaux débouchés pour les marchandises qui transitent par le culte de Niord.

On distingue ainsi les simples marins et les explorateurs à proprement parler. Les marins sont des combattants aguerris, autant sur terre que sur mer, capables d'arraisonner un bateau ennemi, d'actionner les armes de jet embarquées (catapulte, baliste, etc.) et d'effectuer la plupart des actions des hommes d'équipage. Les explorateurs sont plutôt des capitaines négociants, capables de tracer de nouvelles routes, de naviguer et de traiter avec d'autres marchands. Ils sont responsables d'un drakkar ou d'une cogge qu'ils affrètent en suivant les volontés des grands maîtres et les provisions à acheminer. Leur goût de l'aventure les pousse régulièrement à franchir les limites des voies commerciales connues vers le sud et l'ouest. On a déjà vu des explorateurs du culte croiser en Mungoda et même en Batubatan. Le marin et le capitaine sont tous deux intéressés aux bénéfices de chacune des expéditions auxquelles ils participent. Ce taux de rémunération est bien évidemment différent suivant le poste du personnage et la difficulté du voyage.

Conditions requises :

Être un fidèle du temple de Niord

- Combattant marin : Ad de 2d+2 au moins.
- Capitaine explorateur : Mé de 2d+2 ou bien avoir servi au moins 5 ans comme combattant et posséder un score d'Ad (manœuvres navales) de 2d+2 ou plus.

Signes distinctifs : un poisson bleu pour les marins et doré pour les capitaines.

Modificateurs : +2 en religion (Niord uniquement)

- Combattant marin : +4 en natation, +2 en manœuvres militaires, +1 en droit (marchand) et +2 en manœuvres navales.

- Capitaine explorateur : +4 en natation, +3 en droit (marchand) et +5 en manœuvres navales.

Avantages : armure de cuir simple ou annelé ; arme à une main ; dague ; 2d PA pour un marin, et 4d PO pour un capitaine ; tout membre explorateur (combattant ou capitaine) se verra prêter, par l'ordre, un cheval ou tout autre équipement spécifique si sa mission le nécessite. Il bénéficiera également de l'aide des prêtres, des cartographes et des navigateurs du culte, en fonction de son grade et de l'importance de sa mission. Sans oublier le soutien de la plupart des marins elleslandais, mercaniens ou continentaux qui mouillent dans les mêmes eaux que lui.

Obligations :

- Donner au moins 5 années au temple.
- Accepter toutes les missions données par ses supérieurs.

Les cavaliers berserkirs d'Odin

Les berserkirs constituent la troupe d'élite la plus crainte de toutes les Terres de Légende. Nombreux sont les adversaires qui ont préféré fuir en entendant leurs cris bestiaux. Ces hommes-loups revêtent des pelisses de l'animal comme fourrure et comme signe distinctif. Celles-ci sont exclusivement prélevées sur des canidés morts, car le loup est un des animaux préférés de ces combattants. Il les accompagne couramment sur les champs de bataille et fait office d'allié redoutable.

La formation du berserkir est une des plus éprouvantes qui existe. Seuls les adolescents les plus robustes sont choisis par les maîtres-loups. Ils sont alors emmenés, à la grande fierté de leur famille, dans les camps d'entraînement des temples d'Odin. La première phase d'apprentissage consiste à les habituer à supporter les frimas de l'hiver mercanien. Ils restent ainsi des heures dans le froid, vêtus de simples braies. Ensuite, on leur enseigne le maniement des armes, le plus souvent la hache ou une arme contondante, ainsi que le javelot. Enfin, on les habitue à vivre avec et comme des loups. Ils sont regroupés en meutes, dont le chef est l'homme qui, par sa force et sa bravoure, a réussi à s'imposer aux autres. Des prétendants tenteront de lui dérober cette place de dominant. À lui de faire barrage à ces tentatives ou de régresser dans la hiérarchie de la meute. Ce mimétisme avec l'animal est impressionnant. Lâché au milieu d'une bande de loups, le berserkir confirmé est capable de s'en faire accepter et, à terme, de devenir le « mâle » dominant. À l'intérieur de ces trois grandes phases, le guerrier subit des exercices physiques harassants, qui ont pour but d'accroître sa résistance tant

³ Ceux du culte, de marchands affiliés ou ayant sollicité la protection du temple.

physique que mentale : courses d'endurance en portant des poids, combats face à des animaux sauvages, phases d'isolement avec réduction drastique de la nourriture etc.

À la fin de cet apprentissage qui dure entre 4 et 6 années, plus de la moitié des effectifs aura péri ou subi des blessures incapacitantes. Les plus chanceux auront simplement été recalés avec une petite fracture... Quant aux survivants, ils seront envoyés en tant qu'hommes de main et gardes du corps auprès des jarls et des grands prêtres du temple. Certains d'entre eux se spécialiseront alors dans la monte des lourds poneys que les Mercaniens et leurs cousins thulanaïes élèvent pour le combat.



Conditions requises : être adorateur d'Odin, avoir au moins 3d en Ca et 15 PV.

Signes distinctifs : des tatouages sur le corps et le visage, en fonction des exploits du berserker.

Modificateurs : +2 en Ca, +4 en dressage d'animaux (loup exclusivement), +3 en survie arctique et montagne, +2 en manœuvres militaires et +4 en religion (Odin seulement).

Les berserkirs d'Odin disposent d'une aptitude de furie destructrice étendue. Elle leur permet ainsi de continuer à combattre, même si leur PV atteint 0. Durant cette furie barbare, qui dure autant de rounds que sa Ca, le berserker gagne la moitié de son niveau en bonus de SC. Mais ce bonus est retranché chaque round à la Ca tant que dure la frénésie guerrière. Pour que la Ca revienne à la

normale, il faut que le berserker attende un tour de repos par point malus à regagner.

Avantages : armure de cuir bouilli annelé ou cotte de mailles ; une arme à une main et un bouclier viking, ou une arme à deux mains ; une lance ; un poney lourd ou un chargeur ; 2d PA ; il sera aidé par la plupart des personnes qui sont passées par un camp d'entraînement berserker, ainsi que par les membres du culte, si ses objectifs n'interfèrent pas avec les leurs.

Obligations :

- Suivre et obéir à son autorité avant toute autre personne.
- Être fidèle à son maître durant toute la vie de celui-ci.

Les berserkirs, dont le seigneur (jarl ou prêtre) viendrait à décéder, sont libérés de tout lien avec la descendance du seigneur. Ils sont cependant nombreux à s'engager au service du successeur.

L'ordre du marteau de Thor



Cette grande confrérie bénéficie d'appuis dans toutes les couches de la société mercan-elleslandaise. Elle regroupe en effet des combattants, des espions infiltrés dans de nombreux milieux, des hommes de lois, des jarls et des dignitaires elleslandais, et bien sûr des prêtres. Tous ne poursuivent qu'un seul objectif, mais il est de taille : l'éradication pure et simple du Chaos, de Balor et de ses suppôts. Les membres du marteau de Thor ne sont pas des doux rêveurs. Ils savent très bien qu'il s'agit d'un but théorique qui ne sera jamais atteint. Toutefois, ils mettent en œuvre tous les moyens dont ils disposent et font preuve d'une belle détermination pour tendre vers cet idéal.

Le bras armé de l'ordre est composé de cavaliers et de fantassins recrutés parmi les fidèles du dieu. Ils sont spécialement entraînés aux actions commandos, aux interventions dans les boyaux et les salles secrètes où les sectateurs de Balor se réunissent pour leurs messes impies, et à la traque dans les forêts obscures. Ils comptent d'ailleurs dans leurs rangs des druides-élémentalistes, et des prêtres-guerriers capables de retrouver la trace des adeptes du Chaos. Les combattants de l'ordre sont sous les ordres de chefs de guerre, suivant eux-mêmes les directives des supérieurs du clergé elleslandais. Il faut d'ailleurs noter que les adeptes des autres cultes n'hésitent pas à oublier les différends et à se rassembler pour prêter main forte au Marteau dans sa lutte contre Balor.

Les affidés du Chaos pris la main dans le sac sont exterminés sans autre forme de procès. Cette haine de l'Entropie s'explique par la prophétie concernant la fin des temps et le serpent cosmique qui enlaccera et écrasera le monde. Celui-ci, si l'on en croit les oracles, devrait être réveillé par les suppôts du Mal. Pour les personnes soupçonnées d'appartenir à des sectes chaotiques, mais dont les preuves ne sont pas accablantes, on convoque les juges de l'ordre et du temple de Thor. Le procès se déroule généralement assez équitablement, mais il est déjà arrivé que, sous la pression populaire ou celle de personnages influents, des innocents aient été condamnés à périr dans les flammes...

L'ordre du Marteau a fait construire ou réhabilité des places fortes le long de la frontière avec l'Erevorn, en Cornombrie et au sud du Glisson notamment. Ces marches de Thor sont censées protéger les habitants et les temples de ces deux contrées des incursions dévastatrices des hordes sombres. Hélas, la tâche est ardue et les lignes de défenses sont parfois franchies et dépassées.

Conditions requises : être adorateur de Thor, et avoir des scores minimaux de 2d+2 en Ad et de +2 en équitation à terre (pour devenir chevalier de l'ordre).

Signes distinctifs : un grand marteau d'armes dessiné sur les habits, le surcot et/ou les épaulières.

Modificateurs : +2 en Vigilance, +4 en connaissance des malivoles, +2 en cultures/races humanoïdes, +2 en manœuvres militaires, +4 en religion (Thor) et +2 en religion (Balor).

Avantages : un haubert ou une armure de cuir annelé ; une arme à une main (très souvent un marteau d'armes) et un bouclier, ou une arme à deux mains (marteau de guerre préférentiellement) ; un arc ; une lance ou une Arme d'Hast Longue ; un coursier ; 1d PO ; l'aide de tout membre de l'ordre ou du clergé elleslandais dans le cadre d'une mission contre Balor et ses troupes.

Obligations :

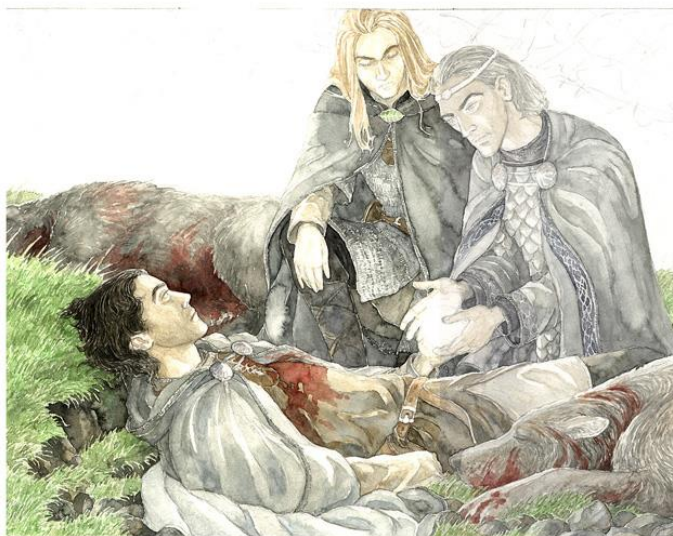
- Servir l'ordre au moins trois années.
- Obéir à ses supérieurs dans l'ordre et le clergé de Thor.
- Accepter toute mission ayant pour objectif de combattre le Chaos et ses représentants.
- Ne jamais se compromettre avec un ennemi avéré.
- Garder confidentielle toute information sur une action en cours, sauf si la personne qui en bénéficierait est un membre ou quelqu'un susceptible d'aider le personnage.

Les hospitaliers d'Arkyn

Cet ordre de prêtres et de cavaliers est d'une grande importance sur les champs de bataille et les aires de tournoi des états centraux et continentaux. Il est par exemple en charge de toutes les fonctions de héraut : porter les déclarations de guerre, les sommations, publier ou signifier trêves et paix, donner le signal des combats, vérifier les titres de noblesse des chevaliers, faire parvenir les demandes de rançon, comptabiliser les blessés et les morts et décider du vainqueur d'une bataille. À toutes ces charges s'ajoutent celles du transport et des soins apportés aux blessés, et ceci quel que soit le parti auquel ils appartiennent. Aux vues de ces activités, il n'est pas étonnant que les belligérants considèrent qu'ils ne sont pas assez nombreux. Néanmoins aucune des deux factions ne prendrait le risque d'empiéter sur les attributions des hospitaliers. Ils forment un ordre puissant, respecté et capable de se défendre de toute forme d'agression.

Lors des grandes batailles, il est d'usage que chaque camp convoque un détachement d'hospitaliers appartenant à la région de l'adversaire ou à une région réputée neutre dans le conflit, pour éviter toute discussion concernant les nombres de blessés ou de morts. À la fin de la mêlée, les hospitaliers circonscrivent les lieux, empêchant

quiconque de s'acharner sur les blessés et les pillards de faire leur basse œuvre. Ils déterminent l'identité des morts illustres d'après leurs armoiries et leurs signes distinctifs, et récupèrent leurs effets personnels. Ces derniers seront ensuite rendus aux familles par des membres de l'ordre. Les médecins hospitaliers soignent tant bien que mal ceux qui peuvent encore l'être ; aidés en cela par les médecins particuliers des grands, autorisés à entrer sur le théâtre de la bataille. Dans un troisième temps, ils se rendent auprès des prisonniers et font transmettre les rançons demandées par les ravisseurs à leurs familles.



Étant donnée la multiplicité de tâches des hospitaliers, ceux-ci sont classés en trois grandes spécialités : les hérauts, les médecins et les gardes. Les premiers sont en charges du côté administratif, des échanges de missives et de l'héraldique. Ils tiennent de nombreux registres généalogiques et héraldiques recensant toutes les familles nobles de la région. Ces répertoires sont consultables par des lettrés ou des nobles, moyennant finance et sur présentation d'une lettre d'introduction ou d'une raison valable. Les médecins s'occupent des blessés et des mourants, les absolvant et préparant leur dépouille en cas de décès ; une plaie béante et purulente parcourant tout l'abdomen du défunt a toujours fait mauvais effet lors des obsèques d'un preux chevalier. Le rôle de médecin est presque toujours tenu par un prêtre ou un clerc. Enfin, les gardes sont chargés de protéger le terrain après la bataille, d'escorter les blessés vers les temples et les hospices d'Arkyn et de convoier les rançons vers leurs destinataires. C'est dans ce troisième groupe que se trouvent la majorité des chevaliers, des equites et hippeis. On en trouve néanmoins dans les deux autres groupes, pour peu qu'ils aient quelques rudiments en étiquette ou en médecine.

Conditions requises : être un adorateur de Loos et/ou d'Arkyn.

- Héraut : Mé à 2d+2 au moins, étiquette (héraldique) à +2 et être lettré ; ou bien passer 7 années d'étude (de 15 à 21 ans en général), et seulement 3 années si le personnage est lettré.
- Médecin : Mé à 2d+2 et médecine/soins à +2, ou 5 années en université ou en collège d'Arkyn.
- Garde : +2 en équitation à terre.

Signes distinctifs :

- Héraut : une plume d'oie blanche stylisée sur fond rouge.
- Médecin : un pilon argenté sur fond rouge.
- Garde : une épée argentée au centre d'un écu rouge brodé sur le surcot du chevalier.

Modificateurs : +3 en religion (Arkyn) et +1 (Loos).

- Héraut : +4 en étiquette (héraldique) et +3 en droit (noblesse), au terme des études. +2 en connaissances (noblesse et héros seulement). Baquile au niveau bon (écrit et parlé), sa langue natale au niveau bon (écrit et parlé), à la fin des études.
- Médecin : +4 en médecine/soins et +3 en connaissances des plantes à la fin des études. +2 en mémoire, en connaissances (noblesse uniquement) et +1 en étiquette. Baquile bon (écrit, parlé), langue natale bon (écrit, parlé).
- Garde : +4 en conduite de chars, +3 en manœuvres militaires, +2 en connaissances (noblesse seulement) et +1 en étiquette.

Avantages :

- Héraut : une armure de cuir (simple, bouilli ou annelé) ; une épée à une main et un écu ; une dague ; un ambleur ; un lutrin, du parchemin et une écritoire portatif ; 1d PO ; le soutien des autres hospitaliers et la neutralité de tout belligérant quand il est en fonction ; seuls des individus mal intentionnés et sans morale pourraient s'attaquer à un héraut en livrée ;
- Médecin : une armure de cuir ; un nécessaire de médecine (sac contenant : compresses, alcool, couteaux et scalpels, ciseaux, aiguille et fil, linge, herbes à cataplasme (1d/2 utilisations), scie, pinces, etc.) ; 2 ou 3 potions (à choisir suivant le score de connaissances des plantes du médecin) ; une dague ; un glaive ou un sabre ; un mulot ou un poney ; 2d PO ; pour le soutien, voir le héraut ;
- Garde : une cotte de mailles ou une brigandine d'écaillés ; une arme à une main et un bouclier, ou une arme à deux mains ; une Arme d'Hast Longue ou une lance ; un chargeur ou un coursier ; 1d PO ; le soutien de tous les hospitaliers et des membres de l'église de Loos

et des cultes loyaux ; certains belligérants peuvent se montrer hautains, voire turbulents, à la suite des batailles ;

Obligations :

- Servir les hospitaliers pendant un temps égal au double de celui nécessaire à la formation, et pour un minimum de 3 années.
- Obéir à tous les ordres de ses supérieurs.
- Hérauts et médecins : respecter l'idéal d'équité dans le traitement des blessés, et ceci quel que soit leur parti.
- Gardes : ne jamais tenter d'interférer ou de libérer un prisonnier dans une procédure de rançon.

La sainte milice du Denier d'Or

Cette confrérie de combattants jouit d'une excellente réputation auprès des marchands, des caravaniers et des dirigeants. Ils gèrent en effet la sécurité des convois de fonds du temple de Goldar et de tous ceux qui demandent leurs services. Ils protègent également les places fortes, les banques, les relais fortifiés et les hostelleries du culte. Ils patrouillent régulièrement sur les grandes routes commerciales, au grand bonheur des négociants que cette présence rassure et qui dissuade certains bandits. Ils jouent également le rôle de coursier, en transmettant des missives et des lettres de change.

À l'instar des explorateurs de Niord, la sainte milice de Goldar se compose de guerriers marins qui assurent les mêmes missions que leurs homologues terrestres : protection des navires, des convois maritimes, des bâtiments et des marchandises à quais.

Les miliciens sont assurés du concours de tout établissement ayant des liens avec l'ordre et le temple de Goldar. On leur prêtera des montures disposées, le gîte et le couvert, et ils disposent d'un réseau d'informateurs disséminés dans de nombreuses villes-étapes des routes commerciales et des ports. En échange, le temple remboursera ou rendra des services à l'aubergiste ou l'établissement concerné. Parfois, la seule présence du Denier d'Or est une rémunération en soi : elle attire les clients comme gage de sécurité.

Conditions requises : être un fidèle de Loos et/ou de Goldar.

- Cavalier : avoir au moins +3 en équitation à terre, ou +3 en conduite d'attelage.
- Marin : avoir 2d+2 en Ad.

Signes distinctifs : un disque jaune ou ocre dessiné sur le surcot.

Modificateurs : +3 en religion (Goldar) et +1 (Loos).

- Cavalier : +2 en concentration (tours de garde), +3 en manœuvres militaires, +1 en droit (marchand), +2 en étiquette (marchand) et +1 en Vigilance. Argot coradien des marchands moyen (parlé).

- Marin : +4 en natation, +2 en manœuvres militaires, +1 en droit (marchand) et +3 en manœuvres navales.

Avantages :

- Cavalier : une armure d'écailles ou de plaques ; une arme à une main et un bouclier, ou une arme à deux mains ; une lance ; une arme de jet ; un chargeur ou un coursier ; 2d PO ; pour l'aide, voir plus haut ;
- Marin : une armure de cuir bouilli ou annelé ; une arme de contact et un bouclier ; une arme de jet ; une dague ; 1d PO ; pour le soutien, voir plus haut ;

Obligations :

- Servir l'ordre ou le temple de Goldar au moins 5 années.
- Obéir à tout ordre d'un supérieur hiérarchique et accepter toutes les missions données.
- Assurer la confidentialité du contenu et des bénéficiaires d'une transaction ou d'un voyage.

Les chevaliers de l'ordre d'Odin

Cet ordre asmulien a peu de points en commun avec son cousin elleslandais. Les chevaliers d'Odin ne sont pas des brutes sanguinaires entraînées jusqu'à l'épuisement. Il s'agit « simplement » d'une unité spéciale de cavalerie sélentine, dont la réputation est grande, atteignant celle des hordes tamoriennes. L'ordre comprend plusieurs types d'équites : éclaireurs et messagers, cavalerie moyenne et cavalerie lourde. Les membres sont recrutés à tous les échelons de la société sélentine, mais la confrérie fait également appel à des contingents étrangers, comme certains Khanates assimilés dans l'Empire depuis moins d'un siècle.

Les chevaliers de l'ordre sont formés aux techniques de combat dans les fortins de la bordure de l'Empire : près de la trouée de Støehend pour les éclaireurs, et dans le Perhol et la vallée de la Liederkehn pour les cavaleries moyenne et lourde. Ils prennent part à toutes les actions de grande envergure et se sont illustrés dernièrement lors de la prise d'Olac, en brisant une tentative de percée conduite par la réserve emphidorienne. Celle-ci voulait mettre un terme au siège de la cité qui durait depuis près de trois mois. Les membres les plus expérimentés peuvent devenir instructeurs des jeunes écuyers de l'ordre ou pour le compte d'autres

compagnies, comme les hordes tamoriennes ou les Abgralosiens par exemple.

- Obéir à tout ordre de ses supérieurs et accepter toute mission confiée.



Conditions requises : être adorateur de Loos et/ou de l'Odin asmulien.

- Éclaireur : Ad à 3d et +3 en équitation à terre.
- Cavalier : +4 en équitation à terre.

Signes distinctifs : un fer de lance placé en diagonale sur le surcot.

Modificateurs : +3 en religion (Odin) et +1 (Loos).

- Éclaireur : chasse +4, une survie à +2, manœuvres militaires +1. Furtivité +2, Vigilance +3.
- Cavalier : manœuvres militaires +4. Vigilance +1.

Avantages : l'aide de tout membre de l'ordre, et de toute personne du clergé loyal asmulien si la mission a un statut officiel ; il peut aussi espérer l'appui des soldats sélentins ;

- Éclaireur : une armure de cuir (simple ou bouilli) ; une arme de contact et un petit bouclier ; une arme de jet ; une lance ; un coursier ou un ambleur ; 2d PA ;
- Cavalier moyen : un haubert, une armure de cuir annelé ou une cotte de mailles ; une arme de contact et un bouclier ; une lance ; un coursier ou un chargeur ; 1d PO ;
- Cavalier lourd : une brigandine d'écailles ou une armure de plaque ; un chargeur ; 2d PO ; pour le reste, voir le cavalier moyen ;

Obligations :

- Servir l'ordre pour au moins 5 années.

Les Abgralosiens

Ces troupes d'élite sont constituées de fidèles de Loos, prêtres ou laïcs. En kurlic, abgralosien signifie « celui qui est mandé par Loos » ou « le bras armé de Loos ». La fonction première de l'ordre est de traquer les séides d'Athéros et de ses barons où qu'ils se trouvent. Les membres sont donc tout particulièrement entraînés à contrer les créatures chaotiques. Ils reçoivent une instruction sur les démons, les malivoles et les signes qui permettent de reconnaître un adepte du Chaos. Si les créatures inhumaines sont impitoyablement tuées, les adeptes humains et humanoïdes sont, dans la mesure du possible, capturés en vue d'un procès. Celui-ci sera présidé par des représentants du Juste Ostracisme de Donblass ou des Purificateurs de Loos. Les Abgralosiens accompagnent d'ailleurs généralement ces ordres religieux lors de leurs missions les plus dangereuses, ainsi que lors de leurs déplacements dans les régions de la bordure de l'Empire.

C'est précisément dans les contrées les plus excentrées de Sélentine que les Abgralosiens sont formés pour leur mission. Ils occupent des temples fortifiés dans le Perhol ou la trouée de Stöehend, où les hérésies sont les plus actives. Ils effectuent également des stages dans les temples d'Odin, nombreux dans ces mêmes régions, où les instructeurs du dieu guerrier leurs enseignent les techniques particulières de combat dans les souterrains et les terrains difficiles. Le grand Frère de l'ordre porte également le titre de haut connétable de l'Empire et assiste le souverain sélentin lors des conflits mettant en cause le Nouvel Empire.

Conditions requises : être adorateur de Loos, et avoir des scores minimaux de 2d+2 en Ad et de +4 en équitation à terre (pour devenir chevalier de l'ordre).

Les chevaliers ayant un total de Pr et de Mé de 2d au moins peuvent avoir accès à une des capacités spéciales de prêtres avec notamment l'acquisition du trait de Pi.

Signes distinctifs : un cercle flamboyant au centre duquel se trouve un point rouge d'où partent neuf triangles en pointe. Chacun de ces 9 triangles correspond à une des divinités affiliées à Loos (les 5 « dieux-membres » et les 4 puissances élémentaires).

Modificateurs : +1 en Vigilance, +3 en connaissances des malivoles/démons, +2 en

cultures/races humanoïdes, +2 en manœuvres militaires, +4 en religion (Loos) et +2 en religion (Athéros).

Avantages : une cotte de maille ou une brigandine d'écailles ; une arme à une main et un bouclier, ou une arme à deux mains ; un arc ; une lance ou une Arme d'Hast Longue ; un coursier ; 1d PO ; l'aide de tout membre de l'ordre, du clergé asmulien et des forces impériales dans le cadre d'une mission contre le Chaos et ses troupes.

Obligations :

- Servir l'ordre pour une période d'au moins 4 ans.
- Obéir à ses supérieurs dans l'ordre et le clergé de Loos.
- Accepter toute mission ayant pour objectif de combattre le Chaos et ses représentants.
- Ne jamais se compromettre avec un ennemi avéré.
- Garder confidentielle toute information sur une action en cours, sauf si la personne qui en bénéficierait est un membre ou quelqu'un susceptible d'aider le personnage.

Les tourbillons de Nardhyul

Cet ordre a une grande importance dans la société tahashim où le désert et le dieu qui le symbolise sont omniprésents. Ils sont de toutes les actions et de tous les endroits, de la lande désolée, au désert de rocailles, en passant par les ergs. Ils entretiennent des postes avancés près des oasis pour assurer que l'eau n'est pas contaminée. Ils érigent des caravansérails et patrouillent aux environs de ceux-ci afin de sécuriser les convois marchands et indigènes. Ils accueillent les voyageurs et les pèlerins perdus ou assoiffés. Les caravanes suivent d'ailleurs généralement les routes passant par les fortins et les fondouks de Nardhyul.

Les membres de l'ordre sont entraînés à la vie dans le désert, à subir des privations d'eau, à repérer les points d'eau, à monter chameaux, dromadaires et doundouks⁴, à pister et à chasser les rares proies de cet environnement hostile. Ils sont également chargés de remettre en état ou de trouver de nouvelles sources, de construire des puits à balancier et de faire prospérer les villages indigènes. Ils attirent souvent de nombreux corps de métier : potiers, forgerons, mineurs, caravaniers... Les membres sont par ailleurs responsables de certains filons métallifères dans les monts Harogarn et

⁴ Sorte de grand bipède au corps proche de celui d'un autruche, les plumes en moins, muni d'une queue stabilisatrice et à la tête aplatie, fendue d'une crête rigide, qui surmonte un long cou effilé.

d'autres massifs. Ils les protègent et les exploitent au profit du clergé de Nardhyul qui passe certains accords avec les familles marchandes de Dhulan ou les ajazadas voisins. Les tourbillons de Nardhyul sont divisés suivant les mêmes distinctions que le clergé de la divinité ; à savoir, du grade le plus faible au plus élevé : gecko, scorpion, crotale, fennec et vautour.



Conditions requises : être adorateur de Narhdyul, et avoir des scores minimaux de 2d+2 en Ca et de +2 en équitation à terre.

Signes distinctifs : un tourbillon gris beige sur un surcot blanc ou jaune.

Modificateurs : +2 en Ca, +1 en Vigilance, +4 en survie désert, +2 en cultures/races humanoïdes, +2 en manœuvres militaires, +4 en religion (Nardhyul).

Avantages : un haubert de mailles ; une arme à une main et un bouclier ; un arc ; une lance ou une Arme d'Hast Longue ; un animal de monte désertique (voir plus haut) ; 2d PA ; l'aide de tout membre de l'ordre ou du clergé de Nardhyul, ainsi que de certaines tribus bédouines ou humanoïdes avec lesquelles le fortin du cavalier entretient de bons contacts.

Obligations :

- Obéir à ses supérieurs dans l'ordre et le clergé de Nardhyul.
- Servir l'ordre ou le temple pour 3 années au moins.

- Offrir l'hospitalité pour au moins une nuit à tout voyageur.
- Respecter et protéger tout point d'eau.

Les yeux de Zatipca

Cet ordre de cavaliers et de piétons a pour fonction de pister les fugitifs, et constitue l'avant-garde de nombreux osts en Tahashim. Ils forment d'excellents éclaireurs, sur tous les terrains rencontrés dans les territoires du sud : front de mer verdoyant, déserts d'ergs ou de rocailles, landes désertiques, haute et moyenne montagne, marécages ou plaine alluviale. Ces pisteurs sont des mercenaires engagés par les plus offrants pour détecter la trace d'une armée ennemie ou pour rechercher une personne en particulier. Ils n'ont pas toujours eu bonne réputation, à l'instar du temple qui les forment, car ils ont déjà changé d'employeur au beau milieu d'une mission ; la personne traquée ayant réussi à racheter son contrat, et donc sa liberté. Il semble néanmoins que ces cas soient de plus en plus rares. En corollaire, les puissants qui font appel à eux lors de guerres ont déjà, par le passé, sacrifié certaines escouades d'éclaireurs en les employant à des tâches pour lesquelles ils n'étaient pas spécialisés. C'est pourquoi les yeux de Zatipca ont déjà refusé des offres apparemment alléchantes, car le donneur d'ordre était de moralité douteuse.

Les pisteurs sont formés et entraînés dans les temples du culte, et passent des stages dans diverses régions du Tahashim pour s'acclimater à tous les types de terrains. Les centres les plus réputés sont ceux d'Ibrahim (front de mer), de Dhulan (désert de sable), d'Alaflak (lande désertique), de Fedhaoun (désert de rocs et moyenne montagne), au nord-est d'Agahala, de Tahaqan (marais), de Rida (moyenne montagne), d'Amsahim (plaine de l'Isis) et de Liemet (hauts plateaux), en pays v'leth (dans le Gonhala). Les yeux de Zatipca participent activement à la défense de deux régions sensibles du Shaïmat d'Opalar : le Dakaheni, régi par un grand prêtre du temple, et la passe d'Alaflak qu'ils surveillent depuis des siècles. Cet état de fait est une des raisons qui expliquent que le culte en général, et l'ordre en particulier sont mieux acceptés dans l'est opalarien que dans les autres contrées tahashims.

Conditions requises : être adorateur de Zatipca, et avoir des scores minimaux de 2d+2 en Ad et de +4 en équitation à terre.

Signes distinctifs : un œil bleu sur un surcot pâle.

Modificateurs : +3 en Vigilance, +2 en Furtivité, +3 en chasse, +5 en survie dans un milieu (désert chaud, montagne ou prairie/steppe) et +3 dans un autre milieu, +2 en concentration (tour de garde uniquement), +1 en manœuvres militaires, +5 en religion (Zatipca).

Avantages : un pourpoint ou une armure de cuir ; une arme à une main et un bouclier ; un arc ; une lance ou une Arme d'Hast Longue ; un animal de monte ; 2d PA ; l'aide de tout membre de l'ordre ou du clergé de Zatipca, ainsi que de certaines tribus bédouines ou humanoïdes avec lesquelles le détachement du cavalier entretient de bons contacts.

Obligations :

- Obéir à ses supérieurs dans l'ordre et le clergé de Zatipca.
- Servir l'ordre ou le clergé pendant 5 ans.

Esbehmj juin 2020